ABSTRAK

Skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Pada Materi Sistem Saraf untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 1 Boyolangu**", ditulis oleh Danning Wulan Sari, NIM. 12208193070, pembimbing Muhammad Iqbal Filayani, M. Si.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, *Powerpoint* interaktif, Materi Sistem Saraf, Kelayakan, Keefektifan, Hasil Belajar.

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif materi sistem saraf dilatar belakangi karena materi sistem saraf tergolong materi yang sulit. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil belajar peserta didik yang rendah sebesar 47%, sehingga belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) pada materi tersebut. Selain itu hasil angket kebutuhan yang telah disebar kepada 30 peserta didik diketahui 93,3% menjawab kesulitan dalam mempelajari materi sistem saraf. Sehingga kesulitan tersebut dapat menyebabkan hasil belajar yang rendah. Rendahnya hasil belajar tersebut juga dipengaruhi oleh media pembelajaran yang terbatas dan masih konvensional. Media pembelajaran yang digunakan sekolah hanya buku paket dengan gambar yang terbatas. Sehingga siswa menginginkan media pembelajaran lain yang memuat penjelasan lengkap, disertai gambar dan mengandung video. Di akhir angket kebutuhan, diberikan penawaran media pembelajaran yang ingin dikembangkan. Hasilnya 58,1% siswa memilih pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif.

Tujuan penelitian ini yaitu (1) Untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dalam meningkatkan hasil belajar materi sistem saraf siswa kelas XI MIPA di SMAN 1 Boyolangu. (2) Untuk mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dalam meningkatkan hasil belajar materi sistem saraf siswa kelas XI MIPA di SMAN 1 Boyolangu.

Metode penelitian menggunakan jenis penelitian *research and development.* Model penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Pada tahap implementasi dilakukan pengujian peningkatan hasil belajar menggunakan jenis penelitian *Quasy Experimental* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design,* selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan analisis statistik berupa uji *t-test*. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, angket, dokumentasi, serta tes.

Hasil penelitian diperoleh (1) Media *powerpoint* interaktif materi sistem saraf kelas XI dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan aplikasi *Microsoft Powerpoint 2021* yang memuat beberapa komponen *powerpoint* interaktif. Selain itu, media *powerpoint* interaktif telah divalidasi oleh dosen ahli serta guru biologi dan diperoleh hasil validasi ahli materi dan ahli media sebesar 75% dengan kriteria cukup valid dan diperlukan revisi kecil. Validasi guru biologi kelas XI diperoleh presentase sebesar 90% dengan kriteria sangat valid

revisi, tetapi terdapat komentar atau saran dari guru biologi sehingga tetap dilakukan revisi pada media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Hasil uji tanggapan siswa diperoleh presentase sebesar 86,85% dengan kriteria sangat baik. (2) Terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Hal tersebut dibuktikan dengan uji *t* yang didapatkan harga angka sig.(2-tailed) = 0,001 < 0,05. Sehingga produk pengembangan *powerpoint* interaktif efektif digunakan sebagai media belajar.

ABSTRACT

The thesis titled "**Development of Interactive Powerpoint Learning Media on Nervous System Material to Improve Student Learning Outcomes of Class XI SMAN 1 Boyolangu**" was written by Danning Wulan Sari, NIM. 12208193070, supervisor Muhammad Iqbal Filayani, M. Si.

Keywords: Development, Learning Media, interactive Powerpoint, Nervous System Material, Feasibility, Effectiveness, Learning Outcomes.

The background to research and development of interactive powerpoint learning media on nervous system material is because the material on the nervous system is classified as difficult material. This is evidenced by the low student learning outcomes of 47%, so that they have not reached the minimum completeness criteria (KKM) in this material. In addition, the results of the needs questionnaire that had been distributed to 30 students found that 93.3% answered difficulties in learning the material on the nervous system. So that these difficulties can lead to low learning outcomes. The low learning outcomes are also influenced by learning media that are limited and still conventional. The learning media used by schools are only textbooks with limited pictures. So that students want other learning media that contain complete explanations, accompanied by pictures and contain videos. At the end of the needs questionnaire, an offer of learning media is given that you want to develop. The result is 58.1% of students choose the development of interactive PowerPoint learning media.

The purposes of this research are (1) to describe the development of interactive PowerPoint learning media in improving learning outcomes of the nervous system material for class XI MIPA students at SMAN 1 Boyolangu. (2) To describe the effectiveness of interactive PowerPoint learning media in improving learning outcomes of the nervous system material for class XI MIPA students at SMAN 1 Boyolangu.

The research method uses the type of research and development research. This research model uses the ADDIE development model. The ADDIE development model consists of 5 stages, namely Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. At the implementation stage, testing for improving learning outcomes was carried out using the Quasy Experimental research type with the Nonequivalent Control Group Design research design, then testing the hypothesis with statistical analysis in the form of a t-test. Collecting data using interview techniques, questionnaires, documentation, and tests.

The results of the study were (1) Interactive powerpoint media for class XI nervous system material was developed using the ADDIE development model with the Microsoft Powerpoint 2021 application which contains several interactive PowerPoint components. In addition, the interactive powerpoint media has been validated by expert lecturers and biology teachers and the validation results obtained by material experts and media experts are 75% with sufficiently valid criteria and minor revisions are needed. Class XI biology teacher validation

obtained a percentage of 90% with very valid revision criteria, but there were comments or suggestions from the biology teacher so that revisions were still carried out on interactive PowerPoint learning media. The results of the student response test obtained a percentage of 86.85% with very good criteria. (2) There is an increase in learning outcomes by using interactive PowerPoint learning media. This is evidenced by the t test which obtained the sig.(2-tailed) = 0.001 <0.05. So that interactive PowerPoint development products are effectively used as learning media.

الملخص

الملخ رسالة الجامعة بعنوان " تطوير وسائل التعليمية المتعاملة غرض التقديم في مادّة نظام عصبى لترقية محصلة التعلم لطلاب فصل "التاسع" في رسالة الجامعة بعنوان " تطوير وسائل التعليمية المتعاملة غرض التقديم في مادّة نظام عصبى لترقية محصلة التعلم لطلاب فصل "التاسع" في مدرسة المتوسطة الحكومة الأولى بويولاعو. كتبت دانينج وولان ساري. دفترالقيد ١٢٢٠٨١٩٣٠٧٠، بمشرف محمد اقبال فيليان,الماجستير.

البحث والتطوير لوسائط التعلم *التفاعلية باور بوينت* لمواد الجهاز العصبي هو الخلفية لأن مواد الجهاز العصبي تصنف على أنها مواد صعبة. يتضح هذا من خلال انخفاض نتائج التعلم للطلاب بنسبة ٤٧٪ ، لذلك لم يصلوا إلى الحد الأدنى من معايير الاكتمال على المادة. بالإضافة إلى ذلك ، من المعروف أن نتائج استبيان الاحتياجات الذي تم توزيعه على ٣٠ طالبا تجيب على ٣ .٩٣٪ من الصعوبات في تعلم مواد الجهاز العصبي. لذلك يمكن أن تتسبب هذه الصعوبة في انخفاض نتائج التعلم. تتأثر نتائج التعلم المنخفضة أيضا بوسائط التعلم المحدودة والتقليدية. وسائط التعلم التي تستخدمها المدرسة ليست سوى كتاب حزمة مع صور محدودة. لذلك يريد الطلاب وسائط تعليمية أخرى تحتوي على تفسيرات كاملة ، مصحوبة بالصور وتحتوي على مقاطع فيديو. في نهاية استبيان الاحتياجات ، يتم تقديم عرض لوسائط التعلم التي سيتم تطويرها. نتيجة لذلك ، اختار١. ٥٨٪ من الطلاب تطوير وسائط التعلم *التفاعلية باوربوينت تفاعلي*.

الغرض من هذه الدراسة هو (١) وصف تطور وسائط التعلم *التفاعلية باور بوينت* في تحسين نتائج التعلم لمواد الجهاز العصبي لطلاب الصف الحادي عشر علوم الرياضيات في مدرسة المتوسطة الحكومة بويولاعو. (٢) وصف فعالية وسائط التعلم *التفاعلية باور بوينت* في تحسين نتائج التعلم لمواد الجهاز العصبي لطلاب الصف الحادي عشر علوم الرياضيات في مدرسة المتوسطة الحكومة بويولاعو.

تستخدم طريقة البحث نوع البحث *والتطوير*. يستخدم نموذج البحث هذا نموذج تطوير ادي. يتكون نموذج تطوير ادي من 5 مراحل ، وهي *التحليل* والتصميم *والتطوير* والتنفيذ والتقييم. في مرحلة التنفيذ ، تم اختبار تحسين نتائج التعلم باستخدام نوع البحث التجريبي *كواسي مع تصميم* بحث تصميم مجموعة التحكم غير المتكافئة ، ثم تم إجراء اختبار الفرضيات مع التحليل الإحصائي في شكل اختبار t. جمع البيانات باستخدام المقابلات والاستبيانات والوثائق والاختبارات.

تم الحصول على نتائج الدراسة (١) *تم تطوير مادة الجهاز العصبي التفاعلي من الفئة الحادية عشرة باستخدام نموذج تطوير* ادي *مع* تطبي مايكروسوفت باور بوينت ٢٠٢١ *الذي يحتوي على العديد من* مكونات باوربوينت التفاعلية . بالإضافة إلى ذلك ، تم التحقق من صحة وسائط *باوربوينتي*التفاعلية من قبل المحاضرين الخبراء ومعلمي الأحياء وحصلت على نتائج التحقق من صحة خبراء المواد وخبراء الإعلام بنسبة ٧٥٪ بمعايير صالحة تماما وهناك حاجة إلى مراجعات طفيفة. حصل التحقق من صحة معلمي الأحياء في الصف الحادي عشر على نسبة ٩٠٪ مع معايير مراجعة صالحة للغاية ، ولكن كانت هناك تعليقات أو اقتراحات من معلمي الأحياء

بحيث لا تزال هناك مراجعات لوسائط التعلم *التفاعلية باور بوينت*. حصلت نتائج اختبار استجابة الطالب على نسبة ٨٥.٨٦٪ بمعايير جيدة جدا. (٢) هناك تحسن في نتائج التعلم باستخدام وسائط التعلم *التفاعلية باور بوينت*. يتضح هذا من خلال اختبار t الذي تم الحصول عليه من خلال سعر رقم دلالة. ٢-الذيل) =٠٠١ , ٠ < ٠٥ , ٠. بحيث يتم استخدام منتجات تطوير *باوربوينت* التفاعلية بشكل فعال كوسائط تعليمية.