ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Materi materi Virus pada siswa kelas X MA Bustanul Muta'alimin Kota Blitar" ini ditulis oleh Karisson Alifian Agiel Alhakim, NIM. 126208203111, Pembimbing Muhammad Iqbal Filayani, M.Si.,

Kata Kunci : Hasil Belajar, Media pembelajaran, Powerpoint interaktif, Virus

Media pembelajaran berbasis teknologi, seperti PowerPoint interaktif, mendukung efektivitas pembelajaran modern dengan menyajikan materi kompleks, seperti biologi, secara menarik dan mudah dipahami. Integrasi teks, gambar, video, dan animasi dalam PowerPoint interaktif meningkatkan minat dan pemahaman siswa serta memungkinkan pembelajaran mandiri dengan penyesuaian tempo belajar sesuai kebutuhan. Penelitian menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan hasil belajar pada materi yang sulit dipahami melalui metode konvensional, meskipun memerlukan fasilitas pendukung seperti listrik dan proyektor.

Tujuan penelitian ini adalah untuk 1) Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran Power Point interaktif untuk meningkatkan hasil belajar biologi materi Virus pada siswa kelas X MA Bustanul Mutua'alimin Kota Blitar. 2) Mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran Power Point interaktif untuk meningkatkan hasil belajar biologi materi Virus pada siswa kelas X MA Bustanul Mutua'alimin Kota Blitar

Penelitian ini menggunakan metodologi R&D *(Research and Development)* dengan menggunakan kerangkan kerja ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Subjek uji validitas produk dalam penelitian ini adalah ahli media dan ahli materi. Kemudian untuk uji coba produk meliputi respon guru dan respon siswa serta uji coba dalam skala besar yakni uji coba hasil belajar siswa dengan subjek kelas X MA Bustanul Muta'alimin Kota Blitar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) media pembelajaran PowerPoint interaktif pada materi virus dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi dengan persentase kelayakan media sebesar 76,69% dan kelayakan materi sebesar 80%, keduanya dalam kategori "Sangat Valid." Respon guru menunjukkan kepraktisan media ini dengan persentase 89,8%, menandakan kemudahan penggunaannya dalam pembelajaran. 2) Keefektifan media ini terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa, dengan nilai rata-rata meningkat dari 52 (sebelum penggunaan media) menjadi 87 (setelah penggunaan media), serta ketuntasan belajar meningkat dari 0% menjadi 95%. Uji statistik wilcoson juga menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara *pretest* dengan *posttest.*

ABSTRACT

Thesis entitled "Development of Interactive Multimedia-Based Learning Media Power Point to Improve Biology Learning Outcomes on Virus Materials for Class X Students of MA Bustanul Muta'alimin, Blitar City" was written by Karisson Alifian Agiel Alhakim, NIM. 126208203111, Supervisor Muhammad Iqbal Filayani, M.Sc.,

***Keywords**: Interactive Powerpoint, Learning media, Learning Outcomes, Virus*

Technology-based learning media, such as interactive PowerPoint, support the effectiveness of modern learning by presenting complex materials, such as biology, in an interesting and easy-to-understand way. The integration of text, images, videos, and animations in interactive PowerPoint increases students' interest and understanding and allows independent learning by adjusting the learning tempo as needed. Research shows that this media is able to improve learning outcomes on materials that are difficult to understand through conventional methods, although it requires supporting facilities such as electricity and projectors.

The purpose of this study to 1) Describe the feasibility of interactive Power Point learning media to improve biology learning outcomes on Virus materials for class X students of MA Bustanul Mutua'alimin, Blitar City. 2) Describe the effectiveness of interactive Power Point learning media to improve biology learning outcomes on Virus material for class X students of MA Bustanul Mutua'alimin, Blitar City

This study uses the R&D (Research and Development) methodology using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) framework. The subjects of the product validity test in this study were media experts and material experts. Then for the product trial includes teacher responses and student responses as well as large-scale trials, namely student learning outcome trials with class X subjects of MA Bustanul Muta'alimin, Blitar City.

The results of this study indicate that 1) the interactive PowerPoint learning media on virus material is declared feasible based on the validation results with a percentage of media feasibility of 76.69% and material feasibility of 80%, both in the category of "Very Valid." Teacher responses show the practicality of this media with a percentage of 89.8%, indicating its ease of use in learning. 2) The effectiveness of this media can be seen from the increase in student learning outcomes, with the average value increasing from 52 (before using the media) to 87 (after using the media), and learning completion increasing from 0% to 95%. The Wilcoson statistical test also shows that there is a significant increase between the pretest and posttest.

ملخص

الأطروحة بعنوان "تطوير وسائط تعليمية تفاعلية تعتمد على الوسائط المتعددة باور بوينت لتحسين نتائج تعلم علم الأحياء على مواد الفيروسات لطلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية البستان المتعلمين، مدينة بليتار" كتبها كاريسون عليفيان عجيل الحكيم، رقم الطالب ١٢٦٢٠٨٢٠٣١١١، المشرف محمد اقبال الفيلياني، م.سي.

الكلمات المفتاحية: الوسائط التعليمية، مخرجات التعلم، عروض باوربوينت التفاعلية، الفيروسات

تدعم وسائط التعلم القائمة على التكنولوجيا، مثل برنامج باوربوينت التفاعلي، فعالية التعلم الحديث من خلال تقديم مواد معقدة، مثل علم الأحياء، بطريقة مثيرة للاهتمام وسهلة الفهم. يؤدي دمج النصوص والصور ومقاطع الفيديو والرسوم المتحركة في برنامج باوربوينت التفاعلي إلى زيادة اهتمام الطلاب وفهمهم ويسمح بالتعلم المستقل مع إجراء تعديلات على وتيرة التعلم حسب الحاجة. تظهر الأبحاث أن هذه الوسائط قادرة على تحسين نتائج التعلم للمواد التي يصعب فهمها من خلال الطرق التقليدية، على الرغم من أنها تتطلب مرافق داعمة مثل الكهرباء وجهاز العرض.

الغرض من هذا البحث هو ١) وصف جدوى وسائط التعلم التفاعلية باور بوينت لتحسين نتائج تعلم علم الأحياء فيما يتعلق بمواد الفيروسات لطلاب الصف العاشر المدرسة الثانوية الإسلامية البستان المتعلمين في مدينة بليتار. ٢) وصف فعالية وسائط التعلم التفاعلية باور بوينت في تحسين نتائج تعلم علم الأحياء فيما يتعلق بمواد الفيروسات في طلاب الصف العاشر المدرسة الثانوية الإسلامية البستان المتعلمين في مدينة بليتار.

يستخدم هذا البحث منهجية البحث والتطوير باستخدام إطار التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. كان موضوع اختبار صلاحية المنتج في هذا البحث هم خبراء الإعلام وخبراء المواد. ثم تشمل تجارب المنتج استجابات المعلمين واستجابات الطلاب بالإضافة إلى تجارب واسعة النطاق، أي اختبار نتائج تعلم الطلاب مع موضوع الصف العاشر المدرسة الثانوية الإسلامية البستان المتعلمين، مدينة بليتار.

تشير نتائج هذا البحث إلى أن وسائط التعلم التفاعلية باور بوينت على المواد الفيروسية قد تم إعلانها مجدية بناءً على نتائج التحقق من الصحة بنسبة ملاءمة الوسائط ٧٦.٦٩٪ وملاءمة المواد ٨٠٪، وكلاهما في فئة "صالحة جدًا". وتظهر إجابات المعلمين مدى التطبيق العملي لهذه الوسيلة بنسبة ٨٩.٨٪، مما يدل على سهولة استخدامها في التعلم. ويمكن ملاحظة فعالية هذه الوسائط من خلال زيادة نتائج تعلم الطلاب، مع زيادة متوسط الدرجات من ٥٢ (قبل استخدام الوسائط) إلى ٨٧ (بعد استخدام الوسائط)، وزيادة اكتمال التعلم من ٠٪ إلى ٩٥٪. كما يوضح اختبار ويلكوسون الإحصائي أن هناك زيادة معنوية بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي