ABSTRAK

Novita Ayu Rachmawati. 12208183049. Pengembangan Video Materi Kingdom Animalia Berbasis Powerpoint Bagi Siswa Kelas X MA Darul Hikmah Tawangsari Tulungagung. Program Studi Tadris Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing: Nanang Purwanto, M.Pd.

Kata kunci: Kingdom animalia, powerpoint, video

Biologi merupakan mata pelajaran yang menyenangkan untuk belajar. Namun siswa mengalami kesulitan pada saat belajar, tepatnya pada materi kingdom animalia. Hal ini dikarenakan cakupan materi kingdom animalia yang sangat padat, dan adanya keterbatasan media sarana dan prasarana dalam kegiatan praktikum. Selain itu siswa juga kesulitan dalam mempelajari klasifikasi serta ciri-ciri dari kingdom animalia. Apalagi dengan anggota hewan yang cukup banyak, banyak menghafal, dan beberapa hewan tidak dapat dijumpai secara langsung di lingkungan sekitar. Permasalahan ini nantinya dapat mempengaruhi dan berdampak pada rendahnya pemahaman siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti melakukan pengembangan video materi kingdom animalia berbasis powerpoint bagi kelas X MA Darul Hikmah Tawangsari Tulungagung.

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) Mendeskripsikan proses pengembangan pengembangan video materi kingdom animalia berbasis powerpoint bagi siswa kelas X MA Darul Hikmah Tawangsari Tulungagung; 2) Mendeskripsikan tingkat kelayakan pengembangan video materi kingdom animalia berbasis powerpoint bagi siswa kelas X MA Darul Hikmah Tawangsari Tulungagun; 3) Mendeskripsikan efektifitas pengembangan video materi kingdom animalia berbasis powerpoint bagi siswa kelas X MA Darul Hikmah Tawangsari Tulungagung.

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan dengan model Sugiyono modifikasi dari Borg and Gall dengan sembilan tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, dan revisi produk. Desain yang digunakan yaitu pre-eksperimen (*before-after*), dengan instrumen wawancara, tes, dokumentasi, dan angket. Teknik analisis data deskriptif, uji prasyarat, dan *paired t-test* menggunakan aplikasi SPSS 20.

Penelitian dan pengembangan ini memperoleh kesimpulan : 1) Proses pengembangan video materi kingdom animalia berbasis powerpoint terdapat sembilan tahap yang dipakai dalam pengembangannya. Tahap tersebut adalah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain (ahli media, ahli materi, respon guru, dan uji keterbacaan siswa), revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, dan revisi produk. 2) Tingkat kelayakan pengembangan video materi kingdom animalia berbasis powerpoint oleh ahli media, ahli materi, dan respon guru mendapatkan nilai presentase yang diperoleh sama yaitu sebesar 88% dengan kualifikasi sangat baik, sangat layak, dan tidak perlu direvisi. Sedangkan untuk hasil uji keterbacaan siswa ada dua yaitu uji keterbacaan kelompok kecil dengan nilai persentase sebesar 88,75% dan uji

keterbacaan kelompok besar dengan persentase sebesar 92%. Hasil uji keterbacaan siswa ini sama-sama memiliki kualifikasi yang sangat baik, sangat layak, dan tidak perlu direvisi. Berdasarkan hasil dari rekapitulasi penilaian oleh validator dan uji keterbacaan siswa diperoleh rata-rata sebesar 89,03%. Maka dapat dikatakan bahwa kualifikasi dari rekapitulasi penilaian validator ini tergolong sangat baik, sangat layak, dan tidak perlu direvisi. 3) Efektifitas pengembangan video materi kingdom animalia berbasis powerpoint dari uji coba *pre-test* dan *post-test* ada peningkatan pada nilai *post-test*. Hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata nilai *post-test* lebih besar dibandingkan nilai *pre-test* yaitu 82,89. Sedangkan hasil rata-rata dari nilai pre-test sebesar 63,29. Hal tersebut juga dibuktikan dengan uji prasyarat dan *paired t-test*. Uji normalitas dengan nilai residual berdistribusi normal, karena nilai signifikasi 0,756 > 0,05. Sedangkan pada uji *paired t-test* dengan nilai signifikasi 0,000 < 0,05 menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan pada perolehan hasil belajar. Maka dari itu pengembangan video materi kingdom animalia berbasis powerpoint dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas X-B IPA MA Darul Hikmah Tawangsari Tulungagung. Dengan demikian pengembangan video materi kingdom animalia berbasis powerpoint sudah memenuhi kriteria sangat layak dan efektif untuk digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

ABSTRACT

Novita Ayu Rachmawati. 12208183049. Development of Powerpoint Based Kingdom Animalia Videos for Class X MA Darul Hikmah Tawangsari Tulungagung students. Biology Tadris Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training at UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Supervisor: Nanang Purwanto, M.Pd.

Keywords: Kingdom animalia, powerpoint, video

Biology is a fun subject to learn. However, students have difficulty when learning, precisely in the material kingdom animalia. This is because the material coverage of kingdom animalia is very dense, and there are limited media facilities and infrastructure in practicum activities. In addition, students also have difficulty in learning the classification and characteristics of the animal kingdom. Moreover, with quite a lot of animal members, memorize a lot, and some animals cannot be found directly in the surrounding environment. This problem can later affect and have an impact on the low understanding of students. Based on these problems, the researchers developed a powerpoint-based Kingdom Animalia video for class X MA Darul Hikmah Tawangsari Tulungagung.

This study aims to : 1) Describe the process of developing powerpoint-based kingdom animalia videos for class X MA Darul Hikmah Tawangsari Tulungagung students; 2) Describe the feasibility level of developing powerpoint based kingdom animalia videos for class X MA Darul Hikmah Tawangsari Tulungagung students; 3) Describe the effectiveness of developing powerpoint-based kingdom animalia videos for class X MA Darul Hikmah Tawangsari Tulungagung students.

This study uses research and development with a modified Sugiyono model from Borg and Gall model with nine stages, namely potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product testing, product revision, usage trial, and product revision. The design used is pre-experimental (before-after), with the instruments of interviews, tests, documentation, and questionnaires. Descriptive data analysis techniques, prerequisite tests, and paired t-test use the SPSS 20 application.

This research and development concludes : 1) The process of developing a PowerPoint-based Kingdom Animalia video material has nine stages used in its development. These stages are potential and problems, data collection, product design, design validation (media experts, material experts, teacher responses, and student readability tests), design revisions, product trials, product revisions, usage trials, and product revisions. 2) The feasibility level of developing powerpoint-based kingdom animalia videos by media experts, material experts, and teacher responses got the same percentage value, which was 88% with very good qualifications, very feasible, and did not need to be revised. As for the results of the student readability test, there are two, namely the small group readability test with a percentage value of 88.75% and the large group readability test with a percentage

of 92%. The results of the readability test of these students both have very good qualifications, are very feasible, and do not need to be revised. Based on the results of the recapitulation of the assessment by the validator and the student's readability test, an average of 89.03% was obtained. So it can be said that the qualifications of the recapitulation of the validator's assessment are classified as very good, very feasible, and do not need to be revised. 3) The effectiveness of developing powerpoint-based Kingdom Animalia videos from the pre-test and post-test trials showed an increase in the post-test scores. This is evidenced by the result that the average post-test score is greater than the pre-test score, which is 82.89. While the average result of the pre-test score is 63.29. This is also evidenced by the prerequisite test and paired t-test. The normality test with the residual value is normally distributed, because the significance value is 0.756 > 0.05. Meanwhile, the paired t-test with a significance value of 0.000 <0.05 indicates that there is a significant difference in the acquisition of learning outcomes. Therefore, the development of video material kingdom animalia based on powerpoint can have a positive influence on the learning outcomes of class X-B IPA MA Darul Hikmah Tawangsari Tulungagung. Thus the development of video material kingdom animalia based on powerpoint has met the criteria of being very feasible and effective to be used as a medium in the learning process.

الملخص

نوفيتا أيو رحماواتي. رقم القيد ١٢٢٠٨١٨٣٠٤٩تطوير فيديو لمادة مملكة الحيوانات القائمة على صورة الشاشة للطلاب فصل العاشر المدرسة الثا نوية دار الحكمة تاوانجساري تولونجاجونج.قسم تربية علم الحياة ، كليّة التّربية والعلوم التّعليميّة. جامعة الإسلاميّة الحكوميّة سيّد عالي رحمة الله تلونج أجونج المشرف ننانج فوروانتو ماجستير التربية

الكلمات الرّ ئيسية: مملكة الحيوانات, صورة الشاشة, فيديو

علم الحياة هي موضوع ممتع للتعلم. ولكن يواجه الطلاب صعوبة في التعلم ، على وجه التحديد في مادة مملكة الحيوانات هذه تسبب على أن مادة المملكة لحيوانات كثيفة للغاية ، وهناك مرافق إعلامية وبنية تحتية محدودة في أنشطة التدريب العملي. بالإضافة إلى ذلك ، يواجه الطلاب أيضًا صعوبة في تعلم تصنيف وخصائص مملكة الحيوانات. علاوة على ذلك ، مع وجود الكثير من جنس الحيوانات ، كثير الحفظ ، ولا يمكن العثور على بعض الحيوانات مباشرة في البيئة المحيطة. يمكن أن تؤثر هذه المشكلة لاحقًا وتؤثر على ضعف فهم الطلاب. بناءً على هذه المشكلات ، طور الباحث فيديو مملكة الحيوانات القائمة على صورة الشاشة لفصل العاشر المدرسة الثا نوية دار الحكمة تاوانجساري تولونجاجونج

اهداف هذالبحث هي (١) وصف عملية تطوير فيديو مملكة الحيوانات القائمة على صورة الشاشة لفصل العاشر المدرسة الثا نوية دار الحكمة تاوانجساري تولونجاجونج ، (٢) وصف مستوى جدوى تطوير فيديو مملكة الحيوانات القائمة على صورة الشاشة لفصل العاشر المدرسة الثا نوية دار الحكمة تاوانجساري تولونجاجونج (٣) وصف فعالية تطوير فيديو مملكة الحيوانات القائمة على صورة الشاشة لفصل العاشر المدرسة الثا نوية دار الحكمة تاوانجساري تولونجاجونج

يستخدم هذالبحث البحث والتطوير مع نموذج بورغ و غال على تسع مراحل ، وهي المحتملة والمشكلات ، وجمع البيانات ، وتصميم المنتج ، والتحقق من صحة التصميم ، ومراجعة التصميم ، واختبار المنتج ، ومراجعة المنتج ، وتجربة الاستخدام ، ومراجعة المنتج. التصميم المستخدم تجريبي (قبل وبعد) ، مع أدوات المقابلات والاختبارات والتوثيق والاستبيانات. تستخدم تقنيات تحليل البيانات الوصفية واختبارات المتطلبات الأساسية واختبار" ت "المزدوج تطبيق سفسس٢٠

تتكون عملية تطوير(١) مادة فيديو مملكة الحيوانات من تسع مراحل تستخدم في تطويرها. هذه المراحل هي المشاكل المحتملة ، وجمع البيانات ، وتصميم المنتج ، والتحقق من صحة التصميم (خبراء الإعلام ، وخبراء المواد ، واستجابات المعلمين ، واختبارات قراءة الطلاب) ، ومراجعات التصميم ، وتجارب المنتج ، ومراجعات المنتج ، وتجارب الاستخدام ، ومراجعات المنتج. (٢) حصل مستوى جدوى تطوير فيديو مملكة الحيوانات القائمة على صورة الشاشة بواسطة خبراء الإعلام وخبراء المواد واستجابات المعلمين على نفس القيمة المئوية ، والتي كانت ٨٨ % بمؤهلات جيدة جدًا ، وممكنة جدًا ، ولم تكن بحاجة إلى المراجعة. أما بالنسبة لنتائج اختبار قابلية القراءة للطالب ، فهناك نوعان ، وهما اختبار قراءة المجموعة الصغيرة بقيمة مئوية ٨٨,٧٥ % ، واختبار القراءة للمجموعة الكبيرة بنسبة ٩٢ %. نتائج اختبار قابلية القراءة لهؤلاء الطلاب يتمتعون بمؤهلات جيدة جدًا ، وهي مجدية جدًا ، ولا

تحتاج إلى مراجعة. بناءً على نتائج تلخيص التقييم بواسطة المدقق واختبار قراءة الطالب ، تم الحصول على متوسط % ٣, ٨٩ لذلك يمكن القول أن مؤهلات تلخيص تقييم المدقق مصنفة على أنها جيدة جدًا ، وممكنة جدًا ، ولا تحتاج إلى مراجعة. (٣) أظهرت فعالية تطوير مقاطع فيديو المملكة حيوانات القائمة على باوربوينت من تجارب ما قبل الاختبار وبعده زيادة في درجات ما بعد الاختبار. يتضح هذا من خلال النتيجة التي مفادها أن متوسط درجة ما بعد الاختبار أكبر من درجة ما قبل الاختبار ، وهي ٨٢,٨٩ .بينما متوسط نتيجة الاختبار التمهيدي هو ٦٣,٢٩. يتضح هذا أيضًا من خلال اختبار المتطلبات الأساسية واختبار "ت" المقترن. يتم توزيع اختبار الحالة الطبيعية بالقيمة المتبقية بشكل طبيعي ، لأن قيمة الأهمية هي

٠,٧٥٦> ٠,٠٥. يتم توزيع اختبار التجانس مع القيمة المتبقية بشكل متجانس . وفي الوقت نفسه ، يشير اختبار "ت" المقترن بقيمة دلالة ٠,٠٠٠ <٠,٠٥إلى وجود فرق كبير في اكتساب نتائج التعلم. لذلك ، يمكن أن يكون لتطوير حيوان مملكة مواد الفيديو استنادًا إلى صورة الشاشة تأثير إيجابي على نتائج التعلم لفصل العاشر الباء المدرسة الثا نوية دار الحكمة تاوانجساري تولونجاجونج وبالتالي ، فإن تطوير حيوان مملكة مواد الفيديو على أساس صورة الشاشة قد استوفى معايير كونها مجدية للغاية وفعالة لاستخدامها كوسيط في عملية التعلم.