

BAB II TINJAUAN TEORI

2.1 Paradigma Pembelajaran Biologi

Rahayu (2012: 64) Ilmu pengetahuan alam atau sains merupakan ilmu yang mempelajari gejala-gejala alam yang meliputi makhluk hidup dan makhluk tak hidup atau sains tentang kehidupan dan sains tentang dunia fisik. Pendidikan sains menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan sains diarahkan untuk mencari tahu dan melakukan sesuatu sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

Pembelajaran biologi hanya diartikan sebagai transfer pengetahuan dan hafalan. Jika dilihat dari sudut pandang siswa maka, siswa memaknai biologi adalah dengan nilai akhir yang mereka peroleh, siswa sangat kuat dalam berbagai macam teori namun lemah jika dihadapkan pada persoalan kontekstual, kurang terampil, menganggap biologi sebagai materi hafalan, kurang mampu memanfaatkan media internet sebagai sumber belajar secara maksimal. Kondisi ini berlangsung terus menerus akan berakibat pada inisiatif, kreativitas, kualitas pembelajaran, dan pemanfaatan teknologi informasi di sekolah yang tidak tercapai secara optimal (Airlanda *dalam* Rahayu, 2016: 1-2).

Kemendikbud (*dalam* Niati, 2016: 11-12), menyatakan mata pelajaran Biologi bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a) Meningkatkan keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan kemampuan sebagai keindahan dan keteraturan ciptaan-Nya.
- b) Mengembangkan pemahaman tentang berbagai macam gejala alam, konsep dan prinsip Biologi yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

- c) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran terhadap adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara Biologi, lingkungan, dan masyarakat.
- d) Melakukan inkuiri ilmiah untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bersikap dan bertindak ilmiah serta berkomunikasi.
- e) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan serta sumber daya alam.
- f) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- g) Meningkatkan pengetahuan, konsep, dan keterampilan Biologi sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya.

2.2 Paradigma Pembelajaran Berbasis Imtaq

Ilmu dalam islam tidak dapat dipisahkan dengan iman, bahkan dapat dikatakan bahwa ilmu itu bersumber dari Allah yang Maha berilmu. Allah sebagai sumber ilmu mendidik manusia melalui ayat-ayat Allah, baik yang tertulis maupun tersirat dalam Alquran dan sunnatullah yang ada di alam ini (Ali, 2012: 39).

Firman Allah dalam Surat Al-Alaq ayat 1-5 sebagai berikut:

“ bacalah dengan (menyebut) nama Tuhan yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah. Yang mengajar dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang ia tidak tahu”. (QS. Al-Alaq (96): 1-5).

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 yang berbunyi, “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Hubungan antara ilmu dan agama selalu menjadi salah satu pemikiran yang memprovokasikan pengetahuan manusia. Sains dan agama dapat dilihat saling mendukung dan hubungana keduanya yang saling melengkapi. Dalam proses pengetahuan, integrasi ilmu dan agama memainkan peran yang menentukan hasil pengetahuan teoritis dan penglaman praktis alam tentang keesaan Tuhan dalam dunia dan kehidupan kita (Soni dan Klinar *dalam* Asyisyifa, 2017: 45).

2.3 Imtaq dan Cabang-Cabangnya

2.3.1 Definisi Imtaq

Iman adalah: Pembenaran yang pasti dan pengakuan yang sempurna terhadap semua hal yang diperintahkan oleh Allah dan Rasulnya untuk mengimaninya, dan kepatuhan secara zahir dan batin (Abdurrahman, 2012: 5).

Daryanto *dalam* soelaiman (2016: 4) menyatakan Iman berasal dari kata amanah - *yu'minu* – *imanan* yang secara etomologis memiliki arti kepercayaan terhadap Tuhan. Kepercayaan ini dapat diwujudkan dengan cara membenarkan dengan hati, mengucapkan dengan lisan, dan mengamalkan dengan perbuatannya. Kepercayaan tersebut haruslah dengan penuh keyakinan, tidak tercampur dengan adanya keraguan, serta memberi pengaruh terhadap pandangan hidup, tingkah laku dan perbuatan sehari-hari.

Kata taqwa berasal dari *waqa* – *yaqi* – *wiqayah* yang artinya menjaga diri, menghindari dan menjauhi. Secara sederhana, taqwa dipahami sebagai perasaan takut kepada Allah berdasarkan kesadaran, dengan mengerjakan segala perintah-Nya dan tidak melanggar atau menjauhi segala larangan-Nya serta takut terjerumus dalam perbuatan dosa.

2.3.2 Cabang- Cabang Imtaq

Menurut Abdurahman (2012: 22-25) cabang- cabang imtaq terbagi kepada: Amal- amal hati, amal- amal lisan, dan amal- amal badan.

- a. Amal- amal hati adalah keyakinan- keyakinan dan niat- niat, dan mencakup 20 perkara:
- (1) Beriman kepada Allah, dan masuk kedalamnya: Iman kepada DzatNya, sifat- sifatNya, dan keyakinan akan barunya apa- apa yang selain-Nya.
 - (2) Beriman kepada malaikat- malaikatNya.
 - (3) Beriman kepada kitab- kitabNya.
 - (4) Beriman kepada rasul- rasulNya.
 - (5) Beriman kepada takdir yang baik dan yang buruk.
 - (6) Beriman kepada iman kepada hari akhir.
Dan termasuk kedalamnya: Masalah tentang alam kubur, kebangkitan kembali, kembali kepada Allah, *hisab*, timbangan, shirath, surge, dan neraka.
 - (7) Kecintaan kepada Allah.
 - (8) Mencintai dan membenci karena Allah.
 - (9) Mencintai nabi Muhammad SAW, dan meyakini pengagungan kepada beliau. Dan masuk kedalamnya: bershalawat kepada beliau, dan mengikuti sunnah- sunnah beliau.
 - (10) Ikhlas, dan masuk kedalamnya: meninggalkan riya' dan kemunafikan.
 - (11) Bartaubat.
 - (12) Rasa takut.
 - (13) Berharap.
 - (14) Bersyukur.
 - (15) Menepati janji.
 - (16) Bersabar.
 - (17) Ridha terhadap Qhada'.
 - (18) Tawakal.
 - (19) Kasih sayang.
 - (20) Tawaduk', dan termasuk kedalamnya: menghormati orang yang lebih tua dan menyayangi orang yang lebih kecil.

- (21) Meninggalkan sifat sombong dan berbangga diri (ujub).
 - (22) Meninggalkan iri hati.
 - (23) Meninggalkan dengki.
 - (24) Meninggalkan sifat marah.
- b. Lalu amal- amal lisan, dan ia mencakup tujuh sifat:
- (1) Mengucapkan lafazh tauhid.
 - (2) Membaca Al-Qur'an.
 - (3) Mempelajari ilmu.
 - (4) Mengajarkan ilmu.
 - (5) Berdoa.
 - (6) Berdzikir (mengingat dan menyebut) Allah, dan masuk kedalamnya: istigfar.
 - (7) Menjauhi hal-hal yang sia-sia.
- c. Dan Amal-amal badan, dan ia mencakup tiga puluh delapan sifat:
- 1) Diantaranya ada yang khusus dengan diri secara individu, yaitu sebanyak lima belas sifat:
 - (1) Menyucikan diri secara materil (*hissi*) dan *hukmi*. Dan masuk ke dalamnya: menjauhi hal-hal yang najis.
 - (2) Menutup aurat.
 - (3) Melaksanakan shalat, baik wajib maupun sunnah.
 - (4) Demikian juga zakat.
 - (5) Memerdekakan hamba sahaya.
 - (6) Kedermawanan, dan masuk kedalamnya: memberi makanan dan memuliakan tamu.
 - (7) Berpuasa, baik yang wajib maupun yang sunnah.
 - (8) Haji dan umrah.
 - (9) Thawaf.
 - (10) I'tikaf.
 - (11) Mencari malam lailatul Qadar.

- (12) Melarikan diri (hijrah) dengan membawa Agama. Dan masuk kedalamnya: berhijrah dari negeri kesyirikan.
 - (13) Menepati janji.
 - (14) Berhati-hati dalam iman.
 - (15) Menunaikan *kaffarat*.
- 2) Dan di antaranya ada yang berkaitan dengan status ikutan, dan ia berjumlah enam sifat:
- (1) Menjaga diri dengan menikah.
 - (2) Menunaikan hak-hak keluarga.
 - (3) Berbakti kepada kedua orang tua. Dan termasuk kedalamnya: menjauhi sikap durhaka (kepada keduanya).
 - (4) Mendidik anak-anak.
 - (5) Silaturahmi.
 - (6) Menaati para pemimpin.
 - (7) Atau berlaku lembut kepada hamba sahaya.
- 3) Dan di antaanya ada yang berkaitan dengan masyarakat umum, dan ia berjumlah tujuh belas sifat:
- (1) Melaksanakan kepemimpinan dengan adil.
 - (2) Mengikuti jama'ah.
 - (3) Taat pada para pemimpin.
 - (4) Melakukan perbaikan diantara manusia. Dan termasuk ke dalamnya: memerangi Khawarij dan para pemberontak.
 - (5) Tolong menolong dalam kebaikan. Dan termasuk kedalamnya: melakukan amar ma'ruf nahi mungkar.
 - (6) Menegakkan hokum-hukum had.
 - (7) Jihad, dan termasuk ke dalamnya: menjaga perbatasan wilayah kaum muslimin (*ar-ribath*)
 - (8) Menunaikan amanah, dan termasuk kedalamnya: menunaikan seperlima (dari harta *ghanimah*).

- (9) Melunasi hutang.

2.4 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Sukirman, 2012: 29). Gagne dan Briggs *dalam* Arsyad (2015: 4) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, TV dan komputer.

2.4.1 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2015: 29-30), media pembelajaran dapat memberikan manfaat dalam proses belajar mengajar. Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a) Media pembelajaran dapat memperjelaskan penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu (Arsyad, 2015: 29-30):
 - 1) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio atau model.

- 2) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide atau gambar.
- 3) Kejadian langka yang terjadi dimasa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide disamping secara verbal.
- 4) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
- 5) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
- 6) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kempompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.
- 7) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

Menurut Daryanto (2010: 10-12), Pengembangan media pembelajaran hendaknya diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dan berusaha menghindari hambatan-hambatan yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran. Sebagai berikut manfaat media dalam proses pembelajaran:

- 1) Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perentaraan gambar, potret, slide, film, video, atau media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda/ peristiwa.
- 2) Mengamati benda/ peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang. Misalnya, video tentang kehidupan harimau di hutan, keadaan dan kesibukan dipusat nuklir, dan sebagainya.

- 3) Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda/ hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil. Misalnya dengan perantaraan paket siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang bendungan dan kompleks pembangkit listrik, dengan slide dan film siswa memperoleh gambaran tentang bakteri, amuba, dan sebagainya.
- 4) Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. Misalnya, rekaman suara denyut jantung dan sebagainya.
- 5) Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap. Dengan bantuan gambar, potret, slide, film atau video siswa dapat mengamati berbagai macam serangga, burung hantu, kelelawar, dan sebagainya.
- 6) Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati. Dengan *slide*, film, atau video siswa dapat mengamati pelangi, gunung meletus, pertempuran, dan sebagainya.
- 7) Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak/ sukar diawetkan. Dengan menggunakan model/ benda tiruan siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang organ-organ tubuh manusia seperti jantung, paru-paru, alat pencernaan, dan sebagainya.
- 8) Dapat mudah membandingkan sesuatu. Dengan bantuan gambar, model atau foto siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda yang berbeda sifat ukuran, warna, dan sebagainya.
- 9) Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat. Dengan video, proses perkembangan katak dari telur sampai menjadi katak dapat diamati hanya dalam waktu beberapa menit. Bunga dari kuncup sampai mekar yang berlangsung beberapa hari, dengan bantuan film dapat diamati hanya dalam beberapa detik.
- 10) Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara langsung secara cepat. Dengan bantuan film atau video, siswa dapat mengamati dengan

jelas gaya lompat tinggi, teknik loncat indah, yang disajikan secara lambat atau pada saat tertentu dihentikan.

- 11) Mengamati gerakan-gerakan mesin/ alat yang sukar diamati secara langsung.
- 12) Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat. Dengan diagram, bagan, model, siswa dapat mengamati bagian mesin yang sukar diamati secara langsung.
- 13) Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang/lama.
- 14) Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu obyek secara serempak.
- 15) Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing.

2.4.2 Power Point

Power Point adalah program presentasi yang menampilkan *slide show*, yang memungkinkan kita untuk menunjukkannya pada layar monitor secara langsung, file yang berintensi power point dinamakan presentation, dan bagian-bagian dari presentasi dinamakan slide (Febliza, 2015: 20). Suharno (2007) dalam Setyawan (2014) mengemukakan ada beberapa kelebihan bila kita menggunakan media *power point* yang berbasis komputer. Adapun kelebihan tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Dapat menggabungkan teks dan gambar
- b) Dapat memasukkan hitungan dan tabel sebagai pendukung dari materi kita.
- c) Dapat disisipkan gambar atau foto bahkan video dan animasi dari berbagai program ataupun karya sendiri.
- d) Mudah disunting atau diedit antara lain menghapus, memindahkan dan menyalin *slide*, bahkan menyisipkan *slide* baru.
- e) Tampilan slide dapat disesuaikan dengan keinginan kita baik tulisan atau munculnya slide untuk menjelaskan struktur selisasi.
- f) Menjelaskan struktur organisasi.
- g) Memperkenalkan suatu produk.

h) Menjelaskan materi atau program versi.

Tidak ada batasan lembar atau *slide* pada materi yang dianggap lebih penting dengan memberikan warna atau ukuran huruf yang berbeda pada bagian yang kita inginkan.

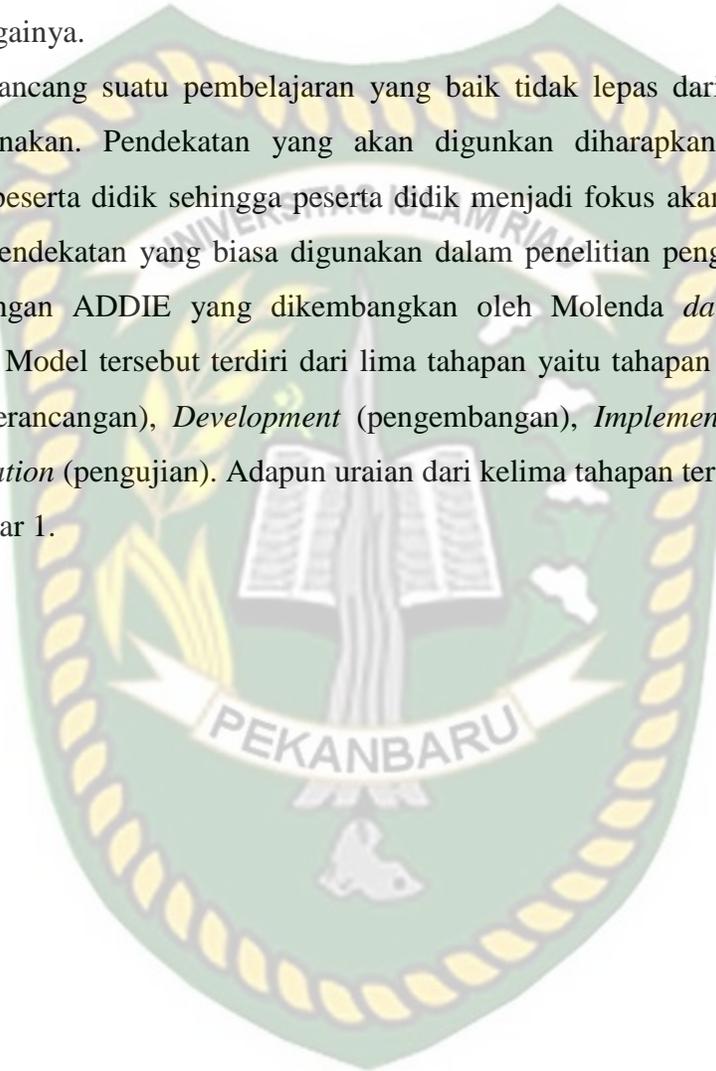
2.5 Model Perancangan Pengembangan

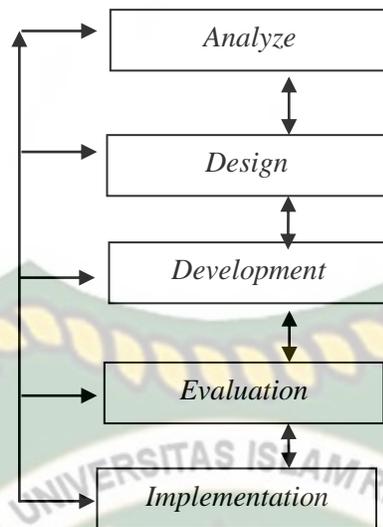
Penelitian pengembangan menurut Brog dan Gall (1983) dalam Setyosari (2013: 222) adalah suatu proses yang pakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan. Sanjaya (2013: 131-132), menambahkan produk-produk sebagai hasil R&D dalam bidang pendidikan di antaranya:

- a) Berbagai macam media pembelajaran dalam berbagai bidang studi baik media cetak seperti buku dan bahan ajar tercetak lainnya, maupun media non cetak seperti pembelajaran melalui audio, video dan audiovisual, termasuk media CD.
- b) Berbagai macam strategi pembelajaran dalam berbagai bidang studi bersama langkah-langkah atau tahapan pembelajaran, untuk perbaikan proses dan hasil belajar.
- c) Paket-paket pembelajaran yang dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri, seperti modul pembelajaran, atau pengajaran berprogram.
- d) Desain sistem pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan kurikulum.
- e) Berbagai jenis metode dan prosedur pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan isi/materi pembelajaran.
- f) Sistem perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik ataupun sesuai dengan tuntutan kurikulum.

- g) Sistem evaluasi baik evaluasi proses maupun evaluasi hasil untuk pengambilan keputusan yang berhubungan dengan penentuan kualitas pembelajaran atau pencapaian target kurikulum.
- h) Prosedur penggunaan fasilitas-fasilitas pendidikan seperti laboratorium, *microteaching* termasuk prosedur penyelenggaraan praktik mengajar, dan lain sebagainya.

Merancang suatu pembelajaran yang baik tidak lepas dari pendekatan yang akan digunakan. Pendekatan yang akan digunakan diharapkan mampu menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik menjadi fokus akan pelajaran dengan berbagai pendekatan yang biasa digunakan dalam penelitian pengembangan. Model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Molenda dalam Prawiradilaga (2009:21). Model tersebut terdiri dari lima tahapan yaitu tahapan *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementasi* (pelaksanaan) dan *Evaluation* (pengujian). Adapun uraian dari kelima tahapan tersebut dapat di lihat pada gambar 1.





Gambar 1. Langkah-langkah ADDIE (*Analyze* sampai tahap *Evaluation*)

Sumber: Modifikasi Peneliti dari Molenda dalam Pradiwilaga (2009: 21)

- a. *Analyze* (Analisis)
Pada tahap ini ada beberapa analisis yang perlu dilakukan, mulai dari analisis analisis kurikulum, analisis peserta didik, analisis kebutuhan dan analisis tugas.
- b. *Design* (Perancangan)
Pada tahap *design* ini, ada tiga jenis kegiatan yang spesifik dilakukan, yaitu menyusun kerangka dari media yang akan dibuat, menentukan sistematika pengembangan media dan merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan.
- c. *Development* (Pengembangan)
Pada tahap ini, media pembelajaran mulai dikembangkan sesuai dengan desain yang ditetapkan.

d. *Implementation* (Implementasi/ Penerapan)

Pada tahap ini, media pembelajaran yang telah dikembangkan perlu diimplementasikan untuk mengetahui apakah media pembelajaran tersebut telah memenuhi syarat kelayakan atau belum.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan proses untuk melihat sejauh mana tingkat keberhasilan dari media yang telah dibuat, apakah sesuai dengan harapan awal atau tidak. Evaluasi sangat dibutuhkan karena dapat menjadi bahan untuk mengukur keefektifan media yang telah diterapkan, jika terdapat kekeliruan dapat dilakukan tahap revisi atau rancangan tersebut.

2.6 Penelitian Relevan

Berikut ini akan disajikan beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu:

Penelitian yang dilakukan oleh Riyanto, dkk (2017) dengan judul “*The Effectiveness of Interactive Multimedia in Mathematic Learning.(Utilizing Power Points for Students with Learning Disability)*”. Dalam tahap pengembangan, hasilnya menunjukkan bahwa validasi pakar tinggi seperti yang ditunjukkan dengan skor rata-rata 4,50 untuk materi pembelajaran, dan skor rata-rata 4,44 untuk kualitas multimedia hasil uji coba menunjukkan bahwa kualitas multimedia sangat bagus seperti yang ditunjukkan oleh skor rata-rata 4,32. Dalam hal efektivitas dari produk, hasil uji t menunjukkan peningkatan sebesar 14,27 (21,88%). Ini berarti bahwa multimedia pembelajaran interaktif power point meningkatkan prestasi belajar matematis bagi siswa dengan ketidakmampuan belajar dimatematika.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Asysyifa, dkk (2017) dengan judul “*Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Komplementasi Ayat-Ayat Sains Quran pada Pokok Bahasan Sistem Tata Surya*”. Hasil dari penelitian ini berupa bahan ajar IPA berbasis komplementasi ayat-ayat sains Quran pada materi Sistem Tata Surya

kelas VIII SMP/MTS. Kualitas bahan ajar sangat layak yaitu 4,00 aspek materi, 3,56 aspek metodologi, 3,78 aspek filosofi dan 3,67 aspek strategi. Uji keterbacaan bahan ajar mudah dipahami oleh siswa dengan skor 63,85%. Uji gain pemahaman siswa 0,5 dan sikap 0,61 pada kriteria sedang. Penilaian keterampilan siswa pada kategori baik. Respon siswa terhadap bahan ajar pada uji skala kecil dan uji skala besar termasuk positif dengan 77,15% dan 84,43%.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Setiawan (2014) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika *Power Point* Berbasis Video Untuk SMA Kelas X pada Hukum Newton”. Hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan guru fisika SMA menilai bahwa media pembelajaran *power point* yang dikembangkan sudah sangat baik. Skor rata-rata validasi oleh: ahli media sebesar 83,18%, ahli materi sebesar 90,39% dan guru fisika SMA sebesar 85,82%. Serta hasil uji coba peserta didik juga menilai media pembelajaran yang dikembangkan sudah sangat baik dengan skor rata-rata sebesar 81,50%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran *Power Point* Berbasis Video pada Materi Hukum Newton SMA memenuhi syarat dan layak untuk dijadikan media pembelajaran.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Alwizar (2017) “Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Terintegrasi dengan Imtaq Pada Materi Pokok Sistem Reproduksi Untuk Siswa Kelas XI SMA/MA” Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak dengan persentase rata-rata 99,17%. Hasil validasi ahli imtaq menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak dengan presentasi rata-rata 93,75%. Hasil validasi oleh tiga orang guru yang mengajar mata pelajaran Biologi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan rata-rata persentase 98,75%. Media pembelajaran *power point* yang dikembangkan ini mendapat tanggapan sangat baik dari peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata respon peserta didik dari tiga sekolah sebesar

96,60% (sangat baik). Berdasarkan hasil validasi dari para ahli diperoleh produk media pembelajaran power point terintegrasi dengan imtaq kategori sangat layak.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Niati (2016) “Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Terintegrasi dengan Imtaq pada Materi Pokok Struktur dan Fungsi Organ pada Sistem Pernapasan untuk Siswa Kelas XI SMA/MA”. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran termasuk kategori sangat layak dengan rata-rata skor 97,50%. Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran termasuk kategori sangat layak dengan rata-rata skor 97,50% dan hasil validasi oleh guru mata pelajaran Biologi menunjukkan bahwa media pembelajaran termasuk kategori sangat layak dengan rata-rata skor 99,58%. Penilaian oleh peserta didik mendapatkan persentase sebesar 92,66%. Rata-rata penilaian secara keseluruhan adalah sebesar 96,81%. Berdasarkan hasil validasi dari para ahli diperoleh produk berupa media pembelajaran *power point* terintegrasi dengan Imtaq pada materi pokok struktur dan fungsi organ pada sistem pernapasan sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran Biologi kelas XI SMA/MA.