

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Pengembangan**

##### **a. Pengertian Pengembangan**

Kata pengembangan yang termuat dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia (2016: 556) berarti perbuatan (hal, cara, usaha) mengembangkan. Pamuji dalam Diana, dkk (2017: 87) mengemukakan bahwa pengembangan adalah sebagai suatu pembuatan, yaitu mengubah sesuatu sehingga menjadi baru dan memiliki nilai. Dengan demikian juga mengandung makna sebagai pembaharuan yaitu melakukan cara untuk membuat sesuatu menjadi lebih sesuai atau cocok dengan kebutuhan, menjadi lebih baik atau bermanfaat. Dalam memudahkan konsep pengembangan maka pengembangan dapat didefinisikan sebagai cara untuk meningkatkan atau memperbaiki sesuatu yang sudah ada. Secara garis besar dapat dikatakan juga sebagai proses yang dilakukan dalam meningkatkan sesuatu sehingga memiliki nilai yang lebih tinggi.

#### **B. Media Interaktif PPT**

##### **1. Media**

##### **1.1 Pengertian Media**

Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia (2016: 756) adalah alat (sarana) untuk menyebarluaskan informasi, seperti surat kabar, radio, dan televisi. Menurut Pribadi dalam Desmayanti (2016: 12) media berasal dari

kata “medium”, asal kata tersebut merupakan bahasa Latin, yang berarti perantara. Oleh karenanya media dapat diartikan sebagai perantara untuk mengirim pesan serta berfungsi sebagai sumber informasi. Azhar Arsyad (dalam Syaifullah 2017: 9) mengemukakan istilah medium sebagai wadah informasi antara sumber dan penerima. Dihimpun dari definisi para ahli maupun Kamus Umum Bahasa Indonesia di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat atau sarana untuk mempermudah informasi yang didapat dari sumber kepada penerima.

## **1.2 Kegunaan/ Fungsi Media**

Menurut Riyana dalam Farida (2021: 14) menyatakan bahwa fungsi/kegunaan media secara umum sebagai berikut:

1. Menjadikan pesan yang bersifat abstrak lebih konkrit sehingga tidak terlalu verbalitis.
2. Mengurangi keterbatasan ruang, waktu dan tenaga.
3. Memotivasi belajar peserta didik dengan media yang menarik perhatiannya.
4. Memudahkan peserta didik untuk belajar secara mandiri.
5. Memberikan rangsangan serta presepsi yang sama.

Kesimpulan dari paparan di atas bahwa kegunaan media adalah memperjelas pesan yang akan disampaikan, memberikan ruang dan waktu yang lebih luas cakupannya pada peserta didik, serta memberikan kesempatan untuk peserta didik melatih secara mandiri bakat dan kemampuan belajarnya secara fleksibel.

## 2. Media Interaktif

### 2.1 Pengertian Media Interaktif

Menurut Ibid dalam Ulfa (2020: 31-32) media interaktif adalah media yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan media tersebut dan mempraktikkan keterampilan yang dimiliki serta menerima *feedback* terhadap materi yang disajikan. Kelebihan dari media ini adalah berisi kombinasi antar teks, grafis, video dan audio yang tentunya akan lebih menarik. Partisipasi siswa akan lebih besar sehingga mampu mempelajari materi lebih mendalam yang sesuai dengan paradigma konstruktivistik, mendukung individualisasi terhadap gaya belajar setiap siswa, fleksibilitas yang lebih memadai sehingga lebih luas terhadap kondisi siswa, mampu menyimulasikan suatu objek yang tidak bisa dihadirkan di dalam kelas. Kelemahan dari media ini adalah perlu biaya lebih untuk memproduksi media.

Menurut Rusman dalam (Ulfa 2020: 32) media interaktif berbasis komputer adalah media yang menuntut peserta didik untuk dapat berinteraksi selain dengan cara melihat dan mendengarkan. Salah satu interaksi peserta didik dengan komputer, misalnya penggunaan CD interaktif, simulator, laboratorium komputer, laboratorium bahasa atau kombinasi semisalnya yang berbentuk video interaktif. Beberapa model media interaktif yaitu model tutorial, model *drills*, model simulasi, model

*instruction*. Salah satu media interaktif berbasis komputer adalah *Power Point* (PPT).

Dari pengertian yang telah dipaparkan oleh para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media interaktif merupakan media yang memberikan ruang gerak penuh untuk memaksimalkan gaya belajar peserta didik, karena penggunaan yang optimal dari penampilan teks, grafis, video dan audio yang dikemas secara menarik.

## **2.2 Karakteristik Media Interaktif**

Menurut Lestari dalam Farida (2021: 16) karakteristik media interaktif dalam pembelajaran yakni:

1. Gabungan antara unsur audio serta visual seperti musik, video, animasi, dan lain-lain.
2. Memiliki sifat interaktif sehingga dapat mengakomodasi pengguna mencapai tujuan yang diharapkan.
3. Memiliki sifat aplikatif.

## **2.3 Kegunaan Media Interaktif**

Menurut Farida (2021: 16) kemampuan/ kegunaan media interaktif dalam pembelajaran yaitu:

1. Memberikan proses interaktif serta kemudahan umpan balik antara pendidik dan peserta didik.
2. Memberikan keleluasaan peserta didik dalam pemilihan topik pembelajaran.

3. Memberikan kontrol secara sistematis dalam penggunaannya karena sudah tersedia petunjuknya.

### **2.3 Kelebihan Media Interaktif**

Menurut Farida (2021: 16) kelebihan media interaktif dalam pembelajaran yaitu:

1. Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif sehingga memudahkan siswa untuk selalu termotivasi.
2. Pendidik akan terus berinovatif karena dituntut untuk melakukan terobosan pembelajaran baru.
3. Mampu menggabungkan unsur audio, visual, animasi dalam satu kesatuan media.
4. Menambah motivasi peserta didik untuk senantiasa belajar dengan baik.
5. Mampu mengkonkritkan materi yang abstrak.

### **3. *Power Point* (PPT)**

#### **3.1 Pengertian *Power Point* (PPT)**

Menurut Arsyad dalam Indriyanti dalam Mansiah (2020: 19) menyatakan bahwa *Power Point* (PPT) merupakan aplikasi yang dominan digunakan orang-orang untuk kebutuhan presentasi, seperti bahan ajar atau laporan, karya, maupun status mereka.

Daryanto dalam Mansiah (2020: 19) mengemukakan definisi *Power Point* (PPT) merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan

oleh perusahaan *Microsoft* di dalam komputer, Program ini biasanya telah terkategori dalam program *Microsoft Office*. Program ini dirancang khusus untuk keperluan presentasi, misalnya yang diselenggarakan oleh pendidikan, pemerintah, perusahaan, maupun perorangan, dengan ketersediaan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik.

Rusman dalam Dewanti (2017: 29) menyatakan bahwa *Power Point* (PPT) merupakan salah satu software yang mampu merancang program multimedia secara khusus dan menarik, pembuatan dan penggunaannya yang mudah, serta relatif murah. Layaknya pengolah presentasi lainnya, *Power Point* dapat menampilkan teks, grafik, objek, video, suara, serta objek lainnya dalam satu maupun beberapa halaman yang disebut dengan “*slide*”. *Power Point* menyediakan *icon* pergerakan, yakni *Custom Animations and Transition*. *Icon* pergerakan *Emphasis*, *Entrance*, *Exit* objek dalam sebuah *slide* dapat diatur oleh *Custom Animation*, sementara *Transition* mengatur pergerakan *slide* dan memberikan efek dan pemberian efek visual yang cukup menarik dalam tiap *slide*. Sedangkan *Power Point* interaktif merupakan tayangan *slide* yang disusun secara interaktif dan dikemas dalam bentuk menu sehingga dapat menampilkan *feedback* yang telah diprogram.

Dari pendapat para ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa definisi dari *Power Point* (PPT) adalah *software* yang dapat membantu penggunaannya untuk keperluan pembelajaran maupun presentasi berupa

pengkombinasian teks, audio, video, dan sebagainya yang dikemas secara menarik dan mudah diaplikasikan.

Menurut Dewanty (2017: 30-33) penyajian informasi dalam *Power Point* (PPT) dapat dilakukan dengan cara:

### **1. Menyisipkan objek pada *Power Point* (PPT)**

Objek yang dapat disisipkan pada *Power Point* (PPT) dapat berupa teks gambar, suara, dan video. Fitur dalam *Power Point* akan membantu pemakainya dalam menyisipkan objek sesuai kategori masing-masing. Setelah pemakai menghidupkan computer dan masuk pada program *Power Point* 2007 maka akan muncul tampilan layar (*slide*) dengan berbagai kategori ribbon atau panel yang berisi tombol pintas untuk pengaktifan fitur tertentu.

### **2. Memasukkan Teks**

Fasilitas yang utama dalam aplikasi ini adalah fasilitas untuk menampilkan teks atau informasi. Dengan fasilitas ini *Power Point* dapat menampilkan keperluan menulis, membaca, atau pembelajaran lain.

### **3. Memasukkan Gambar**

Memasukkan gambar disini sama mudahnya dengan memasukkan teks. Pengguna komputer hanya perlu mengarahkan kursor pada *icon Insert*. Setelahnya tinggal memilih apa yang hendak diperlukan dari menu-menu yang telah tersedia. Seperti *Picture, Clip Art, Shapes, Smart Art, dan Chart*.

### **4. Memasukkan Suara dan Video**

Memasukkan suara dan video dalam *Power Point* yang hendak dibuat oleh pengguna juga tak kalah mudahnya. Yakni dengan menuju icon Insert lalu tekan menu *movies and sound*. Maka akan disuguhkan 2 pilihan dari tampilan menu tersebut. Untuk *sounds* ada pilihan *sounds from file* dan *sound from gallery*. Begitupun dengan tampilan menu *movies* akan dihadapkan oleh 2 pilihan, yakni *movies from file* dan *movies from gallery*.

## **5. Membuat Tampilan Menarik**

Ada beberapa fasilitas yang disediakan untuk menjadikan PPT lebih menarik.

### **a. Ribborn Design**

*Ribborn Design* memberikan keleluasaan bagi pengguna untuk mengkreasikan atau memanipulasi tampilan PPT nya. Berikut manipulasi *background* yang ditawarkan melalui *Ribbon Design*, yang pertama dengan memberikan efek warna, yang kedua memberikan tekstur, dan yang terakhir pemasangan gambar yang diperoleh dari *file* pribadi. Langkah pemasangan *background* yakni dengan cara menekan menu *design* kemudian pilih *background*. Untuk memanipulasi *background*, pengguna dapat memanfaatkan fasilitas dari *colors*, *background style*, *background fill*, dan *effects*.

### **b. Ribbon Animation**

Fasilitas lain yang dapat mempercantik tampilan PPT yakni tampilan animasi (*Ribbon Animation*). Dengan fasilitas ini, gambar maupun teks yang dibuat oleh pengguna akan muncul pada layar

dengan tampilan yang bervariasi. Fasilitas ini memungkinkan gambar atau objek lain yang dibuat tampil dari arah yang berbeda dan dengan cara yang berbeda pula. Objek dapat muncul dengan cara melayang, berputar, dll.

**c. *Hyperlink***

Fasilitas ini merupakan salah satu *icon* penting dalam pembuatan media interaktif berbasis PPT. Karena dengan *hyperlink* suatu *slide* dapat terhubung dengan *slide* lain, aplikasi lain atau ke jaringan internet. *Hyperlink* akan memungkinkan pemberian umpan balik secara langsung terhadap proses pembelajaran. Hubungan dengan internet akan memperluas jaangkauan siswa pada proses pembelajaran. Menurut Sanky dalam Dewanty (2017: 33-34) memaparkan langkah pembuatan *hyperlink* sebagai berikut:

1. Dengan memilih objek yang akan dihubungkan ke *slide*, program, atau internet.
2. Menu atau objek tersebut terlebih dahulu diblok.
3. Letakkan kursor pada menu atau objek yang telah diblok, kemudian klik kanan.
4. Setelah diklik akan keluar tabel atau *box* menu pilihan.
5. Letakkan kursor pada menu pilihan *hyperlink* pada *box*, kemudian klik kiri dan akan muncul menu pilihan pada *box*.
6. Pilih menu yang akan dihubungkan dan klik, kemudian akan dimasukkan dalam *box address*, klik *bookmark*, dan

akan keluar *select place in document select an existing place in the document*. Dalam *box* akan muncul *slide title*.

7. Mengisikan menu file atau alamat yang dipilih dan kemudian klik OK, maka objek tersebut akan tersambung pada alamat atau file yang diinginkan.

Dari penjelasan mengenai fitur *hyperlink* di atas dapat disimpulkan bahwa *Power Point* dapat dikembangkan menjadi media interaktif yang menarik dengan pengaplisian berbagai menu yang tersedia.

### **3.2 Kelebihan *Power Point* (PPT)**

Menurut Farida (2021: 23) menyatakan bahwa kelebihan *Power Point* adalah sebagai berikut:

1. Praktis, dapat dipakai untuk semua jenjang seperti peserta didik, pekerja kantor, dll. Karena penggunaannya yang tergolong mudah dan dapat diakses melalui laptop, komputer, ataupun *smartphone*.
2. Penyajian pesan lebih menarik serta tidak terkesan membosankan.
3. Dapat memanfaatkan *tools* yang ada untuk mempercantik PPT. Seperti membubuhkan animasi, suara, dapat mengakses *hyperlink* ke slide yang lain.
4. Presentasi dapat dihentikan sejenak ketika ada keadaan tertentu yang mendesak dan dapat dilanjutkan kembali sesuai kebutuhan.
5. Hasil presentasi dapat dipakai berulang kali dan dapat pula diedit kapan saja.

6. Pemakaian media presentasi PPT bersifat fleksibel dibandingkan dengan papn tulis.

### C. Struktur Tumbuhan

Setiap tumbuhan memiliki struktur atau bagian-bagian dan fungsi-fungsi tertentu. Bagian-bagian tumbuhan meliputi akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji.

#### 1. Akar

Akar adalah bagian tumbuhan yang umumnya berada di dalam tanah. Akar biasanya berkembang di bawah permukaan tanah. Akan tetapi, ada juga akar yang tumbuh di atas tanah.

##### a. Bagian-bagian akar

Bagian-bagian pada akar: akar utama, cabang akar, ujung akar, dan rambut akar.

##### b. Jenis-jenis akar

Ciri-ciri **akar tunggang** yaitu memiliki akar pokok atau akar besar. Akar pokoknya memiliki cabang-cabang. Selain bagian akar pokok dan cabang akar, ada bagian rambut akar dan tudung akar. Perbedaan ukuran antara akar pokok dan akar cabang terlihat jelas. Ukuran akar cabang lebih kecil daripada akar pokok.

Ciri-ciri **akar serabut** yaitu berbentuk seperti serabut. Bagian ujung dan pangkal akar berukuran sama besar. Pada akar serabut

hanya ada rambut akar dan serabut akar. Semua bagian akar keluar dari pangkal batang.

### **c. Fungsi Akar**

Akar memiliki fungsi penting. Fungsi akar diantaranya: Sebagai tempat menyimpan cadangan makanan (untuk jenis tanaman tertentu, misalnya tanaman singkong).

## **2. Batang**

Batang merupakan salah satu bagian dari tubuh tumbuhan. Batang adalah bagian tubuh tumbuhan tempat pelekatan daun, bunga, dan buah. Batang pada umumnya berbentuk bulat panjang (silinder). Arah tumbuh batang menuju cahaya. Batang tumbuhan dapat bercabang atau tidak bercabang.

### **a. Bagian-bagian batang**

Pembuluh tapis pada batang berfungsi mengangkut hasil fotosintesis ke semua bagian tumbuhan. Pembuluh kayu berguna untuk mengangkut air dan mineral yang diserap oleh akar menuju daun.

### **b. Jenis-jenis batang**

**Jenis batang berdasarkan ada dan tidaknya kambium:**

Batang berkambium, contohnya pada pohon apel dan durian. Batang tak berkambium, contohnya pada pohon pisang dan

rumpun-rumputan. **Sedangkan jenis batang yang berdasarkan bentuknya:** Batang berbentuk pohon, contohnya pada pohon jambu. Batang berbentuk rumput, contohnya pada tanaman padi. Batang berbentuk semak atau perdu, contohnya pada tanaman mawar.

### c. Fungsi batang

Fungsi batang sebagai penyokong tubuh tumbuhan, tempat tumbuhnya daun, bunga, dan buah, mengangkut air dan mineral yang diserap oleh akar ke daun, menyebarkan makanan dari daun ke semua bagian tumbuhan, dan pada tumbuhan tertentu berfungsi sebagai tempat menyimpan cadangan makanan.

## 3. Daun

Daun merupakan bagian tanaman yang tumbuh berhelai-helai pada ranting. Daun memiliki bentuk dan ukuran yang bervariasi. Pada umumnya daun berwarna hijau.

### a. Bagian-bagian daun

Tanaman ada yang memiliki daun lengkap. Tanaman adapula yang memiliki daun tidak lengkap. Tanaman yang memiliki daun lengkap terdiri dari helai daun, tangkai daun, dan pelepah daun. Sedangkan tanaman yang memiliki daun tidak lengkap tidak memiliki pelepah daun. Daun pisang adalah contoh daun yang merupakan daun lengkap.

### b. Jenis-jenis daun

Daun dapat dibedakan berdasarkan bentuk tulang daunnya. Berikut diantaranya: daun bertulang menyirip (contohnya adalah daun jambu), daun bertulang sejajar (contohnya adalah daun jagung), daun bertulang menjari (contohnya adalah daun pepaya), daun majemuk (contohnya adalah daun sirih). Perbedaan daun tunggal dan daun majemuk yakni jika daun tunggal (dalam satu tangkai ada satu helai daun), sedangkan daun majemuk (dalam satu tangkai ada beberapa helai daun).

#### **c. Fungsi daun**

Berikut adalah beberapa fungsi daun:

1. Sebagai tempat terjadinya proses fotosintesis. Fotosintesis adalah proses pembuatan makanan pada tumbuhan.
2. Sebagai tempat penguapan air.
3. Sebagai alat pernapasan pada tumbuhan.
4. Sebagai alat perkembangbiakan bagi tumbuhan tertentu.

#### **4. Bunga**

Bunga menjadi bagian yang menarik dari tumbuhan. Bunga merupakan tempat terjadinya penyerbukan pada tumbuhan. Oleh sebab itu, bunga berfungsi sebagai alat perkembangbiakan pada tumbuhan. Berikut bagian-bagian dari bunga:

##### **a. Benang sari**

Benang sari merupakan alat perkembangbiakan jantan. Benang sari menghasilkan serbuk sari.

b. Putik

Putik merupakan alat perkembangbiakan betina.

c. Kelopak bunga

Kelopak bunga merupakan bagian bunga yang berfungsi melindungi bunga ketika masih kuncup.

d. Mahkota bunga

Mahkota bunga merupakan perhiasan bunga yang memiliki warna indah. Mahkota bunga berfungsi menarik perhatian serangga.

e. Tangkai bunga

Tangkai bunga merupakan bagian bunga yang berfungsi menghubungkan bunga dengan batang.

f. Dasar bunga

Dasar bunga merupakan ujung tangkai bunga yang melebar. Fungsinya sebagai tempat kedudukan bunga.

## **5. Buah dan Biji**

Buah dan biji merupakan bagian tumbuhan hasil perkembangbiakan bunga. Putik yang telah diserbuki oleh serbuk sari akan tumbuh menjadi biji. Biji dilindungi oleh daging buah. Buah dari setiap tumbuhan memiliki bentuk yang beragam.