

DAFTAR ISI

Hal.

Lembar Pengesahan	i
Lembar Pernyataan Orisinalitas.....	ii
Lembar Persetujuan Publikasi.....	iii
Riwayat Hidup Penulis	iv
Abstrak	v
<i>Abstract</i>	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi.....	x
Daftar Gambar.....	xiv
Daftar Tabel	xv
Daftar Lampiran.....	xvi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Batasan Masalah	5
1.4. Rumusan Masalah	6
1.5. Tujuan Penelitian.....	6
1.6. Manfaat Penelitian.....	6
1.7. Definisi Operasional	7
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Penelitian Pengembangan	8
2.1.1 Pengertian Penelitian Pengembangan	8
2.1.2. Model Pengembangan 4-D	9
2.1.3. Tahap Pengembangan Model 4-D.....	9
2.2. Kerangka Teoritis.....	12
2.2.1. Media Pembelajaran	12
2.2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran.....	12

2.2.1.2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	13
2.2.1.3. Fungsi Media Pembelajaran.....	14
2.2.1.4. Manfaat Media Pembelajaran.....	14
2.2.2. <i>Microsoft Sway</i>	15
2.2.2.1. Kelebihan <i>Microsoft Sway</i>	18
2.2.2.2. Kekurangan <i>Microsoft Sway</i>	19
2.2.3. Hasil Belajar.....	19
2.3. Materi Pembelajaran.....	21
2.3.1. Jamur (Fungi)	21
2.3.1.1. Ciri-ciri Jamur (Fungi)	21
2.3.1.2. Struktur Tubuh Jamur	22
2.3.1.3. Klasifikasi Jamur.....	23
2.3.1.3.1. Zygomycota	23
2.3.1.3.2. Ascomycota.....	24
2.3.1.3.3. Basidiomycota	25
2.3.1.3.4. Deuteromycota	25
2.3.1.4. Peranan Jamur	26
BAB III. METODE PENELITIAN	27
3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	27
3.2. Populasi dan Sampel.....	27
3.2.1. Populasi.....	27
3.2.2. Sampel.....	27
3.3. Desain Penelitian	27
3.4. Instrumen Penelitian.....	28
3.4.1. Angket Validasi Oleh Ahli Materi	28
3.4.2. Angket Validasi Oleh Ahli Media	29
3.4.3. Instrumen Hasil Belajar (<i>Pretest</i> dan <i>Postest</i>).....	30
3.5. Teknik Pengumpulan Data	31
3.6. Prosedur Penelitian.....	32
3.6.1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	32
3.6.2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	34
3.6.3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	35
3.7. Analisis Data.....	38

3.7.1. Analisis Angket Validasi Media Pembelajaran <i>Microsoft Sway</i>	38
3.7.2. Analisis Instrumen Hasil Belajar (<i>Pretest dan Posttest</i>)	38
3.7.3. Uji Normalitas	39
3.7.4. Uji Homogenitas	40
3.7.5. Uji T	40
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1. Hasil Penelitian	42
4.2. Proses Pengembangan Media Pembelajaran <i>Microsoft Sway</i>	42
4.2.1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	42
4.2.2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	46
4.2.3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	48
4.3. Analisis Hasil Belajar	62
4.3.1. Uji Normalitas	63
4.3.2. Uji Homogenitas	63
4.3.3. Uji-T	64
4.4. Hasil Belajar Siswa	64
4.4.1. Uji <i>N-Gain</i>	66
4.5. Pembahasan	67
4.5.1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Sway</i>	67
4.5.2. Kelayakan Media oleh Ahli Materi dan Ahli Media	69
4.5.3. Hasil Belajar dengan <i>Sway</i>	71
4.6. Keterbatasan Penelitian	73
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	74
5.1. Kesimpulan	74
5.2. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	76
DAFTAR LAMPIRAN	79

DAFTAR GAMBAR

	<i>Hal.</i>
Gambar 2.1. Sway Memadukan Berbagai Fitur.....	15
Gambar 2.2. Website Sway.....	16
Gambar 2.3. Tampilan Awal Sway.....	16
Gambar 2.4. Fitur Sway.....	17
Gambar 2.5. Fitur Media pada Sway	18
Gambar 2.6. Jenjang ranah kognitif dalam taksonomi bloom	20
Gambar 2.7. Hifa pada Jamur	23
Gambar 2.8. Struktur Tubuh Zygomycota	24
Gambar 2.9. Contoh Spesies Zygomycota	24
Gambar 2.10. Contoh Spesies Basidiomycota	25
Gambar 4.1. Hasil Belajar Siswa.....	65

THE
Character Building
UNIVERSITY

DAFTAR TABEL

	<i>Hal.</i>
Tabel.3.1. Kisi-kisi instrument Ahli Materi.....	29
Tabel 3.2. Kisi-kisi instrument Ahli Media.....	30
Tabel 3.3. Kisi-kisi Pretest dan Postest Materi Fungsi.....	31
Tabel 3.4. Prosedur Penelitian.....	37
Tabel 3.5. Interval nilai & Klasifikasi Tingkat Kelayakan Media	38
Tabel 3.6. Kategori Skor Gain Ternormalisasi	39
Tabel 4.1. Hasil Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Materi	48
Tabel 4.2. Hasil Penilaian Rata-rata Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Materi.....	49
Tabel 4.3. Revisi Produk oleh Ahli Materi	50
Tabel 4.4. Hasil Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Media 1	56
Tabel 4.5. Hasil Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Media 2	57
Tabel 4.6. Hasil Penilaian Rata-rata Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Media.....	54
Tabel 4.7. Revisi Produk oleh Ahli Media	58
Tabel 4.8. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i>	63
Tabel 4.9. Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i>	63
Tabel 4.10. Hasil Uji-T <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i>	64
Tabel 4.11. Data Hasil Belajar Siswa	65
Tabel 4.12. Hasil Uji N-Gain <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i>	66



DAFTAR LAMPIRAN

	<i>Hal.</i>
Lampiran 1. Silabus Mata Pelajaran Biologi.....	80
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	84
Lampiran 3. Instrumen Penelitian (<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>) sebelum divalidasi	92
Lampiran 4. Instrumen Penelitian (<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>) setelah divalidasi	98
Lampiran 5. Lembar Validasi oleh Ahli Materi	104
Lampiran 6. Lembar Validasi oleh Ahli Media	105
Lampiran 7. Lembar Wawancara Guru Biologi SMA Negeri 13 Medan	113
Lampiran 8. Data Penelitian.....	115
Lampiran 9. Uji Normalitas Data Penelitian	116
Lampiran 10. Uji Homogenitas Data Penelitian	117
Lampiran 11. Uji N-Gain Siswa	118
Lampiran 12. Uji-T	120
Lampiran 13. Tampilan Media Pembelajaran Berbasis <i>Sway</i>	121
Lampiran 14. Dokumentasi.....	125
Lampiran 15. Surat Izin Penelitian.....	127
Lampiran 16. Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	128

THE
Character Building
UNIVERSITY