

# **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *POWER POINT ISPRING SUITE 8* PADA KONSEP SISTEM EKSKRESI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS**

**Nur Risnawati Kusuma**

Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar

**Muh. Khalifah Mustami**

Jurusan Biologi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

**Oslan Jumadi**

Jurusan Biologi Universitas Negeri Makassar

**Abstrak.** Pengembangan media pembelajaran Interaktif *Power Point Ispring Suite 8* pada konsep sistem ekskresi di Sekolah Menengah Atas. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*R&D*) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Interaktif *Power Point Ispring Suite 8* yang bersifat valid, praktis dan efektif, pada konsep sistem ekskresi. Tahap penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahap yaitu: (1) *Analysis*; (2) *Design*; (3) *Development*; (4) *Implementation*; (5) *Evaluation*. Instrumen penilaian terdiri atas tiga yaitu (1) instrumen kevalidan berupa instrumen penilaian kevalidan media pembelajaran interaktif *Power Point Ispring Suite 8* dan instrumen penilaian kevalidan angket, (2) instrumen kepraktisan berupa angket respon guru dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran Interaktif *Power Point Ispring Suite 8*, dan (3) instrumen keefektifan berupa hasil belajar peserta didik. Berdasarkan analisis data, diperoleh rata-rata kevalidan media yaitu 4,13 (valid). Kepraktisan media diperoleh respon guru sebesar 93,40 % (sangat kuat) dan respon peserta didik sebesar 91,40% (sangat kuat). Media Pembelajaran telah memenuhi kriteria keefektifan yaitu 92 % peserta didik mencapai nilai ketuntasan belajar. Peningkatan hasil belajar Biologi berdasarkan analisis gain ternormalisasi yang diperoleh yaitu 0,79 (kategori tinggi). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Biologi interaktif *Power Point Ispring Suite 8* yang dikembangkan bersifat valid, praktis, dan efektif.

**Kata Kunci:** *penelitian pengembangan, media pembelajaran Interaktif, Biologi, Ispring Suite 8*

## **DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA *POWER POINT ISPRING SUITE 8* AT THE CONCEPT OF EXCRETION SYSTEM IN HIGH SCHOOL**

**Abstract:** Development of interactive learning media *power point ispring suite 8* at the concept of excretion system in high school. This type of research is research and development (R & D) which aims to develop interactive learning media *power point ispring suite 8* that are valid, practical and effective at the concept of the excretion system. Research and development phase refers to the ADDIE development model that consists of five phases: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. Assessment instruments consists of three, (1) the validity instrument that are instrument assessment of web-based Instructional media of biology validity and assessment instruments validity of the questionnaire, (2) a practical instrument of teachers and students' response questionnaire to interactive learning media *power point ispring suite 8*, and (3) the instruments effectiveness that are student learning outcomes. Based on data analysis, the average of instructional media validity was obtained by three validators is 4.13 (valid). Practicality of media was obtained by teacher's responses is 93,40 % (very strong) and the student's response is 91,40 % (very strong). The learning media has met the criteria of effectiveness of 92 % students achieve a mastery learning value. The improvement of Biology learning outcome based on data analysis was obtained by the normalized gain of 0.79 (high category). Based on the results of this study concluded that interactive learning media *Power Point Ispring Suite 8* that was developed are valid, practical, and effective.

**Keywords:** *research development, interaktif learning media, Biologi, ispring suite 8.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sektor yang sangat menentukan kualitas suatu bangsa. Dunia pendidikan menuntut untuk dilakukannya inovasi dan kreativitas yang dapat mendukung peningkatan mutu pendidikan. Perkembangan teknologi sejalan dengan peningkatan mutu pendidikan yang tertuang dalam Peraturan Pemerintah RI Nomor 32 tahun 2013 perubahan atas Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 pada bab 4 tentang Standar Nasional Pendidikan mengenai standar proses, menyatakan bahwa Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Penggunaan media berfungsi sebagai alat perantara penyampaian materi pembelajaran agar dapat diterima peserta didik dengan lebih mudah dalam proses pembelajaran, serta membutuhkan penggunaan media yang tepat dan dapat menarik perhatian peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Implementasi pembelajaran abad 21 tertuang dalam kurikulum 2013 yang merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta penguasaan terhadap teknologi. Guru dituntut untuk mampu mengoperasikan teknologi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah, mempercepat, memperindah sehingga mampu meningkatkan minat belajar bagi peserta didik.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat, memberikan dampak positif dalam proses belajar mengajar. Setiap pengajar dituntut untuk menguasai teknologi agar dapat memberikan media pembelajaran yang menarik dan aktif bagi peserta didik. Hal ini tertuang pada Undang-undang No.14 tahun 2005 bahwa guru berkewajiban meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Media pembelajaran berbasis teknologi yang sering digunakan antara lain *Power point*, *Lectora*, *Adobe Flash* dan sebagainya, yang umum digunakan adalah *Power Point*. Salah satu media pembelajaran interaktif dengan *Power Point Ispring Suite 8* belum banyak dikembangkan. *Ispring* merupakan salah satu tool yang dapat mengubah file presentasi yang kompatibel dengan *power point* untuk dijadikan dalam bentuk *flash*. Kelebihan aplikasi *ispring* ialah dapat menyediakan variasi bentuk soal yang disertai dengan penskoran akhir dan dilengkapi dengan *record audio*, *record video*, manajemen presentasi dan *flash*.

Observasi yang dilakukan di SMA Negeri 3 Makassar untuk nilai rata-rata Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) Biologi mengalami penurunan dari tahun 2016-2017 yaitu 22,96 % dengan nilai rata-rata tahun 2016 yaitu 64,58 dan pada tahun 2017 yaitu 49,75 (Litbang.kemdikbud.go.id). Biologi banyak menuntut hafalan, nama ilmiah serta beberapa materi yang bersifat abstrak.

Proses pembelajaran Biologi selama ini masih bersifat monoton dan tidak bervariasi. Proses pembelajaran tidak memperhatikan keaktifan peserta didik, sehingga terkadang peserta didik merasa bosan dan tidak ikut aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran Biologi masih kurang efektif.

Penelitian yang dilakukan oleh Wijayanto, *et al.* (2017), mengatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif yang digunakan sebagai metode pembelajaran dengan *software Ispring* dapat dijadikan sebagai variasi sarana pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas peserta didik. Media yang digunakan membuat peserta didik menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu dapat dijadikan sebagai bahan pembandingan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik. Media yang digunakan meningkatkan minat dan motivasi peserta didik.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Hal ini sesuai dengan tujuan peneliti yang ingin menghasilkan suatu produk yang valid, praktis, dan efektif berupa media pembelajaran interaktif

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, terdiri dari 5 tahap, yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Media pembelajaran yang dikembangkan adalah berupa (i) Media pembelajaran Interaktif, (ii) terintegrasi dengan sejumlah video, animasi, dan kuis, (iii) *Software* yang digunakan adalah *Power Point Ispring Suite 8*.

Teknik yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu observasi, wawancara guru mata pelajaran, angket dan tes hasil belajar. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, berupa lembar evaluasi hasil tes belajar peserta didik dan angket yang terdiri dari: 1) angket validasi yang diberikan kepada validator untuk mengukur kevalidan media, 2) angket respon peserta didik, 3) angket respon guru, dan lembar evaluasi digunakan untuk melihat keefektifan media pembelajaran interaktif *Power Point Ispring Suite 8*.

Data yang diperoleh dengan menggunakan instrumen yang dikembangkan selanjutnya dianalisis secara kuantitatif.

### **1. Analisis data kevalidan**

Kegiatan yang dilakukan dalam proses analisis data kevalidan perangkat pembelajaran adalah sebagai berikut (Hobri, 2009):

- 1  $\leq$   $v_a < 2$  tidak valid
- 2  $\leq$   $v_a < 3$  kurang valid
- 3  $\leq$   $v_a < 4$  cukup valid
- 4  $\leq$   $v_a < 5$  valid
- $v_a = 5$  sangat valid

Terkait dengan validitas pada penelitian dan pengembangan yang ingin dicapai yaitu kriteri valid dan minimal tingkat validitas yang dicapai adalah kategori valid  $4 \leq v_a < 5$ . Apabila validasi dibawah kategori maka dilakukan koreksi sampai diperoleh media yang ideal dari ukuran validitas konstruk dan isinya.

### **2. Analisis data kepraktisan**

Analisis terhadap kepraktisan media pembelajaran menggunakan data respon guru dan peserta didik, yaitu sebagai berikut:

- 1) Mencocokkan persentase rata-rata nilai respon dengan kategori respon menurut Riduwan (2010) yaitu sebagai berikut:
  - a)  $80\% \leq \bar{R} \leq 100\%$ : dikategorikan sangat kuat
  - b)  $60\% \leq \bar{R} < 80\%$  : dikategorikan kuat
  - c)  $40\% \leq \bar{R} < 60\%$  : dikategorikan cukup kuat
  - d)  $20\% \leq \bar{R} < 40\%$  : dikategorikan lemah
  - e)  $0\% \leq \bar{R} < 20\%$  : dikategorikan sangat lemah
- 2) Menghitung banyaknya kategori sangat kuat, kuat, cukup kuat, lemah dan sangat lemah dari seluruh pernyataan. Selanjutnya mencocokkan dengan kategori menurut Riduwan (2010), yaitu sebagai berikut:
  - a) Jika  $\geq 50\%$  dari seluruh pernyataan termasuk dalam kategori sangat kuat dan kuat, maka respon dikatakan positif.
  - b) Jika  $< 50\%$  dari seluruh pernyataan termasuk dalam kategori sangat kuat dan kuat, maka respon dikatakan negatif.

Adapun untuk penentuan praktis atau tidaknya media dapat dilihat dari hasil akhirnya. Jika hasil akhirnya dinyatakan bahwa respon guru atau peserta didik terhadap media tersebut dikategorikan positif, maka dapat dinyatakan praktis.

### **3. Analisis data keefektifan**

Analisis terhadap keefektifan media pembelajaran menggunakan data tes hasil belajar dengan mengacu pada pedoman penilaian menurut (Hobri, 2009) yaitu sebagai berikut.

- (1) Skor 85–100 : dikategorikan sangat tinggi.
- (2) Skor 65 – 84 : dikategorikan tinggi.
- (3) Skor 55 – 64 : dikategorikan sedang.
- (4) Skor 35 – 54 : dikategorikan rendah.

(5) Skor 0 – 34 : dikategorikan sangat rendah.

Ketuntasan tes hasil belajar peserta didik berdasarkan pada Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah. Seorang peserta didik dikatakan berhasil dalam belajar jika memperoleh nilai minimal 75. Pembelajaran dikatakan berhasil secara klasikal jika minimal 80% peserta didik mencapai skor minimal 75 (tinggi).

Menurut Hake (1999), Untuk melihat kategori peningkatan hasil belajar biologi peserta didik (tinggi, sedang, atau rendah) maka dilakukan teknik analisis data skor gain ternormalisasi. Tafsiran nilai N-Gain yaitu sebagai berikut:

$0,70 < g \leq 1,00$  Tinggi

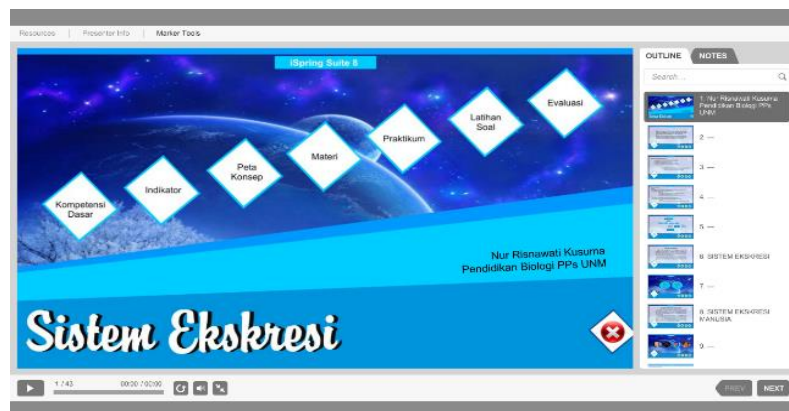
$0,30 < g \leq 0,70$  Sedang

$0,00 \leq g \leq 0,30$  Rendah

Jika hasil dari rata-rata nilai peserta didik berada pada kategori 0,70 maka media pembelajaran yang digunakan sudah memenuhi kriteria efektif.

## HASIL PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif *Power Point Ispring Suite 8* pada konsep sistem ekskresi yang telah dilakukan dengan mengadaptasi pada model pengembangan ADDIE, 1) Analisis (*Analysis*), 2) perencanaan (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) Implementasi (*implementation*) dan 5) evaluasi (*evaluation*). Media pembelajaran yang dikembangkan adalah berupa (i) Media pembelajaran Interaktif, (ii) terintegrasi dengan sejumlah video, animasi, dan kuis, (iii) *Software* yang digunakan adalah *Power Point Ispring Suite 8*.



Gambar 1. Tampilan Home Aplikasi *Power Point Ispring Suite 8*

Tampilan *home* merupakan layar utama aplikasi untuk masuk ke setiap menu yang diinginkan. Berikut adalah hasil analisis data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran interaktif *Power Point Ispring Suite 8*.

### a. Kevalidan

Validitas diukur menggunakan instrument validasi media pembelajaran interaktif yang dibuat oleh peneliti dan diberikan kepada validator ahli untuk memvalidasi media pembelajaran interaktif *Power Point Ispring Suite 8*.

Uji validitas untuk melihat kekurangan media pembelajaran interaktif *Power Point Ispring Suite 8* Baik dari segi konten maupun dari tampilan (layout).

**Tabel 1 Hasil Analisis Kevalidan Media Pembelajaran *Power Point Ispring Suite 8* pada Konsep Sistem Ekskresi**

No	Aspek Penilaian	Rata-rata Skor		Va	Ket
		Va1	Va2		
1	Kompetensi dasar	5.0	4.0	4.5	Valid
2	Isi/Konten	4.0	4.0	4.5	Valid
3	Konsep pembelajaran	4.0	4.0	4.0	Valid
4	Pengorganisasian materi	4.0	4.3	4.2	Valid
5	Konsep teknis	4.0	4.0	4.0	Valid
6	Konsep media	4.0	4.0	4.0	Valid
7	Konsep komunikasi	4.0	4.0	4.0	Valid
8	Tes dan evaluasi	4.0	4.0	4.0	Valid
9	Review tingkatan	4.0	5.0	4.5	Valid
Rata-rata				4.13	Valid

Berdasarkan hasil analisis yang di tunjukkan pada tabel 1 diperoleh nilai rata-rata total kevalidan keseluruhan media pembelajaran interaktif *Power Point Ispring Suite 8* yang digunakan dalam mendukung proses pembelajaran diperoleh va adalah 4.13, dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut termasuk dalam kategori “**valid**” ( $4 \leq va < 5$ ).

*b. Kepraktisan Media Pembelajaran Power Point Ispring Suite 8*

Uji kepraktisan media dilihat berdasarkan respon guru dan respon peserta didik

1) Kepraktisan produk berdasarkan respon peserta didik

Berdasarkan data respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif *Power Point Ispring Suite 8*, ada 15 pernyataan yang terdiri dari respon positif dan respon negative peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *Power Point Ispring Suite 8*, menunjukkan rata-rata yang diperoleh adalah “4.57” dengan persentase 91,40 % dengan kategori sangat kuat (di atas 80%). Hal ini menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif *Power Point Ispring Suite 8* memperoleh respon positif oleh peserta didik.

2) Kepraktisan Produk berdasarkan respon guru

Berdasarkan data respon guru yang diperoleh melalui angket respon positif dan respon negatif dari guru biologi diperoleh nilai rata-rata sebesar “4.67” dengan rata-rata persentase 93.40 % menunjukkan bahwa guru biologi memberikan respon positif terhadap media pembelajaran interaktif *Power Point Ispring Suite 8* yang berada pada kategori “sangat kuat”.

*c. Kefeektifan Media Pembelajaran Power Point Ispring Suite 8*

**Tabel 2 Distribusi Frekuensi Persentase Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 3 Makassar**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	85-100	Sangat tinggi	34	87.17
2	65-84	Tinggi	3	7.69
3	55-64	Sedang	2	5.12
4	35-54	Rendah	-	-
5	0-34	Sangat Rendah	-	-
Jumlah			39	100

Hasil analisis data hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 3 Analisis Peningkatan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik**

Pretest		Posttest		g (gain)	Kategori
Nilai	Kategori	Nilai	Kategori		
47,44	Rendah	88,97	Sangat Tinggi	0,79	Tinggi

Berdasarkan hasil analisis data statistik hasil belajar peserta didik, sebanyak 39 orang yaitu 92% peserta didik yang mencapai KKM atau dapat dikatakan tuntas. Nilai KKM mengacu pada KKM yang ditetapkan di SMA Negeri 3 Makassar. Frekuensi persentase hasil belajar menunjukkan 87,17 % peserta didik memperoleh nilai diatas 85, sehingga hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Power Point Ispring Suite 8* yang telah dikembangkan dapat dikatakan efektif dan rata-rata nilai *n gain* peserta didik adalah 0.79 dengan kategori tinggi.

## PEMBAHASAN

### a. Kevalidan Media Pembelajaran *Power Point Ispring Suite 8*

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari analisis data nilai kevalidan media pembelajaran oleh kedua validator yaitu sebesar “4.13” yang berada kategori “valid” ( $4 \leq V_a < 5$ ) atau setara dengan 83%.

Berdasarkan nilai total kevalidan maka media pembelajaran interaktif *Power Point Ispring Suite 8* layak untuk digunakan kepada subjek penelitian. Nilai valid yang diperoleh dengan ketercapaian indikator penilaian berupa kesesuaian penyajian materi pembelajaran dengan indikator pencapaian kompetensi, dukungan media terhadap penanaman konsep, kesesuaian materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, kebenaran uraian materi pembelajaran, urutan penyajian materi pembelajaran, kesesuaian gambar dan animasi dengan uraian materi pembelajaran, kesesuaian soal-soal latihan dengan tujuan pembelajaran, dan kejelasan uraian materi pembelajaran. Perangkat pembelajaran dikatakan valid jika penilaian ahli menunjukkan bahwa pengembangan perangkat tersebut memiliki konsistensi internal antara setiap aspek yang dinilai yakni keterkaitan antara komponen dalam perangkat pembelajaran (Mustami, 2015). Lebih lanjut dikemukakan oleh Hala (2015), bahwa Jika keseluruhan aspek penilaian telah mencapai kriteria kevalidan, maka media yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam penelitian.

### b. Kepraktisan Media Pembelajaran *Power Point Ispring Suite 8*

Berdasarkan data yang diperoleh, pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif *Power Point Ispring Suite 8* memiliki nilai kepraktisan yang baik. Hasil respon guru menunjukkan nilai rata-rata respon di angka 4.67 dengan presentase 93,40 % dengan kategori sangat kuat, hasil respon peserta didik 4.57 dengan presentase 91.40 % dengan kategori sangat kuat.

Nilai respon peserta didik yang diperoleh tidak jauh berbeda dengan nilai respon peserta didik yang diperoleh dalam penelitian lainnya yang terkait dengan penelitian pengembangan media interaktif termasuk kategori sangat baik dengan rata-rata persentase 87,99% (Sasahan, *et al.* 2017).

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Rafiq, *et al.* (2017) terhadap pengembangan media pembelajaran *Power Point & Ispring Suite* di SMP Negeri 1 Kota Jambi bahwa media tersebut dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri dirumah dan dimanapun. Media pembelajaran yang dikembangkan menurut pandangan peserta didik sudah sangat baik sehingga dapat menarik minat dan motivasi peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Wijayanto, *et al.* (2017) bahwa dengan pemanfaatan media pembelajaran *Ispring Suite 8* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik serta memberikan kontribusi pada pembelajaran interaktif dan dinamis.

### c. Keefektifan Media Pembelajaran *Power Point Ispring Suite 8*

Keefektifan media pembelajaran dinilai dari penilaian hasil belajar peserta didik. Jumlah peserta didik yang dinyatakan tuntas yaitu peserta didik yang mencapai standar ketuntasan minimal (75) sebanyak 36 peserta didik atau 92%. Sementara sebanyak 3 orang peserta didik yang tidak mencapai KKM atau dapat

dikatakan tidak tuntas. Dapat dikatakan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori efektif. Media pembelajaran dapat dikatakan efektif jika 80% peserta didik yang telah mengikuti proses pembelajaran mampu mencapai nilai ketuntasan minimal yang telah ditetapkan (Hobri, 2009).

Rata-rata indeks gain yang diperoleh sebesar 0,79. Hasil menunjukkan bahwa hasil belajar Biologi peserta didik mengalami peningkatan., 0,79 berada pada kategori tinggi dan peserta didik dikatakan berhasil (tuntas) apabila peserta didik memperoleh nilai lebih besar atau sama dengan nilai KKM yaitu 75 (Nilai  $\geq$  KKM). Pembelajaran dikatakan berhasil secara klasikal jika minimal 80% peserta mencapai nilai tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah efektif.

Hasil belajar peserta didik adalah hasil dari berbagai upaya dan daya yang tercermin dari partisipasi belajar yang dilakukan peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran (Saleh, *et al.* 2015). Terciptanya proses pembelajaran yang mampu meningkatkan belajar berfikir peserta didik tentunya sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran yang baru dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang tentunya akan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Motivasi yang baik pada peserta didik mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Motivasi merupakan kunci utama kesuksesan dalam akademik (Sanacore, 2008).

Penelitian yang dilakukan oleh Cimer & Atilla (2012), menyatakan bahwa peserta didik dapat mengingat dengan baik mengenai ide dan konsep yang ditampilkan dengan melibatkan sensori peserta didik, misalnya penyajian materi secara audio dan visual, gambar, carta, model dan multimedia. Mengajar dengan menggunakan media yang bersifat visual dapat memberikan makna konkrit terhadap suatu kata/istilah, memperlihatkan kaitan dan hubungan ide-ide secara eksplisit, dan gambar yang mudah tersimpan dalam ingatan peserta didik dan membuat pembelajaran lebih menarik.

Pemanfaatan teknologi dalam penyediaan media pembelajarn tentunya sangat mendukung dalam proses pembelajaran terutama media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan media penyampaian pesan antara tenaga pendidik kepada peserta didik yang memungkinkan komunikasi antara manusia dan teknologi melalui sistem dan infrastruktur berupa program aplikasi serta pemanfaatan media elektronik sebagai bagian dari metode edukasinya, melalui media pembelajaran interaktif proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja (Sasahan, *et al.* 2017). *Microsoft Power Point* mampu menampilkan program multimedia menarik dengan tampilannya yang dapat berupa teks, gambar, dan video (Daryanto, 2013). Penggunaan *Ispring suite* dengan penyajian yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media yang komunikatif dapat menyajikan informasi materi atau konsep yang ada pada media sebagai sumber pesan kepada peserta didik sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik ( Himmah & Martini, 2017).

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif *power point ispring suite 8* pada konsep sistem ekskresi, dapat disimpulkan bahwa :

1. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif *power point ispring suite 8* mengacu pada model pengembangan *ADDIE* terdiri dari 5 tahap, yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi).
2. Media pembelajaran interaktif *Power Point Ispring Suite 8* yang dikembangkan bersifat valid, praktis, dan efektif

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Cimer & Atilla. 2012. What makes biology learning difficult and effective: Students' views. *Educational Research and Reviews*, (Online), Vol. 7, No. 3 (<https://eric.ed.gov/?id=EJ972777>, Diakses 10 Januari 2018).
- Daryanto, 2013. *Media Pembelajaran Peranannya sangat Penting dalam rangka mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta
- Hala, Y., Saenab, S., & Kasim, S. 2015. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Biologi Berbasis Pendekatan Saintifik pada Konsep Ekosistem Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Journal of*

- EST*, (Online), Vol. 1, No. 3 (<http://ojs.unm.ac.id/JEST/article/view/1825>, Diakses 10 Januari 2018)
- Hobri. 2009. *Metodologi Penelitian dan Pengembangan (Development and Reseach) (Aplikasi Pada Penelitian Pendidikan Matematika)*. Jember : FKIP Universitas Jember.
- Salah, H. I., Nurhayati, Jumadi O. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Peredaran Darah Kelas VIII SMP Negeri 2 Bulukumba. *Jurnal Sainsmat*, (Online), Vol.IV, No. 1 (7-13) ISSN2 086-6755 ( <http://ojs.unm.ac.id/sainsmat/article/view/1280>, Diakses 12 Maret 2018).
- Mustami, M.K. & Dirawan,G.D. 2015. Development of Worksheet Students Oriented Scientific Approach at Subject of Biology. *Man In India*, (Online), Vol. 95, No. 4. (<http://ournals.com/serialjournalmanager/pdf/1456920315.pdf>, Diakses 10 Januari 2018).
- Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 tentang perubahan Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan.*
- Rafiq M., Sabil H, & Ramalisa, 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik dengan Power Point & Ispring Suite pada Materi Perbandingan di Kelas VIII SMP Negeri 1. *Skripsi*. Tidak diterbitkan. Jambi: Pendidikan Matematika. Universitas Jambi.
- Riduwan, 2010. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sanacore, J. 2008. Turning Reluctant Learners into Inspired Learners. Clearing House:A *Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, (Online), Vol. 82, No. 1. (<https://eric.ed.gov/?id=EJ811947>, Diakses 15 Januari 2018).
- Sasahan, E. Y., Oktova R. & Oktavia O., 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif tentang Optika Berbasis Android Menggunakan Perangkat Lunak Ispring Suite 7.0 untuk Mahasiswa S-1 Pendidikan Fisika pada Pokok Bahasan Interferensi Cahaya. *Prosiding SNFA.E ISSN 2548-8325/P-ISSN (2548-8317)*.
- Undang-Undang No14. Tahun 2005. Tentang Guru dan Dosen*. Bandung : Citra Umbara.
- Wijayanto P. A., Utaya S. & Astina I, K. 2017. Increasing Student's Motivation and Geography Learning Outcome Using Active Debate Methode Assisted by Ispring Suite. *International Journal of Social Sciences and Management*, (Online), Vol. 4, No. 4.( <https://www.nepjol.info/index.php/IJSSM/article/view/18336>, Diakses 12 Maret 2018).

<b><i>Nur Risnawati Kusuma</i></b>	Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar Email: <a href="mailto:risnawatiedy@gmail.com">risnawatiedy@gmail.com</a>
<b><i>Muh. Khalifah Mustami</i></b>	Jurusan Biologi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar Email: <a href="mailto:muhkhalifahmustami@gmail.com">muhkhalifahmustami@gmail.com</a>
<b><i>Oslan Jumadi</i></b>	Jurusan Biologi Universitas Negeri Makassar. E-mail: <a href="mailto:oslanj@unm.ac.id">oslanj@unm.ac.id</a>