

## Uji Kevalidan *Power Point* Interaktif sebagai Media Identifikasi Amfibi

Agung Setiawan<sup>1</sup>, Anandita Eka Setiadi<sup>2</sup>, Hanum Mukti Rahayu<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhammadiyah Pontianak, Pontianak, Indonesia

<sup>1</sup>[agungsetiawan.glx@gmail.com](mailto:agungsetiawan.glx@gmail.com)

<sup>2</sup>[anandita.eka@unmuhpnk.ac.id](mailto:anandita.eka@unmuhpnk.ac.id)

---

### ABSTRAK

Pada pembelajaran biologi materi animalia, khususnya pada praktikum amfibi, digunakan kunci identifikasi dikotom yang masih sulit dipahami siswa. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang valid untuk mempermudah siswa dalam praktikum identifikasi amfibi. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kevalidan media *power point* interaktif sebagai media identifikasi amfibi. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan tahap evaluasi (*evaluation*). Pada penelitian ini dibatasi hingga tahap pengembangan. Pengumpulan data dilakukan melalui validasi ahli dengan menggunakan angket validasi. Hasil validasi menunjukkan media *power point* interaktif untuk identifikasi amfibi ini mendapatkan nilai kevalidan pada aspek materi sebesar 89% (Sangat Valid), aspek media sebesar 96% (Sangat Valid) dan aspek bahasa sebesar 97% (Sangat Valid). Dapat disimpulkan media *power point* interaktif sangat valid untuk digunakan pada identifikasi amfibi.

**Kata Kunci:** *power point*; kunci identifikasi; analisis; desain; development



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

---

#### Penulis Korespondensi:

Anandita Eka Setiadi

Universitas Muhammadiyah Pontianak

Jl. Jenderal Ahmad Yani No.111, Bangka Belitung Laut, Kec. Pontianak Tenggara, Kota Pontianak, Kalimantan Barat

[anandita.eka@unmuhpnk.ac.id](mailto:anandita.eka@unmuhpnk.ac.id)

---

### 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi yang terjadi antara siswa dengan pendidik. Dimana interaksi yang tercipta harus mampu menimbulkan suasana yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif sehingga siswa dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan (Wahyuni, 2014: 105). Menurut Hamdani (2011: 47) tujuan pembelajaran yakni membantu siswa agar dapat memperoleh berbagai macam pengalaman dan dengan pengalaman itu, tingkah laku siswa bertambah baik secara kuantitas maupun kualitas. Salah satu aspek yang sangat mempengaruhi pembelajaran adalah bagaimana cara seorang pendidik dalam menyampaikan materi.

*Microsoft Power Point* merupakan software yang digunakan untuk merancang bahan presentasi. Dengan bantuan software tersebut, seseorang bisa membuat bentuk presentasi profesional dengan mudah dimana presentasi tersebut dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran sesuai dengan kebutuhannya. *Microsoft Power Point* menampilkan berbagai macam alat pengeditan seperti animasi, gambar, video, audio, hyperlink, grafik, tabel, diagram dan lainnya (Kusuma, 2020: 85).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 3 November 2022 di SMA Muhammadiyah 2 Pontianak kelas 10, dalam proses belajar mengajar pada materi animalia pada bagian identifikasi amfibi, terdapat kesulitan siswa dalam membaca kunci identifikasi. Hal ini disebabkan kunci identifikasi yang ditampilkan masih dalam bentuk buku, yang mana tidak semua siswa mampu memahaminya. Oleh karena itu, diperlukan suatu media yang dapat memudahkan siswa dalam membaca kunci identifikasi. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pengembangan bahan ajar adalah media *power point*. *Power point* memberikan kesempatan pada pengguna untuk mengeksplor kreatifitas yang dimilikinya, seperti membuat gambar, animasi, suara, teks dan lainnya (Nurhidayati, Asrori, Ahsanuddin, & Dariyadi, 2019).

Jika pada penelitian sebelumnya *power point* interaktif yang digunakan hanya pada materi yang diajarkan didalam kelas dan slide yang dipakai hanya menggeser dari slide satu ke slide yang lainnya. Sedangkan pada penelitian kali ini *power point* yang dibuat dapat digunakan pada materi didalam kelas maupun didalam laboratorium untuk kegiatan praktikum. Dengan menambahkan hyperlink yang akan lebih mempermudah penjelasan kunci identifikasi dan lebih mendetail. Caranya dengan menekan nomor atau perintah yang telah disediakan, maka akan langsung mengarahkan ke slide yang ingin dituju. Dengan cara ini akan lebih mudah dan efisien, jika dibandingkan dengan buku yang cenderung lama. Kunci identifikasi yang dipakai dalam *power point* ini berdasarkan dengan buku, jadi *power point* disini berfungsi sebagai media untuk

mempermudah tanpa mengubah isi buku yang sudah menjadi dasar sebelumnya. Secara keseluruhan penerapan media *power point* interaktif dengan *hyperlink* ini dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian (Dessy dkk, 2012) dan (Suhermin dkk, 2014). Pada pembelajaran biologi, khususnya materi keanekaragaman hayati, praktikum untuk identifikasi merupakan kegiatan yang penting dilakukan. Identifikasi organisme umumnya menggunakan kunci identifikasi dikotom yang masih sulit dipahami siswa. Amfibi dikategori sebagai hewan vertebrata atau hewan bertulang belakang yang hidup didua alam, yaitu di air dan di daratan. Ciri-cirinya merupakan vertebrata yang mengalami metamorphosis sempurna. Katak yang digunakan dalam praktikum merupakan hewan yang mudah dijumpai di halaman sekitar dan mudah untuk didapat. Kunci identifikasi pada power point ini diambil dari buku yang berjudul amfibi jawa dan bali hasil karangan dari Djoko T. Iskandar dan amfibi of Australia hasil karangan dari Michael J. Tyler, Margaret Davies & Graeme F. Watson. Digunakannya buku dan artikel tersebut karena didalamnya mencakup bahasan yang akan digunakan untuk penelitian nanti.

## 2. PEMBAHASAN

*Power point* interaktif adalah sebuah media yang dapat memudahkan penggunaanya untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan dari media tersebut. Media *power point* interaktif merupakan slide interaktif yang berisi materi pembelajaran sehingga bisa dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran. *Power point* suatu program berbasis multimedia yang dilengkapi dengan fitur-fitur menarik yang dirancang secara khusus sebagai alat presentasi yang memiliki kemampuan pengolahan teks, warna, gambar dan animasi yang bisa diolah sendiri sesuai dengan kreativitas dari penggunaanya (Nurhidayati et al.,2019). Media *power point* interaktif adalah aplikasi multimedia yang menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara, bahkan video dan animasi dan dapat dikembangkan menjadi media interaktif yang menarik dengan pengembangan dengan berbagai tombol pilihan menu. Media interaktif yaitu terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi yaitu hubungan antara manusia (sebagai *user* atau pengguna produk) komputer (*software* atau aplikasi atau produk dalam format tertentu). Media *power point* interaktif dapat digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang bersifat teoritis sehingga memudahkan pemahaman siswa serta membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik sehingga efektif dalam meningkatkan kemandirian belajar, motivasi dan hasil belajar siswa. Hal tersebut telah dibuktikan didalam penelitian (Raras, 2012 : 68). Media *power point* interaktif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah terjadinya interaksi dua arah. Yaitu pendidik membagikan *software power point* yang telah dibuat kepada siswa melalui perangkat ponsel mereka. Jadi interaksi yang terjadi adalah ketika pendidik mengarahkan atau menginstruksikan *power point* siswa pun dapat mengikutinya. Media ini pun dapat digunakan di kelas pada saat belajar mengajar, maupun pada saat praktikum.

## 3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah dengan model penelitian dan pengembangan ADDIE. Pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan tahap evaluasi (*evaluation*). Pada tahap analisis, kegiatan utamanya adalah menganalisis perlunya media pembelajaran, buku kunci identifikasi. Data diperoleh dari hasil wawancara dan observasi. Analisis masalah dilakukan dengan wawancara kepada siswa. Wawancara didalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur atau bebas, yaitu peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang tersusun secara lengkap dan sistematis untuk pengumpulan datanya. Observasi dalam penelitian ini berupa observasi nonpartisipan, dimana peneliti menganalisis buku kunci identifikasi. Tahap design bertujuan untuk merancang media pembelajaran, yakni membuat media dengan menggunakan *power point* berdasarkan buku yang berjudul amfibi Jawa dan Bali karangan Djoko T. Iskandar. Pada tahap pengembangan, produk dibuat berdasarkan desain yang selanjutnya akan divalidasi oleh validator. Validasi dilakukan oleh ahli yang berkompeten dibidangnya untuk mendapatkan jaminan bahwa media yang digunakan valid. Terdapat tiga aspek yang akan dinilai yaitu aspek materi, media dan bahasa.

### 3.1. Teknik pengumpulan data

#### 3.1.1. Teknik alat pengumpulan data

Kevalidan media *power point* interaktif diukur menggunakan angket validasi yang diisi oleh validator ahli. Yang terdiri atas 3 ahli materi, 3 ahli media dan 3 ahli bahasa. Angket validasi berfungsi sebagai alat pengumpulan data untuk mengetahui penilaian para ahli terhadap angket yang dibuat, yang berisi seperangkat pertanyaan untuk dijawab. Dalam penelitian ini menggunakan skala likert dengan 5 skala penilaian yaitu SS (sangat setuju), S (setuju), CS (Cukup setuju), TS (tidak setuju), dan STS (sangat tidak setuju). Dengan ketentuan SS (sangat setuju) memperoleh skor 5, S (setuju) memperoleh skor 4, CS (Cukup setuju) memperoleh skor 3, TS (tidak setuju) memperoleh skor 2, dan STS (sangat tidak setuju) memperoleh skor 1. Angket ini dibuat dalam bentuk checklist(✓).

3.1.2. Teknik Analisis data

Untuk menentukan beberapa kategori kelayakan dari power point interaktif ini, maka dipakai skala pengukuran skala Likert. Data yang diperoleh dari hasil pengukuran skala Likert adalah berupa angka. Angka tersebut kemudian ditafsirkan dalam pengertian kuantitatif. (Sugiyono, 2015).

**Tabel 1.**  
**Penilaian validasi**

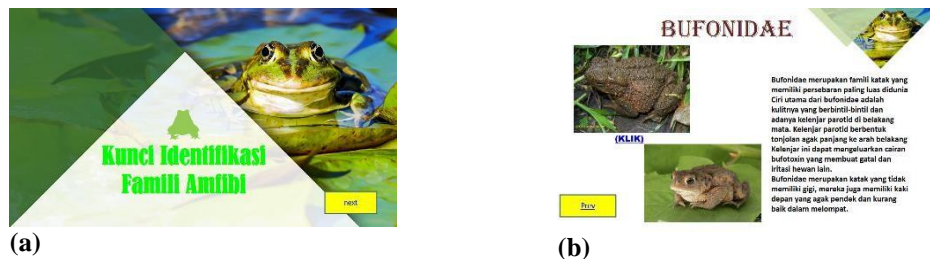
Kategori Jawaban	Skor untuk Butir
STS	1
TS	2
CS	3
S	4
SS	5

Sumber: (Riduwan,2003)

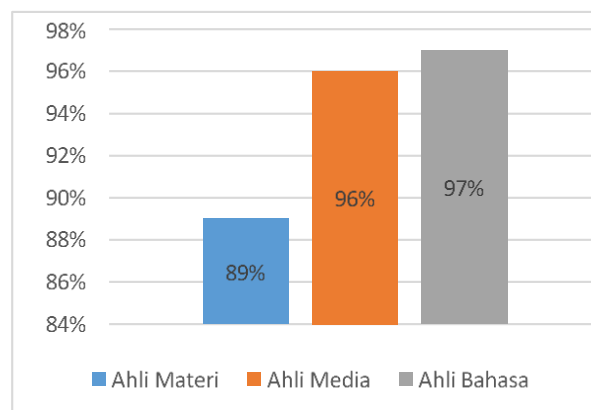
**Tabel 2.**  
**Kriteria persentase**

Skor dalam Persentase	Kategori
0-20 %	Sangat Tidak Valid
21-40%	Tidak Valid
41-60%	Cukup Valid
61-80%	Valid
81-100%	Sangat Valid

Sumber : (Meidita, 2021)



**Gambar 1**  
**Media power point interaktif**



**Gambar 2**  
**Hasil penilaian para ahli**

#### **4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

##### **4.1. Hasil**

Penelitian ini bertujuan untuk memvalidasi media pembelajaran berupa power point interaktif untuk identifikasi amfibi. Tahapan yang dilakukan peneliti terdiri dari 3 tahapan yaitu Analysis, Design dan Development.

##### **4.1.1. Hasil Tahap Analisis (Analysis)**

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis perlunya media pembelajaran. Hal yang terdapat pada tahap ini adalah hasil wawancara siswa dan analisis kunci identifikasi amfibi berdasarkan buku identifikasi. Hasil wawancara diketahui bahwa siswa kesulitan dalam membaca kunci identifikasi. Hal ini disebabkan kunci identifikasi yang digunakan masih berupa buku, yang mana tidak semua siswa mampu memahaminya, karena cenderung lama untuk mencari halamannya, perlu mencari-cari gambar yang sesuai dan kurang efisien. Media power point interaktif dibutuhkan siswa untuk lebih mudah memahami kunci identifikasi amfibi. Kelebihan hyperlink yang dapat langsung mengarahkan siswa pada poin-poin yang dituju dengan singkat dan dapat digunakan dalam pembelajaran maupun kegiatan praktikum. Berdasarkan hasil dari analisis buku yang berjudul Amfibi Jawa dan Bali karangan Djoko T. Iskandar mendapatkan hasil yaitu 6 kunci identifikasi yang menspesifikasikan pada takson family, diantaranya Ichthyophidae, Bufonidae, Megophryidae, Microhylidae, Ranidae dan Pipidae.

##### **4.1.2. Hasil Tahap Desain (Design)**

Tahap design bertujuan untuk merancang media pembelajaran dan menyusun desain media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah power point interaktif untuk identifikasi amfibi berdasarkan (Putu Desta Pramesti, I Ketut Dibia, Putu Rahayu Ujjanti, 2021). Yang terdiri atas bagian slide awal yang menampilkan judul, petunjuk atau instruksi dan pengertian amfibi. Kemudian slide isi yang berisikan kunci identifikasi amfibi yang disertai dengan gambar beserta penjelasannya. Dan terakhir slide penutup yang berisi daftar pustaka dan ucapan terima kasih.

##### **4.1.3. Hasil Tahap Development (Pengembangan)**

Tahap ketiga adalah tahap development atau pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kevalidan media pembelajaran power point yang sudah dirancang. Setelah mendapatkan penilaian kevalidan dari validator. Validasi media dilakukan oleh 9 validator yang terdiri dari 3 orang ahli materi (1 dosen dan 2 guru). 3 orang ahli media (2 dosen dan 1 guru) dan 3 orang ahli bahasa (1 dosen dan 2 guru).

##### **4.2. Pembahasan**

Penelitian ini telah menghasilkan media pembelajaran yaitu media power point interaktif untuk identifikasi amfibi. Kevalidan merupakan kesimpulan atau pengukuran yang cukup beralasan, sesuai dan akurat. Dalam penelitian ini validasi digunakan sebagai alat untuk mengukur sejauh mana keakuratan media power point. Melalui penelitian pengembangan, peneliti berusaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif digunakan dalam pembelajaran. Dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), sementara tahap implementasi (implementation) dan tahap evaluasi (evaluation) tidak digunakan karena penelitian ini menguji kevalidan, jadi cukup sampai tahap pengembangan (development) saja. Media power point adalah aplikasi multimedia yang menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara, bahkan video dan animasi dan dapat dikembangkan menjadi media interaktif yang menarik dengan pengembangan dengan berbagai tombol pilihan menu. Media power point interaktif dapat digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang bersifat teoritis sehingga memudahkan pemahaman siswa serta membantu sebuah gagasan menjadi semakin menarik sehingga efektif untuk meningkatkan kemandirian belajar, hasil belajar dan memotivasi siswa (Raras, 2012 : 68).

Media power point interaktif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah terjadinya interaksi dua arah. Yaitu pendidik membagikan software power point yang telah dibuat kepada siswa melalui perangkat ponsel mereka. Jadi interaksi yang terjadi adalah ketika pendidik mengarahkan atau menginstruksikan power point siswa pun dapat mengikutinya. Media ini pun dapat digunakan di kelas pada saat belajar mengajar, maupun pada saat praktikum. Power point yang digunakan dapat membantu siswa dalam pelajaran pada materi animalia khususnya amfibi yaitu katak di kelas X dan pada kegiatan praktikum media pembelajaran ini sangat dibutuhkan untuk mengenal identifikasi katak sebelum memulai praktikum. Dengan adanya media power point interaktif ini, siswa jadi lebih mudah untuk memahami kunci identifikasi amfibi. Hal ini sesuai dengan pernyataan Dina Indriani (2011:45) bahwa media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa.

Kevalidan power point interaktif untuk kunci identifikasi amfibi ini telah diselesaikan. Dari tahap awal yaitu menganalisis apa-apa saja yang diperlukan, seperti wawancara kepada siswa di SMA Muhammadiyah 2 Pontianak dan menganalisis buku. Dan mendapatkan hasil bahwa siswa tidak semuanya memahami cara membaca kunci identifikasi. Hal ini disebabkan kunci identifikasi yang digunakan masih berupa buku, yang mana tidak semua siswa mampu memahaminya, karena cenderung lama untuk mencari halamannya, perlu mencari- cari gambar yang sesuai dan kurang efisien. Dan observasi buku telah mendapatkan hasil yaitu

beberapa informasi mengenai isi buku tersebut, diantaranya 6 kunci identifikasi yang menspesifikasikan pada takson family, diantaranya Ichthyophidae, Bufonidae, Megophryidae, Microhylidae, Ranidae dan Pipidae. Ichthyophis hypocyaneus atau sesilia adalah hewan yang unik. Penampilannya terlihat seperti cacing besar atau ular. Tetapi sebagian besar berasal dari ordo Gymnophiona atau Apoda. Ia termasuk hewan endemik yang banyak ditemukan dipulau jawa. Bufonidae adalah famili katak yang memiliki persebaran luas di dunia. Ciri utamanya adalah kulitnya yang berbintil dan adanya kelenjar parotid di belakang mata. Kelenjar ini dapat mengeluarkan cairan bufotoxin yang membuat gatal dan iritasi hewan lain. Katak ini tidak mempunyai gigi, mereka mempunyai kaki depan pendek dan kurang baik dalam hal melompat. Megophryidae merupakan hewan nocturnal. Mereka biasa aktif di malam hari serta makan makanan berupa serangga kecil yang dapat ditangkapnya. Katak ini memiliki ukuran kecil mulai dari 2 hingga 12,5 cm dan hidup di lantai hutan. Katak ini kebanyakan lebih memilih berjalan daripada melompat. Ciri utama katak ini adalah lidahnya yang bentuknya menyerupai seperti dayung. Microhylidae memiliki ciri khas berupa tubuh yang membulat, kepala agak kecil, dan mulut yang sempit. Katak ini mempunyai ukuran tubuh yang kecil, yakni dari 1 cm hingga 10 cm, banyak ditemukan di lantai hutan. Mereka adalah hewan nokturnal. Makanannya adalah serangga kecil seperti semut dan rayap. Ranidae mempunyai kulit tubuh yang lembab dan halus, kaki belakang memiliki selaput untuk membantunya dalam berenang. Katak ini mengawali fase metamorfosisnya dengan munculnya kaki bagian belakang, kaki bagian depan, kemudian tubuhnya mulai terbentuk, dan ekor yang menghilang sedikit demi sedikit diakhiri fase. Pipidae mempunyai ciri tubuh yang pipih dan tidak mempunyai lidah. Kaki belakangnya berselaput untuk mempermudah pergerakan didalam air. Pipidae banyak menghabiskan waktunya didalam air. Katak ini mempunyai indra pendengaran khusus yang membantunya mendeteksi suara didalam air.

Untuk tahap selanjutnya yaitu design yang bertujuan untuk merancang media pembelajaran, yakni membuat media dengan menggunakan power point berdasarkan buku dan artikel yang sudah dianalisa sebelumnya. Format power point yang dibuat terdiri dari bagian slide awal yang menampilkan halaman utama yakni berupa slide yang berisikan judul, slide berisikan petunjuk atau instruksi, kemudian slide selanjutnya berisikan pengertian singkat tentang amfibi, lalu slide isi yang berisikan kunci identifikasi amfibi yang disertai dengan gambar beserta penjelasannya. Dan terakhir slide bagian penutup. Hal ini sesuai dengan format yang dibuat oleh (Putu Desta Pramesti, I Ketut Dibia, Putu Rahayu Ujianti, 2021). Dengan menghasilkan 3 slide untuk bagian slide awal, 37 slide isi dan 2 slide penutup.

Dan yang terakhir adalah tahap development yang diawali dengan pembuatan lembar validasi yang terdiri dari 3 aspek yaitu ahli materi, ahli media dan juga ahli bahasa. Dengan total 9 validator yang terdiri dari 3 orang ahli materi (1 dosen dan 2 guru), 3 orang ahli media (2 dosen dan 1 guru) dan 3 orang ahli bahasa (1 dosen dan 2 guru). Yang memiliki 5 butir penilaian disetiap aspeknya dengan skor 1-5 disetiap penilaian yang akan dinilai oleh validator, dengan cara memberikan tanda centang. Diketahui indikator penilaian dalam aspek materi yaitu keakuratan materi dan kemutakhiran materi. Untuk indikator penilaian aspek media yakni desain media dan untuk indikator penilaian aspek bahasa adalah lugas dan kesesuaian dengan kaidah bahasa. Setelah divalidasi dan diberi masukan oleh para validator, ada beberapa bagian yang harus diperbaiki, diantaranya adalah gambar yang masih kurang jelas, huruf yang terlalu kecil, template yang harus diganti, tambahkan instruksi atau petunjuk penggunaan power point, dan tambahkan referensi. Setelah mendapat masukan dari para validator peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan apa yang telah disebutkan oleh para validator.

Diketahui hasil akhir dari penilaian para validator adalah sebagai berikut, pada aspek materi dibagian indikator keakuratan materi mendapatkan nilai rata-rata yaitu 90%. Pada indikator kemutakhiran materi mendapatkan nilai rata-rata 86%. Dan total keseluruhan nilai rata-rata untuk aspek materi mendapatkan nilai 89% dengan kategori sangat valid. Menurut Bintiningtyas dan Luffi (2016) dikatakan valid jika berada pada rentang  $\geq 61\%$ . Untuk aspek media pada indikator desain media pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata 96%. Total keseluruhan nilai rata-rata untuk aspek media yaitu 96% dengan kategori sangat valid karena sesuai dengan teori Sudaryono (2013) yang mengatakan bahwa perolehan kevalidan  $\geq 81\%$  dapat dikatakan sangat valid. Dan untuk aspek bahasa pada bagian indikator lugas mendapatkan nilai rata-rata 97%. Pada indikator kesesuaian dengan kaidah bahasa mendapatkan nilai rata-rata 96%. Dan total keseluruhan nilai rata-rata untuk aspek bahasa sebesar 97% dengan kategori sangat valid, menurut Muna, dkk (2017) hasil presentase setiap item dikatakan valid apabila hasil yang didapat pada rentang 81%-100%, 61%-80%, ataupun rentang 41-60% yaitu pada kriteria sangat valid. Rata-rata keseluruhan nilai pada tiap aspek adalah 94% dengan kriteria yang sangat valid. Jadi dapat disimpulkan bahwa media power point yang digunakan untuk identifikasi amfibi ini sudah valid dan dapat dilanjutkan ketahap berikutnya.

## 5. KESIMPULAN

Pada pembelajaran biologi materi animalia, khususnya pada praktikum amfibi, digunakan kunci identifikasi dikotom yang masih sulit dipahami siswa. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media

pembelajaran yang valid untuk mempermudah siswa dalam praktikum identifikasi amfibi. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kevalidan media power point interaktif sebagai media identifikasi amfibi. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan tahap evaluasi (evaluation). Pada penelitian ini dibatasi hingga tahap pengembangan. Pengumpulan data dilakukan melalui validasi ahli dengan menggunakan angket validasi. Hasil validasi menunjukkan media power point interaktif untuk identifikasi amfibi ini mendapatkan nilai kevalidan pada aspek materi sebesar 89% (Sangat Valid), aspek media sebesar 96% (Sangat Valid) dan aspek bahasa sebesar 97% (Sangat Valid). Dengan rata-rata nilai 94%. Diperoleh data yang menyatakan bahwa validator memberikan respon sangat valid terhadap media power point interaktif untuk kunci identifikasi amfibi.

## DAFTAR PUSTAKA

- T. Iskandar, Djoko. (1998). *Amfibi Jawa dan Bali*.
- Sugiyono, (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- J. Tyler, Michael, Margaret Davies & Graeme F. Watson. (2008). *Amfibi Of Australia*
- Desti, Pramesti Putu, I Ketut Dibia, Putu Rahayu Ujianti. (2021). Pengembangan Media Interaktif Dengan Power Point.
- Ferrian Dwi Prasetyo, Antonius, Suhandi Astuti. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran “ORMAS” (Organ Tubuh Manusia) Berbasis Aplikasi *Microsoft Power Point* di sekolah dasar.
- Turrahmi, Nisah dkk. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi *Microsoft Power Point* Pada Materi Objek IPA Dan Pengamatannya Untuk SMP Kelas VII.
- Marfuah, Siti dkk. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Power Point* Disertai *Visual Basic For Application* Materi Jarak Pada Bangun Ruang Kelas X.
- Purnamasari, Nurna L. (2017). Metode ADDIE Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK.
- Arofah Hari Cahyadi, Rahmat. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model.
- Wahyuni, Sri. (2014). Metode Bermain Berbantuan Media Manipulatif Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*.
- Kusuma, G. (2020). *Aplikasi Komputer Dalam Bisnis (Microsoft Exel dan Microsoft Power Point)*. Malang : Ahlimedia Press. Ahlimedia Press.
- Nurhidayati, N., Asrori, I., Ahsanuddin, M., & Dariyadi, M. W. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dan Pemanfaatan Aplikasi Android Untuk Guru Bahasa Arab. *Jurnal KARINOV*, 2(3), 181.
- Rohmawati, Dessy M., Budiono, J. Djoko dan P, Rinie Pratiwi. 2012. Prosiding Seminar Nasional Kimia Unesa 2012 – ISBN : 978-979-028-550-7 : Pengembangan Media Slide Interaktif Berbasis PowerPoint Materi Gerak pada Tumbuhan untuk SMP Kelas VIII.
- Suhermin. (2014). Profil Media Slide Interaktif Berbasis MS Power Point Pada Pokok Bahasan Substansi Genetika Kelas XII. 3(1), 1.
- Raras, K. L. H. (2012). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint terhadap Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V SD SN Batusari 6 Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak. *Skripsi*. Salatiga : FKIP Universitas Kristen Satya Wacana.
- Indriani, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta : Penerbit Diva press Anggota IKAPI.
- Adam Steffi & Muhammad Taufik Syastra. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*. 3 (2) : 79.
- Endang, Mulyatiningsih. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran. *Jurnal Academia*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Falahudin, Iwan. (2014). “Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran”. *Jurnal Lingkar Widayaiswara*, 4 (1) : 104-117.
- Hizair, MA. (2013). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta : Tamer.
- Huda, Miftahul. (2015). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Kustandi, Cecep & Bambang Sujipto. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Komalasari. (2013). *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung : Refika Aditama.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasi dalam pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1) : 28.
- Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- Purwono, Joni, Sri Yutmini, & Sri Anitah. (2014). Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. 2(2) : 27.