

PENGEMBANGAN MEDIA CD INTERAKTIF PRAKTIKUM IPA SISWA MTs

(The Development of Interactive CD Science Media for Students of MTs)

Ita Ristika Sari

MTs. Al-Khairiyah Rawaarum Cilegon

Jl. Mayjend Soetoyo KM. 07 Rawaarum

Email : thathariztika@gmail.com

Sholeh Hidayat, Irwan Djumena

Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Abstract

This study aims to develop an interactive CD science media for VII grade students of MTs. Al-Khairiyah Rawaarum Cilegon. This type of research uses (R & D) Research and Development with a 4D development model with steps consisting of: 1). Define, 2). Design, 3). Develop, 4). Desess. The results of the feasibility test for Interactive CD media were carried out by learning media experts and learning material experts obtained scores of 88.9% and 93.3% with very good categories. The results of the average value based on teacher responses amounted to 78% with good categories, student responses obtained at 83.3% with a very good category. The effectiveness test was conducted in May 2019 at MTs. Al-Khairiyah Rawaarum. While the increase in learning outcomes gained a gain index of 1.24 with a high category. According gain criteria $\geq 0,7$ is the criteria for high learning outcomes. The conclusion be a good response to the media developed so that it is feasible to be used as an interactive learning media and can improve the learning outcomes of students in the organizational material of life.

Keywords: *Media Development, Interactive CD, Material Science*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media CD Interaktif praktikum IPA siswa kelas VII MTs. Al-Khairiyah Rawaarum Cilegon. Jenis penelitian ini menggunakan (R&D) *Research and Development* dengan model pengembangan *Four D* dengan langkah-langkah yang terdiri dari: 1). *Define*, 2). *Design*, 3). *Develop*, 4). *Dessiminasi*. Hasil uji kelayakan media CD Interaktif ini dilakukan oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran diperoleh nilai sebesar 88,9% dan 93,3% dengan kategori sangat baik. Hasil nilai rata-rata berdasarkan tanggapan guru sebesar 78% dengan kategori baik, tanggapan siswa diperoleh sebesar 83,3% dengan kategori sangat baik. Uji keefektifan dilakukan pada bulan Mei 2019 di MTs. Al-Khairiyah Rawaarum. Sedangkan peningkatan hasil belajar memperoleh indeks gain sebesar 1,24 dengan kategori tinggi. Berdasarkan gain hasil belajar yang di dapat yaitu $\geq 0,7$ memiliki kriteria yang tinggi. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memberikan tanggapan yang baik terhadap media yang dikembangkan sehingga layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang interaktif serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi organisasi kehidupan.

Kata kunci: *Pengembangan Media, Cd Interaktif, Materi IPA*

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat penting terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, terutama dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu, agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan teknologi maka perlu adanya penyesuaian. Teknologi yang telah tersedia harus dimanfaatkan untuk membantu proses pembelajaran di sekolah.

Pemanfaatan teknologi pada hakikatnya bertujuan untuk memudahkan pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini berdampak terhadap dunia pendidikan termasuk dalam pemilihan media untuk kegiatan pembelajaran. Salah satunya adalah program pembelajaran berbasis komputer atau sering disebut *Computer Assisted Instruction* (CAI).

Menurut Berdiati (2014: 8), pembelajaran secara harfiah berarti proses belajar. Proses pembelajaran dapat di maknai sebagai proses penambahan pengetahuan dan wawasan melalui rangkaian aktifitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya, sehingga terjadi perubahan yang bersifat positif dan pada tahap akhir akan di dapat keterampilan, kecakapan, dan pengetahuan baru.

Contohnya dalam proses pembelajaran IPA peserta didik akan merasa bosan ketika pendidik menyampaikan materi dengan cara konvensional/ceramah. Karena pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sangat penting bagi peserta didik dan diharapkan dapat menjadi wahana untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam mengharapkannya pada kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik dapat menyesuaikan diri terhadap fenomena dan perubahan-perubahan yang terjadi di lingkungan sekitar. Dengan demikian, pembelajaran IPA bertujuan untuk mengembangkan potensi diri peserta didik melalui pemberian pengalaman dengan cara menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam Ilmu Pengetahuan Alam berasal dari kata dalam bahasa Inggris "*Natural Science*" secara singkat biasa disebut "*science*" yang ilmu pengetahuan, Natural berarti alamiah. Jadi IPA dapat diartikan sebagai ilmu pengetahuan tentang alam semesta. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan yang tersusun secara terbimbing. Hal ini sejalan dengan kurikulum 2013 bahwa IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.

Hakikat IPA sebagai proses diperlukan untuk menciptakan pembelajaran IPA yang empirik dan faktual. Hakikat IPA sebagai proses diwujudkan dengan melaksanakan pembelajaran yang melatih keterampilan proses bagaimana cara produk sains ditemukan.

Pentingnya media pembelajaran karena media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi peserta didik dan memperbaharui semangat mereka, membantu memantapkan pengetahuan pada para peserta didik serta menghidupkan

pelajaran. Sanaky (2009: 6), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi kompensatoris.

Media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan digital pada sistem berbasis komputer yang merespons tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video. Media interaktif ini memang dekat dengan teknologi informasi dan umumnya digunakan sebagai media untuk memberikan informasi dan pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi berupa teks, gambar, suara, animasi, dan video dengan pengendalian komputer kepada peserta didik yang tidak hanya mendengar dan melihat tetapi juga memberikan respons yang aktif. Penggunaan media sangat penting untuk menunjang pembelajaran IPA di sekolah, karena dalam pembelajaran IPA banyak terdapat materi yang bersifat abstrak. Dengan kata lain, peserta didik memerlukan suatu media pembelajaran untuk memecahkan masalah yang rumit.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang diharapkan bisa meningkatkan kemampuan peserta didik, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, dan menyenangkan. Salah satu alternatif untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran IPA tersebut adalah dengan menggunakan media CD Interaktif.

2. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana proses pengembangan CD Interaktif praktikum IPA kelas VII Mts. Al-Khairiyah Rawaarum Cilegon?
- b. Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap pengembangan media CD Interaktif pada mata pelajaran IPA kelas VII di Mts. Al-Khairiyah Rawaarum?
- c. Bagaimana bentuk produk akhir pengembangan media CD Interaktif pada mata pelajaran IPA kelas VII di Mts. Al-Khairiyah Rawaarum?
- d. Bagaimana hasil belajar pengembangan media CD Interaktif pada pokok bahasan IPA materi Organisasi Kehidupan kelas VII di Mts. Al-Khairiyah Rawaarum?

3. Tujuan Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya pada pengembangan media pembelajaran IPA dan dapat menyediakan media pembelajaran interaktif

yang dapat digunakan dalam proses

B. KAJIAN TEORETIK

Pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, terencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan (Iskandar Wiryokusumo dalam Afrilianasari: 2014).

Pengembangan media yang dilakukan sebagai upaya penyelesaian permasalahan dalam pembelajaran terkait dalam analisis kebutuhan. Pentingnya mengembangkan media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan dalam proses pembelajaran. Melalui media proses pembelajaran akan lebih menarik dan dapat menjadikan pembelajaran secara mandiri. Pengembangan media dalam penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif yang digunakan untuk pembelajaran IPA.

Menurut Smaldino (2005:7), CD interaktif merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. CD interaktif dibuat agar peserta didik mampu melakukan proses pembelajaran secara mandiri. Dengan menggunakan CD Interaktif dapat memadukan media-media dalam proses pembelajaran, seperti kombinasi antara teks, gambar, suara, video, animasi menjadi satu kesatuan sehingga memungkinkan penggunaanya dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Hasil belajar adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan sesuatu yang dicapai seseorang setelah melakukan suatu usaha. Bila dikaitkan dengan belajar berarti

pembelajaran khususnya dalam bidang sains.

hasil menunjuk sesuatu yang dicapai oleh seseorang yang belajar dalam selang waktu tertentu. Hasil belajar ditujukan pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar merupakan indikator yang menunjukkan adanya derajat perubahan tingkah laku peserta didik (Hamalik, 2007: 159). Sudjana (2008: 22) mengemukakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar pada peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, psikomotor, dan afektif (Sudjana, 2001: 3). Menurut Sukmadinata (2009: 102), bahwa hasil belajar merupakan realisasi pengembangan kemampuan yang dimiliki oleh seorang peserta didik.

Menurut Sukmadinata (2009: 102), penguasaan hasil belajar dapat ditunjukkan dari perubahan perilakunya, baik dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan motorik, serta sikap peserta didik. Hasil belajar juga dipengaruhi oleh intelegensi dan penguasaan awal anak tentang materi yang akan dipelajari. Ini berarti bahwa pendidik perlu menetapkan tujuan belajar sesuai dengan kapasitas intelegensi anak dan pencapaian tujuan belajar perlu menggunakan bahan apersepsi, yaitu bahan yang telah dikuasai anak sebagai batu loncatan untuk menguasai bahan pelajaran baru. Hasil belajar juga dipengaruhi oleh adanya kesempatan yang diberikan kepada anak. Ini berarti bahwa pendidik perlu menyusun rancangan dan pengelolaan pembelajaran yang memungkinkan anak bebas untuk melakukan eksplorasi terhadap lingkungannya (Abdurrahman, 2003: 40).

C. METODE PENELITIAN

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Untuk tahapan uji coba produk hasil pengembangan dilaksanakan pada kelas VII di MTs. Al-Khairiyah Rawaarum Cilegon. Jadwal penelitian dilakukan mulai dari bulan Februari waktu pelaksanaan penelitian yaitu dimulai pada bulan Maret sampai dengan Mei 2019.

2. Subjek Penelitian Tindakan

Subjek dalam penelitian pengembangan media CD Interaktif adalah peserta didik kelas VII di MTs. Al-Khairiyah Rawaarum Cilegon.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Tahapan dalam penelitian ini dengan menggunakan model *Four D* (*Define, Design, Develop, Disseminate*).

- a. Studi pendahuluan untuk langkah perbaikan (*Define*)
Mengumpulkan informasi sebagai studi pendahuluan melalui: 1) dokumentasi hasil penelitian sebelumnya, 2) analisis kurikulum, 3) observasi kelas terkait

- kurikulum yang digunakan, 4) wawancara kepada pendidik dan peserta didik.
- b. Perencanaan (*Design*)
Berdasarkan informasi yang telah dihimpun, peneliti merencanakan: 1) definisi keterampilan-keterampilan yang dapat dicapai dalam pengembangan model ini, 2) merumuskan tujuan, 3) menentukan urutan kegiatan pembelajaran, 4) kecukupan waktu dan jadwal yang disediakan.
 - c. Pengembangan produk awal (*Develop*)
 - 1) Pengembangan draft produk awal
 - 2) Uji coba produk awal
 - 3) Revisi produk awal
 - 4) Uji utama
 - d. Diseminasi (*Dissemination*)
Diseminasi dan distribusi produk berupa naskah jadi yang telah dikembangkan bertujuan untuk menguji efektifitas penggunaan produk hasil pengembangan yang dilaksanakan.
Tujuan tahap pendefinisian adalah untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Dalam menentukan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan bahasan. Langkah selanjutnya adalah tahap Perancangan (*Design*). Produk awal yang akan dikembangkan yaitu CD Interaktif yang mengacu pada kompetensi dasar

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang dihasilkan kemudian melalui tahap validasi oleh tim ahli. Tim ahli tersebut terdiri dari ahli materi dan ahli media (I Made Aryawan, 2015). Masing-masing memberikan penilaian melalui angket.

Kelayakan uji ahli materi sebesar 93,3% (sangat layak). Kelayakan uji ahli media pembelajaran sebesar 89% (layak). Kemudian produk melewati tahap simulasi untuk mengetahui kelayakan produk sebelum digunakan di lapangan. Peneliti mengujikan media pada 20 siswa kelas VII di luar sampel. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, terjadi peningkatan hasil belajar sesudah menggunakan media pembelajaran CD interaktif. Rata-rata *pre-test* 70,45%, sedangkan rata-rata *post-test* 79,85%. Hasil tanggapan siswa juga cenderung sangat setuju dan setuju terhadap pernyataan positif terhadap media. Guru kelas pada kelompok sampel yang akan diberi perlakuan juga turut serta mengisi angket tanggapan. Hasil persentase perhitungan skor

dan silabus mata pelajaran IPA kelas VII pada kurikulum 2013. Setelah tahap pendefinisian dan perancangan selanjutnya dilakukan tahap pengembangan. Didalam tahap ini dilakukan penyusunan *storyboard*. Setelah *storyboard* selesai dilakukan tahap produksi pengembangan media. Seluruh materi dan aspek pendukung digabungkan dalam satu produk utuh. Tahap berikutnya adalah validasi ahli dan uji pengembangan, validasi ahli meliputi review para ahli yakni ahli isi pembelajaran (materi) dan ahli media pembelajaran. Sedangkan uji pengembangan meliputi uji coba skala terbatas hanya kepada peserta didik kelas VII Mts. Al-Khairiyah Rawaarum. Tahap Diseminasi (*Disseminate*). Produk akhir yang telah diuji coba dan diuji oleh para ahli dikemas dan disebarluaskan berupa CD sehingga dapat digunakan oleh banyak peserta didik.

3. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini berupa analisis hasil kelayakan uji ahli media dan uji ahli materi serta peningkatan hasil belajar. Data yang diperoleh dari angket atau kuesioner kemudian di analisis dengan menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif berkenaan dengan menggambarkan atau menyimpulkan data baik secara numerik (misal menghitung rata-rata) atau secara grafis (dalam bentuk tabel atau grafik).

pada angket tanggapan guru termasuk ke dalam kriteria baik. Persentase tersebut sebesar 78%, dengan kategori layak.

Pembahasan dalam penelitian pengembangan ini adalah menjawab pertanyaan-pertanyaan dari rumusan masalah, yaitu (1) Bagaimana proses pengembangan CD Interaktif praktikum IPA kelas VII? (2) Bagaimana tanggapan siswa terhadap pengembangan media CD Interaktif? (3) Bagaimana bentuk produk akhir pengembangan media CD Interaktif? (4) Bagaimana hasil belajar pengembangan media CD Interaktif?

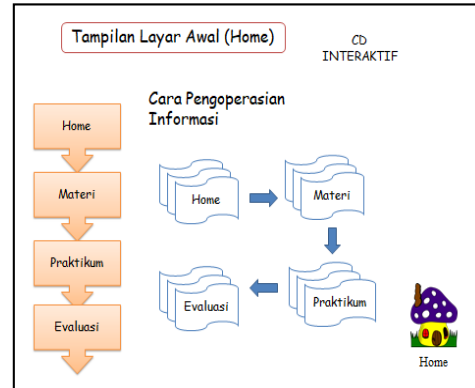
Pembahasan pertama adalah menjawab bagaimana proses pengembangan CD interaktif praktikum IPA. peneliti mengambil tindakan dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia yang salah satu caranya dapat diwujudkan dengan menggunakan *Adobe Flash*. Dilanjutkan dengan tahap desain, kemudian diwujudkan dengan menggunakan *software Adobe Flash*. Perwujudan tersebut

merupakan tahap implementasi. Selanjutnya memasuki tahap pengujian. Tahap pengujian dilakukan melalui tahap validasi oleh ahli materi dan media. Adapun tampilan media CD

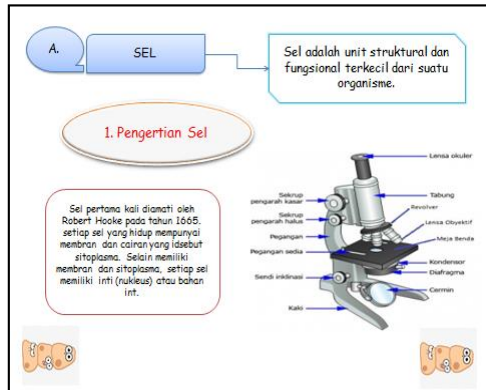
interaktif meliputi tiga menu utama; materi, praktikum dan evaluasi. Berikut ini tampilan media CD interaktif:



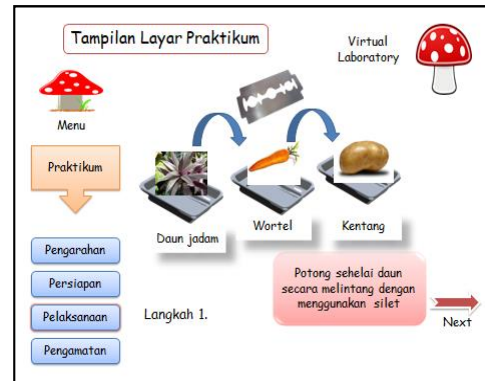
Gambar 1: Judul



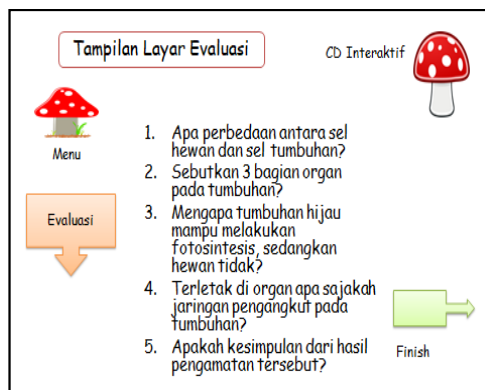
Gambar 2: Menu awal media



Gambar 3: Materi



Gambar 4: Praktikum



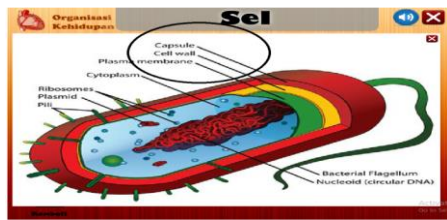
Gambar 5: Evaluasi

Kelayakan produk ditentukan dari hasil evaluasi validator. Ahli materi maupun ahli media bertujuan untuk mengevaluasi seberapa layak materi dan media yang dikembangkan serta memberikan saran atau revisi jika perlu.

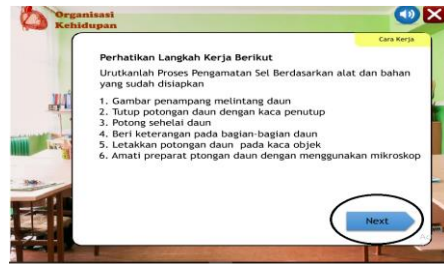
Kelayakan uji ahli materi sebesar 93,3% (sangat layak). Kelayakan uji ahli media pembelajaran sebesar 89% (layak). Berikut ini tampilan sebelum dan sesudah revisi:



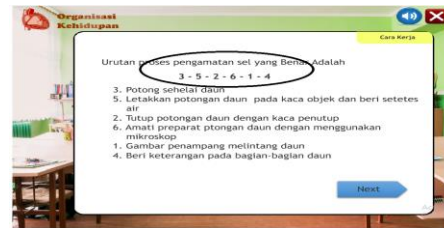
Gambar 6: Tampilan sebelum revisi



Gambar 7: Tampilan setelah revisi



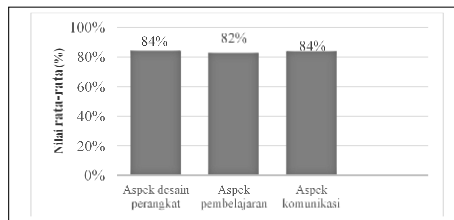
Gambar 8: Tampilan sebelum revisi



Gambar 9: Tampilan setelah revisi

Pembahasan kedua adalah menjawab bagaimana tanggapan siswap pada roses pengembangan CD interaktif praktikum IPA. Uji respon peserta didik dilakukan untuk mengetahui seberapa besar ketertarikan peserta didik pada produk yang telah dibuat. Dari hasil

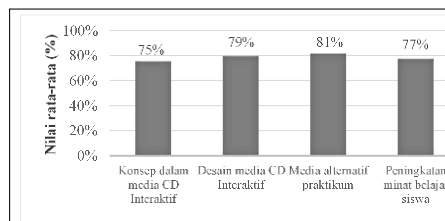
uji respon peserta didik yang telah dilakukan diperoleh nilai rata-rata sebesar 83.3%, nilai tersebut menjelaskan bahwa hasil uji respon peserta didik terhadap media CD Interaktif yang diberikan masuk ke dalam kategori sangat baik.



Gambar 10: Tanggapan Siswa

Uji tanggapan tanggapan guru dalam media CD interaktif memperoleh nilai rata-rata sebesar 78% dengan kategori layak. Karena salah satu guru mengatakan bahwa pada media

CD Interaktif pada konsep organisasi kehidupan kurang mudah diingat peserta didik dan akan lebih baik apabila melakukan praktikum secara konvensional seperti mengamati sel.



Gambar 11: Tanggapan Guru

Pembahasan ketiga adalah menjawab bagaimana bentuk produk akhir dari pengembangan media. Bentuknya berupa CD interaktif yang didalamnya terdapat praktikum

IPA dan materi tentang sel. Dengan menggunakan aplikasi software Adobe Flash CS6. Adapun tahapan pengembangan medianya

menggunakan model *four D* (*Define, Design, Develop, Deseminate*).

Pada perangkat media yang dibutuhkan pada pembuatan media CD Interaktif ini memerlukan perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Perangkat lunak (*software*) yang digunakan yaitu *Macromedia Flash CS 6* yang merupakan salah satu program animasi grafis.

Pembuatan *story board* yang menggunakan *script* berupa gambar beralur yang disertai keterangan pada setiap desain layar (Lampiran 15). *Story board* yang dirancang memiliki tiga menu utama yaitu menu materi, menu praktikum, dan menu evaluasi. Pada menu materi berisi penjelasan materi singkat tentang konsep organisasi kehidupan. Pada menu praktikum berisi tentang tahapan-tahapan sel pada tumbuhan. Menu evaluasi berisi soal-soal latihan dalam bentuk essay untuk mengukur pemahaman peserta didik dari hasil kegiatan pembelajaran yang terdapat pada media CD Interaktif yang telah dilakukan.

Pembahasan keempat adalah menjawab bagaimana peningkatan hasil belajar menggunakan media CD Interaktif. Nilai rata-rata *pretest* yang dilakukan oleh peserta didik pada awal pembelajaran diperoleh sebesar 70,45% masuk ke dalam kategori baik. Untuk nilai *posttest* peserta didik yang dilakukan setelah proses pembelajaran didapatkan nilai rata-rata sebesar 79,85% masuk dalam kategori baik. Dari hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik dengan menggunakan media CD Interaktif.

Dari nilai hasil belajar kognitif yang dimiliki peserta didik, baik dari rata-rata nilai *pretest* ataupun *posttest* diketahui bahwa, terdapat peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik. Hal ini diketahui dari hasil perhitungan indeks gain yang dilakukan dengan nilai sebesar 1,24 yang berarti, peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas VII A masuk dalam kategori tinggi. Peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif juga dapat dilihat dari tingkat pencapaian pada setiap aspek yang ada pada ranah kognitif. Sekurangnya terdapat empat aspek kognitif yang berhasil peserta didik

capai melalui proses pembelajaran menggunakan produk pengembangan berupa media CD Interaktif, empat aspek tersebut yaitu aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan dan analisis. Dari tercapainya keempat aspek kognitif yaitu aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan dan analisis, telah memperkuat hasil penelitian bahwa peserta didik mampu dan berhasil meningkatkan hasil belajar IPA pada ranah kognitif setelah menggunakan produk pengembangan media CD Interaktif pada materi organisasi kehidupan.

Perbedaan ketercapaian hasil belajar yang diperoleh pada tahap *pretest* dan *posttest* bisa disebabkan oleh perbedaan tingkat pengetahuan serta motivasi belajar peserta didik pada awal dan akhir pembelajaran. Khairil dan Danim (2011: 123) menyatakan bahwa, perbedaan tingkat capaian pembelajaran itu disebabkan oleh perbedaan kecerdasan, latar belakang, pengalaman, kepentingan, keinginan untuk belajar, masalah psikologi, faktor fisik dan kondisi emosional.

Dari hasil penelitian uji efektivitas produk media CD Interaktif sebagai media pembelajaran selain buku LKS yang digunakan saat proses pembelajaran diketahui bahwa, terdapat peningkatan hasil belajar IPA pada ranah kognitif peserta didik setelah menggunakan media CD Interaktif dalam proses pembelajarannya. Hal ini terjadi disebabkan oleh beberapa faktor yaitu, ketertarikan peserta didik terhadap materi serta simulasi praktikum yang dalam hal ini adalah media CD Interaktif yang telah dikembangkan. Penyajian dan desain serta isi yang dimuat dalam bentuk media Interaktif membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar, selanjutnya penggunaan kalimat pada media CD Interaktif lebih simpel dan mudah dimengerti oleh peserta didik, sehingga peserta didik dapat memahami materi serta praktikum lebih cepat yang pada akhirnya dapat mempengaruhi keberhasilan prestasi belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan pernyataan Hamalik (2010: 2) bahwa, pemakaian media yang sesuai dapat membangkitkan keinginan dan minat serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Produk media CD Interaktif ini merupakan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA kelas VII pokok bahasan organisasi

kehidupan. Media CD Interaktif digunakan sebagai media acuan dalam proses pembelajaran di kelas. Pengembangan media CD Interaktif ini

dikembangkan melalui berbagai macam proses penelitian dan didasarkan pada kebutuhan pembelajaran yang dimiliki peserta didik. Media ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*. Dalam media CD Interaktif ini juga disertakan dengan berbagai macam materi, latihan soal serta kegiatan praktikum sehingga media ini mudah untuk dipahami dan menjadi media pembelajaran yang interaktif bagi peserta didik.

2. Hasil uji respon peserta didik terhadap media yang telah dibuat mendapatkan tanggapan yang sangat baik terhadap media yang dikembangkan sehingga layak untuk dijadikan sebagai media Interaktif Praktikum IPA pada materi Organisasi Kehidupan. Hasil uji ahli media sangat layak untuk digunakan oleh peserta didik baik dari segi materi, penyajian maupun tampilan yang ada di dalamnya.
3. Produk media pembelajaran ini dikemas dalam bentuk CD (Compact Disk) yang berfungsi untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi, juga membantu untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada ranah kognitif.
4. Penelitian ini juga membuktikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada aspek pengetahuan, pemahaman, aplikasi dan analisis (C3-

C6) dengan digunakannya media pembelajaran berupa CD Interaktif dalam proses pembelajaran. Peningkatan hasil belajar peserta didik mendapatkan hasil dengan kategori sangat tinggi, berarti terdapat peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Adapun saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hendaknya pendidik dapat lebih meningkatkan potensi peserta didik dengan melakukan pengembangan media pembelajaran sesuai dengan tingkatan karakteristik peserta didik sebagai media yang lebih interaktif.
2. Diharapkan media CD Interaktif perlu dikembangkan secara online dengan menggunakan website supaya media CD Interaktif dapat terus diperbaharui sehingga dapat diakses dimana saja.
3. Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan peneliti lain dapat melakukan penelitian-penelitian sejenis untuk memperkaya media pembelajaran yang digunakan sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.
4. Materi yang terdapat pada media CD Interaktif ini hanya materi Organisasi Kehidupan, sehingga media CD Interaktif ini bisa dikembangkan dengan materi yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Sujana, 2004. *Psikologi Umum*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Ahmad Subandi, 1982. *Psikologi Sosial*, cet. ke-2, Jakarta: Bulan Bintang.
- Anderson dan Krathwohl. 2002. *Revisi Taksonomi Bloom*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, 2002. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Aunurrahman. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung. Remaja Rosdakarya
- Bimo Walgito, 1996. *Pengantar Psikologi Umum*, Yogyakarta: UGM, 1996
- Burhan Bugin, 2008. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*, Jakarta: Kencana.
- Dahiya, S., Jaggi, S., Chaturvedi, K.K., Bhardwaj, A., Goyal, R.C. and Varghese, C., 2016. *An e-Learning System for Agricultural Education*. Indian Research Journal of Extension Education, Vol. 12 (3).
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Panduan pengembangan bahan ajar*. Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Jakarta.
- Hamalik, O. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Waller, V. and Wilson, J. 2001. *A definition for e-learning*. *TheODL QC Newsletter*.

- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Widiyatmoko, Arif. 2012. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Fisika Dengan Pendekatan Physics-Edutainment Berbantuan CD Pembelajaran Interaktif*, *Journal of Primary Education*1, 38-44
- Wijaya, I., & Tanjung, F. 2017. *Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran CD Interaktif Berbasis Macromedia Director MX pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Dinamis*, 4(2), 207–219.