

Rio Sutra. 2017. *Pengembangan Media Berbasis Powerpoint Interaktif pada Materi Interaksi Antar Makhluk Hidup dengan Lingkungannya*. Skripsi, Program Studi Pendidikan IPA, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing I Mochammad Ahied, pembimbing II Ana Yuniasti Retno Wulandari.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Powerpoint* Interaktif. Materi yang digunakan dalam uji coba adalah interaksi antar makhluk hidup dengan lingkungannya. Sampel penelitian adalah 10 siswa SMPN 1 Labang dengan teknik pengambilan data *simple random sampling*. Model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) tetapi tanpa tahap *Implementation*. Hasil kelayakan oleh ahli dari segi aspek materi sebesar 94,1% dan dari segi aspek media sebesar 79,5%. Hasil rata-rata respon siswa terhadap media sebesar 82,5%. Berdasarkan hasil tersebut media *Powerpoint* Interaktif dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPA.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pengembangan, *Powerpoint* Interaktif.

Rio Sutra. 2017. *Developing of Media Based Interactive Powerpoint on Topic Interaction of Livingthings Between the Environment*. Thesis. Natural Science Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University. Advisor I Mochammad Ahied, Advisor II Ana Yuniasti Retno Wulandari.

ABSTRACT

This research aims to determine the validity and students' response on learning media based Interactive *Powerpoint*. The trial topic used was Interaction of Livingthings Between the Environment. The sample wee 10 students of SMPN 1 Labang with sampling technique used *simple random sampling*. The research model used was a model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) without the *Implementation phase*. Validity results by experts of material aspects of 94,1% and in media aspects of 79,5%. The average results of the student's response to the media was 82,5%. Based on the results, Interactive *Powerpoint* media were validity use in science teaching activities.

Keywords: Learning Media, Developing, Interactive *Powerpoint*.

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah Yang Maha Esa, sehingga diberi kesehatan untuk menyelesaikan seminar proposal skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Berbasis *Powerpoint* Interaktif pada Materi Interaksi Antar Makhluk Hidup dengan Lingkungannya”** sebagai tugas akhir perkuliahan. Penulis menyadari bahwa terselesaikannya proposal skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan dan peran serta berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Moch Ahied, S.Si., M.Si, dan Ibu Ana Yuniasti Retno W, S.Pd.,M.Pd, selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan proposal skripsi ini sehingga dapat terselesaikan.
2. Ibu Laila Khamsatul Muharrami, S.Si.,M.Si, selaku dosen penguji yang juga telah banyak memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan proposal skripsi ini sehingga dapat terselesaikan.
3. Bapak Dja'in (Alm) terimakasih atas nasehat, arahan, dan motivasi yang bapak berikan. Terimakasih atas semua yang bapak berikan selama ini.
4. Ibu Siti Khotijah tercinta yang senantiasa mendo'akan, memotivasi, dan memberikan nasehat serta saran demi terselesaikannya Tugas Akhir/Skripsi.
5. Kakakku tercinta Endik Sutikno dan Hendro wibowo yang tidak henti-hentinya memberikan dukungan dan semangat.

Dalam penyusunan proposal skripsi ini, penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini masih jauh dari sempurna. Hal ini karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran penulis harapkan demi menyempurnakan proposal skripsi ini.

Bangkalan, 26 Juli 2017

Rio Sutra

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Persetujuan	i
Halaman Pengesahan	ii
Lembar Pernyataan Orisinalitas Skripsi	iii
Abstrak	iv
Abstract	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Tabel	ix
Daftar Gambar.....	x
Daftar Rumus	xi
Daftar Lampiran	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
F. Spesifikasi Produk Pengembangan.....	6
G. Definisi Istilah	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Teori	7
B. Penelitian Relevan	26
C. Kerangka Berfikir	28
BAB III METODE PENGEMBANGAN	29
A. Jenis Pengembangan	29
B. Waktu dan Tempat Pengembangan	29
C. Desain Pengembangan.....	29
D. Prosedur Pengembangan.....	30
E. Uji Coba Produk	37

	Halaman
1. Subjek Uji Coba	37
2. Jenis Data.....	37
3. Instrumen Uji Coba.....	38
4. Teknik Pengumpulan Data	41
5. Teknik Analisis Hasil Uji Coba.....	43
BAB IV HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN	47
A. Hasil dan Analisis Data	47
1. Hasil dan Analisis Kelayakan Produk	47
2. Penilaian Respon Siswa	54
B. Pembahasan	55
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	69
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Tipe-tipe Interaksi Antara Dua Spesies dalam Komunitas	19
Tabel 3.1 Daftar Nama Validator Media <i>Powerpoint</i> Interaktif	36
Tabel 3.2 Indikator Angket Validasi Ahli Materi	38
Tabel 3.3 Indikator Angket Validasi Ahli Media.....	39
Tabel 3.4 Indikator Angket Respon Siswa.....	40
Tabel 3.5 Hasil Perhitungan Kelayakan Analisi Uji Validasi Ahli Media, Ahli Materi, dan Guru IPA SMP	44
Tabel 3.6 Analisis Angket Respon Siswa	46
Tabel 4.1 Revisi dan Perbaikan Materi pada <i>Powerpoint</i> Interaktif.....	48
Tabel 4.2 Hasil Validasi Produk	49
Tabel 4.3 Rekapitulasi Penilaian Validasi Materi.....	50
Tabel 4.4 Rekapitulasi Penilaian Validasi Media	51
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Respon Siswa.....	54

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tampilan menu utama <i>Microsoft powerpoint</i> 2013	10
Gambar 2.2 Tampilan <i>Layout Microsoft powerpoint</i> 2013.....	10
Gambar 2.3 Tampilan <i>Layout Microsoft powerpoint</i> 2013.....	11
Gambar 2.4 Tampilan <i>Layout Microsoft powerpoint</i> 2013.....	11
Gambar 2.5 Tampilan <i>Layout Microsoft powerpoint</i> 2013.....	11
Gambar 2.6 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	15
Gambar 2.7 Kerangka Berpikir	28
Gambar 3.1 Tahap Pengembangan Model ADDIE.....	30
Gambar 3.2 Diagram Alir Desain <i>Powerpoint</i> Interaktif.....	35
Gambar 4.1 Grafik Hasil Validasi Produk	49
Gambar 4.2 Grafik Rekapitulasi Penilaian Validasi Materi.....	51
Gambar 4.3 Grafik Rekapitulasi Penilaian Validasi Media	53
Gambar 4.4 Grafik Reliabilitas Media	54
Gambar 4.5 Grafik Hasil Penilaian Respon Siswa.....	55

DAFTAR RUMUS

	Halaman
Rumus 3.1. Validasi Pakar	43
Rumus 3.2. Reliabilitas	44
Rumus 3.3. Rata-rata Reliabilitas	45
Rumus 3.4. Respon Siswa.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Peta Konsep Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya	73
Lampiran 2. Lembar Validasi Kelayakan Isi (Ahli Materi).....	74
Lampiran 3. Lembar Validasi Kelayakan Penyajian (Ahli Media).....	77
Lampiran 4. Lembar Validasi Guru IPA SMP	82
Lampiran 5. Angket Respon Siswa.....	89
Lampiran 6. Kisi-kisi Angket Respon Siswa	91
Lampiran 7. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi.....	92
Lampiran 8. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media	93
Lampiran 9. Rekapitulasi Hasil Validasi Guru IPA SMP	96
Lampiran 10. Rekapitulasi Hasil Reliabilitas.....	100
Lampiran 11. Rekapitulasi Hasil Angket Siswa	105
Lampiran 12. Data Validasi Ahli Materi.....	106
Lampiran 13. Data Validasi Ahli Media	109
Lampiran 14. Data Validasi Guru IPA SMP	113
Lampiran 15. Data Angket Respon Siswa	118
Lampiran 16. Dokumentasi Pengambilan Data	124
Lampiran 17. Screenshot Media <i>Powerpoint</i> Interaktif.....	125