

## ABSTRAK

**PENGEMBANGAN APLIKASI BUKU SAKU BERBASIS PPT INTERAKTIF PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELAS VII SMP UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK**

Dini Ade Puspitasari

Universitas Sanata Dharma

2021

Pandemi Covid – 19 yang terjadi di Indonesia ini membuat perubahan besar dalam pelaksanaan pendidikan. Dalam kondisi ini sekolah dituntut untuk menyesuaikan proses pembelajaran dengan metode *blended learning* (metode campuran daring dan tatap muka terbatas). Dalam implementasinya proses pembelajaran ini di 5 SMP di Kota Magelang terdapat hambatan dan kendala. Kendala yang dihadapi pada saat ini adalah pada media pembelajaran yang membantu guru dalam penyampaian materi dan mendukung peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan baik terutama pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup. Hal ini dikarenakan materi klasifikasi makhluk hidup merupakan materi yang memiliki cakupan sangat luas dan banyak hafalan. Sedangkan waktu yang disediakan sangat terbatas dan media pembelajaran berupa modul/buku dan *power point* yang cenderung berisi banyak teks kurang interaktif sehingga mengakibatkan peserta didik kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam mencerna materi. Dengan demikian diperlukan adanya pengembangan pada media pembelajaran yang digunakan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

Tujuan penelitian ini adalah untuk melakukan pengembangan dan mengetahui kelayakan produk aplikasi buku saku berbasis ppt interaktif pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII SMP untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. Penelitian ini menggunakan *Research and Development* (R&D). R&D merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk yang akan diujikan kualitas dan kelayakannya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode ADDIE yang merujuk pada 5 tahapan metode yaitu (1) analisis, (2) perancangan, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi.

**Kata Kunci :** R&D, Aplikasi Buku Saku, Materi Klasifikasi Makhluk Hidup, PPT Interaktif

**ABSTRACT*****DEVELOPING OF AN POCKET BOOK APPLICATION BASED ON INTERACTIVE POWER POINT ON MATERIAL THE CLASSIFICATION OF LIVING THINGS CLASS VII JUNIOR HIGHT SCHOOL TO IMPROVE STUDENT ACTIVITY****Dini Ade Puspitasari**Sanata Dharma University**2021*

*The covid – 19 pandemic that had occurred in Indonesia has made a major changes in the implementation of education. In this condition, schools are required to adapt the learning process with the blended learning methods (mixed methods between online and limited face to face). In the implementation, learning process in 5 junior high schools in the Magelang city there are some obstacles. The obstacles that faced in this situation in the learning media that can helps the teacher in delivering the material and support the students in understanding the learning material, especially on material the classification of living things. This is because material classification of living things is a material with a wide coverage and a lot of memorization. Meanwhile, the time provided is very limited and the learning media that used is in the form of modules or books and Power Point which tend to contain a lot of text and less interactive that makes the students being less interested and having difficulty on understanding the material. Therefore it is necessary to do the developing learning media that are used to make it easier for the teachers to convey the material and made the students easier to understand the material.*

*The purpose of this research is to develop and determine the feasibility of the product pocket book application based on interactive power point on the material classification of living things grade VII junior high school to improve student activity. This research use Research and Development (R&D). R&D is a method that used to produce specific product with which it will be tested the quality and feasibility. The research method used is the ADDIE method that refers to the five stages of the method, (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation.*

**Key words :** *R&D, Pocket Books Application, Material Classification Of Living Things, Interactive PPT.*