

VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGUNAKAN APLIKASI EMAZE TENTANG MATERI PROTISTA UNTUK PESERTA DIDIK SMA

Diah Rahmah Suci¹; Relsas Yogica²; Rahmadhani Fitri³; Ganda Hijrah Selaras⁴

Universitas Negeri Padang
diahrahmahsuci1@gmail.com

Abstract

The use of good and appropriate learning media will provide benefits for teachers and students because it can help smooth the teaching and learning process and is very beneficial for students because it can help improve the introduction and understanding of the material being taught. Based on the observations of researchers at SMA Negeri 2 Padang Panjang and interviews with biology teachers, information was obtained that the biology learning media used were Powerpoint, modules, supporting books such as encyclopedias, learning videos from Youtube, and Student Worksheets (LKPD). From the results of the interview, it was revealed that the students had difficulty in understanding the protist material. This type of research is development research using the Instructional Development Institute (IDI) model. The research subjects were two biology lecturers, FMIPA UNP, one teacher and 30 students of class X SMAN 2 Padang Panjang. The object of this research is learning media using the emaze application about protist material for class X students. The research data is the validity data obtained directly through the provision of validity questionnaires to the research subjects. The results showed that the learning media using the emaze application about protist material for class X high school students was very valid with an average validity value of 90.23%. So it can be concluded that the learning media using the emaze application about protist material for class X high school students is very valid

Keywords : Learning Media; Emaze; IDI; Validity

Abstrak: Penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat akan memberikan manfaat bagi guru dan peserta didik karena dapat membantu lancarnya proses belajar mengajar serta sangat bermanfaat bagi peserta didik karena dapat membantu meningkatkan pengenalan dan pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMA Negeri 2 Padang Panjang dan hasil wawancara guru biologi diperoleh informasi bahwa media pembelajaran biologi yang digunakan adalah Powerpoint, modul, buku pendukung seperti ensiklopedia, video pembelajaran dari Youtube, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Dari hasil wawancara terungkap bahwa peserta didik kesulitan dalam memahami materi protista. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model Instructional Development Institute (IDI). Subjek penelitian adalah dua orang dosen biologi FMIPA UNP, satu orang guru dan 30 orang peserta didik kelas X SMAN 2 Padang Panjang. Objek penelitian adalah media pembelajaran menggunakan

aplikasi emaze tentang materi protista untuk peserta didik kelas X. Data penelitian adalah data validitas yang diperoleh secara langsung melalui pemberian angket validitas kepada subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi emaze tentang materi protista untuk peserta didik kelas X SMA yang sangat valid dengan rata-rata nilai validitas 90,23%. Maka dapat disimpulkan bahwa telah dihasilkan media pembelajaran menggunakan aplikasi emaze tentang materi protista untuk peserta didik kelas X SMA sangat valid

Kata Kunci : Media Pembelajaran; Emaze; IDI; Validitas

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana agar terwujudnya suasana belajar dalam proses pembelajaran sehingga secara aktif peserta didik bisa mengembangkan potensi diri, baik itu secara spiritual, pengendalian diri dan kepribadian, kecerdasan sosial, akhlak dan keterampilan. Menurut Djumransjah (2006), pendidikan diartikan sebagai suatu proses penyesuaian diri secara timbal balik antara seseorang dengan manusia lainnya dan dengan lingkungannya. Dalam konteks belajar, ada guru yang mengajarkan ilmu, ada murid yang menerima ilmu serta waktu yang dibutuhkan dalam belajar, hingga berkembang pada sistem pembelajaran (adanya interaksi belajar mengajar antara guru dan murid) dan dalam interaksi tersebut guru memegang peranan kunci bagi berlangsungnya kegiatan pendidikan (Hermawan, 2014)

Penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat akan memberikan manfaat bagi guru dan peserta didik karena dapat membantu lancarnya proses belajar mengajar serta sangat bermanfaat bagi peserta didik karena dapat membantu meningkatkan pengenalan dan pemahaman terhadap materi yang diajarkan (Emda, 2011). Selain itu dengan media pembelajaran peserta didik juga mempunyai pengalaman yang berbeda dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran dengan mudah (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Ada beberapa syarat yang harus diperhatikan dalam media pembelajaran yang baik yaitu, media pembelajaran harus mampu meningkatkan motivasi peserta didik, media juga harus mampu merangsang peserta didik untuk mengingat apa yang sudah dipelajari, meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, terjadi umpan balik dan juga mendorong peserta didik untuk melakukan praktik-praktik dengan benar (Shalikhah, 2017).

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMA Negeri 2 Padang Panjang dan hasil wawancara guru dengan ibu Indra Susanti, S.Pd., M.Si. sebagai guru mata pelajaran biologi di SMA Negeri 2 Padang Panjang pada bulan Desember 2021 diperoleh informasi bahwa media pembelajaran biologi yang digunakan di SMA Negeri 2 Padang Panjang adalah Powerpoint, buku pendukung seperti ensiklopedia, video pembelajaran dari Youtube, papan tulis dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Media pembelajaran yang tersedia di SMA Negeri 2 Padang Panjang sudah beragam. Guru juga menggunakan media lain seperti gambar yang dicetak yang dibuat pada karton dan ditempel pada papan tulis.

Namun, untuk mendukung perkembangan teknologi informasi, guru mengungkapkan belum maksimal dalam memanfaatkannya sebagai media pembelajaran. Hal ini disebabkan karena kurangnya kemampuan penggunaan komputer dan internet, selain itu keterbatasan waktu juga menjadi faktor yang menghambat guru untuk mengembangkan kemampuan tersebut. Di sisi lain, di sekolah tersedia berbagai sarana seperti; komputer yang memadai, jaringan internet, dan proyektor yang dapat digunakan saat proses pembelajaran. Tentu hal ini sangat berpotensi. Sejalan dengan itu Kurangnya kemampuan guru dalam menyediakan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa kemudian berdampak pada rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami berbagai materi biologi (Khairini & Yogica, 2021). Selain itu peserta didik harus mampu bersaing di dunia pendidikan yang semakin berkembang seiring dengan perkembangan zaman.(Ashari,et al., n.d.)

Berdasarkan pengalaman Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) dapat diketahui bahwa peserta didik belum aktif saat pembelajaran dan kurangnya interaksi mereka. Hal ini juga didukung oleh observasi yang dilakukan terhadap peserta didik kelas X MIPA 1 di SMAN 2 Padang Panjang dengan penyebaran angket observasi pada bulan Desember diketahui bahwa cara belajar yang paling disukai oleh peserta didik adalah belajar menggunakan gambar dan audio-visual. Media pembelajaran yang disukai yaitu media yang bermuatan visual (16,7%) dan media pembelajaran audio-visual (83,3%).

Media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan interaksi peserta didik, baik itu dalam hal memberikan pertanyaan ataupun menjawab pertanyaan dari guru. Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang mampu membuat peserta didik berinteraksi secara aktif dan mandiri dengan seperangkat pesan-pesan atau isi pembelajaran yang dikemas secara baik di dalamnya, dapat berupa hypertext terpadu

dengan gambar-gambar, suara, video/film dan animasi untuk kepentingan tercapainya tujuan pembelajaran (Kustiono, 2010: 8). Sejalan dengan itu multimedia pembelajaran interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Protista layak untuk digunakan dalam pembelajaran dikelas, media yang dikembangkan dapat digunakan untuk memfasilitasi belajar mandiri pada siswa (Putri & Ardi, 2021). Salah satu aplikasi pengembangan media interaktif yang dapat digunakan adalah Emaze.

Pengoperasian aplikasi Emaze yaitu dengan menggunakan akun Google pengguna, Emaze juga dilengkapi dengan fitur-fitur template 2D, 3D dan animasi (Aryuningsih, 2017). Kelebihan lainnya yaitu pada saat memasukkan video yang bersumber dari Youtube pengguna tidak perlu mengunduh videonya terlebih dahulu, namun bisa dengan memasukkan link URL dari Youtube kedalam slide di aplikasi Emaze dan video tersebut akan otomatis muncul pada aplikasi Emaze tersebut. Adapun kelemahan dari aplikasi Emaze ini adalah dalam pengoperasiannya harus online, penggunaannya akan lebih lancar apabila menggunakan jaringan Wi-Fi (Sari, 2021). Oleh sebab itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi emaze ini.

Media pembelajaran menggunakan aplikasi Emaze memiliki banyak keunggulan. Pembelajaran aplikasi Emaze dapat menambah wawasan peserta didik secara praktis dan meningkatkan hasil belajar peserta didik (Alita, 2017). Media yang dibuat dengan aplikasi Emaze efektif untuk meningkatkan kemampuan spasial peserta didik (Iii et al., 2011). Penggunaan media yang dikembangkan dengan aplikasi Emaze dalam pembelajaran efektif untuk melatih berpikir kreatif peserta didik (Patone, 2018). Sejalan dengan itu penelitian yang dilakukan oleh Sari (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi Emaze memiliki umpan balik bagi peserta didik dan mampu meningkatkan motivasi dan gairah belajar peserta didik.

Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi Protista karena kurangnya media pembelajaran interaktif. Aplikasi Emaze menjadi salah satu solusi untuk dikembangkan. Penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi Emaze di SMA Negeri 2 Padang Panjang belum pernah diterapkan kepada peserta didik dan belum pernah dikembangkan oleh guru. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti akan melakukan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Emaze tentang materi protista untuk peserta didik kelas X di SMAN 2 Padang Panjang.

(3) rangkuman kajian teoritik

Penggunaan media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efesiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Saehana, 2013). Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media presentasi interaktif menggunakan aplikasi Emaze pada materi Protista untuk peserta didik di SMA. Media pembelajaran interaktif merupakan suatu program aplikasi (software) yang didalamnya terdapat berbagai unsur media seperti tulisan, gambar, grafis, animasi, video dan suara yang disajikan interaktif untuk keperluan pembelajaran (Pratomo & Irawan, 2015). Media pembelajaran interaktif ini dibuat dengan software Emaze secara online.

Emaze merupakan sebuah media presentasi yang dapat diakses melalui komputer atau smartphone yang terhubung ke internet untuk menggunakannya. Emaze dilengkapi dengan fitur-fitur yang akan membuat kita lebih mudah dan menarik dalam membuat slide presentasi. Dibandingkan dengan aplikasi presentasi lainnya seperti powerpoint yang biasa digunakan tidak terdapat efek 3D, tidak memiliki alat penerjemah otomatis dan tidak bisa membagikan presentasi secara otomatis. Media Emaze didalamnya terdapat fitur-fitur 2D dan 3D, dapat membagikan presentasi secara otomatis dan memiliki alat penerjemah secara otomatis (SALSABILA & Mardetini, 2021).

METODE

1. Rancangan penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Development Research). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk baru yaitu berupa media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi Emaze. Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Emaze menggunakan model pengembangan IDI (Instructional Development Institute). Pengembangan model IDI ini menerapkan prinsip-prinsip pendekatan sistem, yaitu pendefinisian (define), pengembangan (develop) dan penilaian (evaluate).

2. Subjek dan objek penelitian

Subjek penelitian adalah dua orang dosen dari jurusan Biologi FMIPA UNP, satu orang guru Biologi SMAN 2 Padang Panjang sebagai validator dan 30 orang peserta didik kelas X MIPA SMAN 2 Padang Panjang. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Emaze tentang materi Protista.

3. Teknik pengumpulan data dan pengembangan instrumen

Data yang diambil dari penelitian ini merupakan data primer, yaitu data yang diperoleh secara langsung melalui pemberian instrumen berupa angket validitas kepada adalah dua orang dosen dari jurusan Biologi FMIPA UNP, satu orang guru Biologi SMAN 2 Padang Panjang sebagai validator.

4. Teknik analisis data.

Data validitas didapatkan dengan menganalisis angket uji validitas yang telah diisi oleh validator. Analisis validitas ini dilakukan dengan langkah berikut.

a. Memberikan skor jawaban pada angket validitas kemudian dianalisis sesuai dengan kriteria berdasarkan skala Likert berikut ini.

STS = Sangat Tidak Setuju dengan bobot 1

TS = Tidak Setuju dengan bobot 2

S = Setuju dengan bobot 3

SS = Sangat Setuju dengan bobot 4

b. Menentukan jumlah skor tertinggi

Skor tertinggi = jumlah validator x jumlah indikator x skor maksimum

c. Menentukan jumlah skor yang diperoleh masing-masing subjek dengan menjumlahkan semua skor yang diperoleh dari masing-masing indikator

d. Penentuan nilai validitas dengan cara berikut.

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

e. Memberikan penilaian valid yang dimodifikasi dari Purwanto (2012) sebagai berikut ini.

90% - 100% = sangat valid

80% - 89% = valid

65% - 79% = cukup valid

55% - 64% = kurang valid

≤ 54% = tidak dapat digunakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Tahap Pendefinisian (*define*)

Tahap pendefinisian (*define*) adalah tahapan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan analisis media pembelajaran, analisis peserta didik, analisis kurikulum. Berikut langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pendefinisian (*define*).

a. Analisis Media Pembelajaran

Analisis media pembelajaran dilakukan untuk mengetahui ketersediaan dan penggunaan media pembelajaran biologi di SMAN 2 Padang Panjang. Analisis ini dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru biologi di SMAN 2 Padang Panjang yaitu Ibu Indra Susanti, S.Pd., M.Si. pada tanggal 15 Desember 2021, dan penyebaran angket kepada peserta didik kelas X MIPA di SMAN 2 Padang Panjang

Berdasarkan data ketersediaan dan penggunaan media pembelajaran yang diperoleh di SMA negeri 2 Padang panjang, media pembelajaran biologi yang tersedia adalah media pembelajaran menggunakan Microsoft Power Point buku-buku pendukung seperti modul atau bahan ajar, ensiklopedia, papan tulis, LKPD, video-video dari YouTube tetapi tidak semua media pembelajaran yang tersedia praktis dan efektif digunakan bagi guru dan peserta didik. Kenyataannya guru lebih dominan menggunakan media pembelajaran menggunakan Microsoft Power Point, papan tulis, LKPD dan modul sehingga terkesan monoton bagi peserta didik dan berdampak terhadap minat dan motivasi peserta didik dalam belajar. Sedangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi Emaze dalam pembelajaran biologi di SMA negeri 2 Padang panjang belum tersedia dan belum pernah digunakan padahal jika ditinjau dari segi sarana dan prasarana yang tersedia di SMA negeri 2 Padang panjang, media pembelajaran menggunakan aplikasi emaze sangat memungkinkan untuk digunakan dalam pembelajaran.

b. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran berdasarkan tipe belajar peserta didik dan untuk mengetahui materi pembelajaran biologi yang sulit dipahami oleh peserta didik. Analisis ini dilakukan melalui penyebaran angket

observasi pembelajaran dan media pembelajaran biologi untuk peserta didik dan wawancara dengan guru biologi SMAN 2 Padang Panjang.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru biologi SMAN 2 Padang Panjang mengungkapkan bahwa materi Protista merupakan materi yang tergolong sulit dipahami oleh peserta didik. Pernyataan ini juga didukung oleh hasil analisis angket 30 orang peserta didik kelas X MIPA SMAN 2 Padang Panjang yang menyatakan 76.7% materi Protista sulit untuk dipahami. Sejalan dengan itu menurut hasil penelitian Di & Negeri (2021) menunjukkan bahwa untuk mempelajari materi Protista sebagian besar siswa menggunakan gaya belajar visual karena sebagian besar protista berukuran mikroskopik.

Table 1. Rata-rata nilai Ujian Akhir Semester Biologi Semester 1 X MIPA SMAN 2 Padang Panjang Tahun Ajaran 2021/2022

KELAS	Jumlah peserta didik	Rata-rata nilai kelas						
		KD 3.1	KD 3.2	KD 3.3	KD 3.4	KD 3.5	KD 3.6	KD 3.7
X MIPA 1	30	65	68	61	56.7	46.2	39.6	41.4
X MIPA 2	36	60.4	78.7	62.5	54.4	58.7	51.7	45.6
X MIPA 3	34	46	70.5	55	65	51.6	34	66.8
X MIPA 4	34	65	85	65.4	76.4	63	52.6	71.4
Rata-rata		59.1	75.6	61	63.1	54.9	44.5	56.3

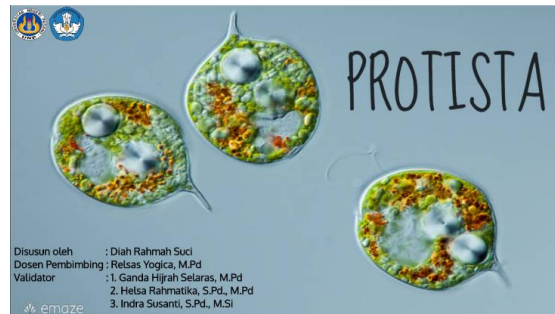
Dari Tabel 1 terlihat bahwa hasil belajar peserta didik pada setiap KD masih dibawah ketuntasan minimal yaitu (76) dan rata-rata nilai pada KD 3.6 materi Protista adalah yang paling rendah sehingga diperlukan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. Materi protista merupakan materi yang membutuhkan visualisasi gambar ataupun berupa video relevan karena sebagian besar protista berukuran mikroskopik.

2. Tahap Pengembangan (Develop)

a. Perancangan Media Pembelajaran

Berikut langkah-langkah perancangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Emaze pada materi Protista

1) Mendesain tampilan media



Gambar 1. Desain tampilan awal media

2) Mengumpulkan materi

3) Menyusun storyboard media

4) Membuat media pembelajaran sistem Protista



Gambar 2. Tampilan awal media pembelajaran



Gambar 3. Tampilan *embedded* video pada media

Media pembelajaran interaktif dikembangkan dengan menggunakan aplikasi emaze. Komponen yang terdapat pada media pembelajaran menggunakan aplikasi emaze antara lain tampilan awal video, tinjauan kompetensi, *mind mapping*, video pembukaan terkait materi protista, penjelasan video peranan protista dan biodata penulis.

b. Validitas Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Emaze

Table 2. Nilai Validitas Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi Emaze

Aspek Penilaian	Penilaian Validator			Jumlah Skor	Skor Tertinggi	Nilai Validitas (%)	Kategori
	I	II	III				
Kelayakan isi	21	21	21	54	60	90	Sangat Valid
Kebahasaan	17	20	19	56	60	90	Sangat valid
Penyajian	39	42	43	124	132	92,36	Sangat valid
Kegrafikaan	10	12	11	33	36	88,54	Valid
Total						360,9	Sangat valid
Rata-rata						90,23	

Pembahasan

Analisis data dari angket uji validitas media pembelajaran menggunakan aplikasi emaze oleh validator yakni dosen dan guru didasarkan pada empat aspek yaitu, kelayakan isi, kebahasaan, penyajian dan kegrafikaan (Depdiknas, 2008). Hasil analisis data menunjukkan bahwa media pembelajaran audio-visual bermuatan literasi sains menggunakan aplikasi emaze yang dikembangkan dikategorikan sangat valid dengan rata-rata 90,23%

Dilihat dari aspek kelayakan isi, media pembelajaran menggunakan aplikasi emaze memiliki nilai validitas sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Hal ini menandakan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi emaze yang dikembangkan telah sesuai dengan kurikulum 2013 yang berdasakan pada kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran. Hal ini juga sesuai dengan yang diutarakan oleh Asyhar (2011), yaitu hal yang harus diperhatikan dalam

pembuatan media pembelajaran antara lain kesesuaian materi dengan kompetensi yang berdasarkan pada kurikulum yang berlaku.

Dilihat dari aspek kebahasaan, media pembelajaran menggunakan aplikasi emaze memiliki nilai validitas sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Hal ini menandakan bahwa dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi emaze sudah memiliki susunan kalimat yang jelas, sederhana dan sesuai dengan kaidah penulisan yang baik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Prastowo (2011), menyatakan bahwa agar peserta didik mudah dalam memahami media yang dibuat maka kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran harus sederhana, jelas dan efektif.

Dilihat dari aspek penyajian, media pembelajaran menggunakan aplikasi emaze memiliki nilai validitas 92,36% dengan kategori sangat valid. Hal ini menandakan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon telah sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran. Selain itu, kelengkapan materi ajar telah sesuai dengan urutan indikator sehingga peserta didik dapat belajar secara sistematis dan terarah. Hal ini sejalan dengan pendapat Majid (2014), bahwa kompetensi yang dicapai dipengaruhi oleh penyajian materi atau isi media pembelajaran.

Dilihat dari aspek kegrafikaan media pembelajaran menggunakan aplikasi emaze memiliki nilai validitas sebesar 88,54% dengan kategori valid. Hal ini menandakan bahwa desain media pembelajaran menggunakan aplikasi emaze yang dikembangkan sudah baik dan menarik meliputi bentuk dan ukuran huruf yang sesuai, gambar, dan video yang disajikan menarik dan relevan dengan materi, serta pemilihan warna yang sesuai dan menarik. Hal ini sesuai dengan Depdiknas (2008), bahwa untuk mendukung isi materi dibutuhkan kegrafikaan, hal ini selain untuk memperjelas penjelasan juga dapat memberikan kesan menarik bagi peserta didik untuk mempelajarinya.

Berdasarkan Penelitian Iii et all (2011) yang berjudul “Efektifitas Media Presentasi Emaze Terhadap Peningkatan Kemampuan Spasial (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas IV SD Kayuambon II Lembang Pada Mata Pelajaran Matematika)”. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa media presentasi menggunakan Emaze dapat meningkatkan kemampuan spasial siswa. Sejalan dengan itu Penelitian Sari (2020) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Emaze Dilengkapi dengan Buku Panduan pada Materi Sistem Reproduksi untuk Peserta Didik Kelas XI”. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis

aplikasi Emaze dinilai valid dan sangat praktis sehingga mampu memberi umpan balik terhadap peserta didik kelas XI. Media pembelajaran sangat membantu guru dan peserta didik dalam pembelajaran untuk memotivasi dan membangkitkan semangat belajar. Selanjutnya Penelitian Patone (2018) yang berjudul “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Emaze Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa”. Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan Emaze cukup efektif dalam melatih cara berpikir kreatif siswa sehingga tujuan media pembelajaran tercapai.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi emaze tentang materi protista untuk peserta didik kelas X SMA dengan kategori sangat valid. Media juga dilengkapi dengan video pembelajaran yang relevan sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

- Ashari, N. 2022, J., Anak, I., Dini, U., Berpikir, K., & Siswa, K. (n.d.). *A s - S A B I Q U N*. 763–774.
- Asyhar, S. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Alita, N. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Emaze Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik (Studi Eksperimen Siswa Kelas XI Pada SMKN 5 Jakarta)*
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Djumransjah. 2006. *Filsafat Pendidikan*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Di, P., S. M. A. (2021). *Jurnal Ilmiah Edukasia (JIE) ANALISIS GAYA BELAJAR SISWA KELAS X TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATERI*. 1(1).
- Emda, A. (2011). Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran Biologi Di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 12(1), 149. <https://doi.org/10.22373/jid.v12i1.444>
- Hermawan, A. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran Menurut Al-Ghazali. *Jurnal Qathruna*, 1(1), 84–98. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/qathruna/article/view/247>
- Iii, B. A. B., Pendekatan, A., & Penelitian, M. (2011). *Chairun Nisa, 2017 Efektifitas Media Presentasi Emaze Terhadap Peningkatan Kemampuan Spasial Universitas Pendidikan Indonesia | repository.npi.edu | perpustakaan.npi.edu. 1204364*.
- Khairini, R., & Yogica, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Android Packaging Kit (APK) pada Materi Virus. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 406. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38502>

- Majid, A. 2014. Strategi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Patone, B. A. (2018). *Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Emaze Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*.
- Prastowo, A. 2011. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar. Yogyakarta:DIVA Press.
- Pratomo, A., & Irawan, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck. *Positif*, 1(1), 18–28.
- Putri, A. A., & Ardi. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik. *Edutech Undiksba*, 8(1), 1–7.
- Sachana, S. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa Smp Kelas Viii*. 69–77.
- SALSABILA, P., & Mardetini, E. (2021). *Pengaruh Media Emaze Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Pada Mata Kuliah Akuntansi Perpajakan Di*
https://repository.unsri.ac.id/63612/%0Ahttps://repository.unsri.ac.id/63612/3/RAMA_87203_06031381722074_0013038305_01_front_ref.pdf
- Shalikhah, N. D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>