PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT* INTERAKTIF BERBASIS *MOTION GRAPHIC* MATERI SISTEM PENCERNAAN KELAS XI SMAN 1 MELIAU

SKRIPSI

OLEH :
SAHDIKA MUHAMMAD IKHWARIZMY
F1071191045

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT* INTERAKTIF BERBASIS *MOTION GRAPHIC* MATERI SISTEM PENCERNAAN KELAS XI SMAN 1 MELIAU

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Jurusan Pendidikan Matematika dan IPA
Program Studi Pendidikan Biologi

OLEH :

SAHDIKA MUHAMMAD IKHWARIZMY

F1071191045

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK

2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT* INTERAKTIF BERBASIS *MOTION GRAPHIC* MATERI SISTEM PENCERNAAN KELAS XI SMAN 1 MELIAU

Sahdika Muhammad Ikhwarizmy

NIM F1071191045

Disetujui

Pembimbing I

Titin, S.Pd.Si., M.Pd.
NIP 198402022008012006

Pembimbing II

Eko Sri Wahyuni, M.Pd.
NIP 198303312008122002

Disahkan
Dekan,

Dr. Ahmad Yani T., S.Pd., M.Pd.
NIP 196604011991021001

Lulus tanggal: 25 November 2024

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT* INTERAKTIF BERBASIS *MOTION GRAPHIC* MATERI SISTEM PENCERNAAN KELAS XI SMAN 1 MELIAU

Sahdika Muhammad Ikhwarizmy

NIM F1071191045

Disetujui

Pembimbing I	Pembimbing II
Titin, S.Pd.Si., M.Pd.	Eko Sri Wahyuni, M.Pd.
NIP 198402022008012006	NIP 198303312008122002

Penguji I	Penguji II
Prof. Dr. Ruqiah Ganda Putri Panjaitan, S.Si., M.Si.	Dr. Kurnia Ningsih, M.Pd.
NIP 197409232000032002	NIP 1967031919911012001

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT* INTERAKTIF BERBASIS *MOTION GRAPHIC* MATERI SISTEM PENCERNAAN KELAS XI SMAN 1 MELIAU

Sahdika Muhammad Ikhwarizmy

NIM F1071191045

Disetujui

Pembimbing I

Titin, S.Pd.Si., M.Pd.
NIP 198402022008012006

Pembimbing II

Eko Sri Wahyuni, M.Pd.
NIP 198303312008122002

Penguji I

Prof. Dr. Ruqiah Ganda Putri Panjaitan, S.Si., M.Si.
NIP 197409232000032002

Penguji II

Dr. Kurnia Ningsih, M.Pd.
NIP 196703191991101200l

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Dr. Afandi, M.Pd.
NIP 198705282008121002

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT* INTERAKTIF BERBASIS *MOTION GRAPHIC* MATERI SISTEM PENCERNAAN KELAS XI SMAN 1 MELIAU

Sahdika Muhammad Ikhwarizmy

NIM F1071191045

Disetujui

Pembimbing I	Pembimbing II
Titin, S.Pd.Si., M.Pd.	Eko Sri Wahyuni, M.Pd.
NIP 198402022008012006	NIP 198303312008122002

Penguji I	Penguji II
Prof. Dr. Ruqiah Ganda Putri Panjaitan, S.Si., M.Si.	Dr. Kurnia Ningsih, M.Pd.
NIP 197409232000032002	NIP 196703191991012001

Mengetahui,
Ketua Jurusan PMIPA

Dr. Kurnia Ningsih, M.Pd.
NIP 196703191991012001

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sahdika Muhammad Ikhwarizmy

NIM : F1071191045

Jurusan/Prodi : Pendidikan Matematika dan IPA/Pendidikan Biologi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut

Pontianak, 09 September 2024
Yang membuat pernyataan,



Sahdika Muhammad Ikhwarizmy
NIM. F1071191045

ABSTRAK

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat membantu guru dan siswa. Teknologi pada era sekarang juga berkembang sangat pesat oleh karena itu diperlukan juga penyesuaian terhadap media pembelajaran yang berbasis teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *power point* interaktif berbasis *motion graphic* dalam proses pembelajaran. Model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) digunakan dalam penelitian ini yang dikembangkan oleh Dick & Carrey, namun hanya dibatasi menjadi 3 tahapan saja yaitu ADD (*analysis, design, development*). Subjek penelitian melibatkan tiga orang guru biologi dari sekolah yang berbeda dan dua orang dosen Pendidikan Biologi FKIP Untan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *power point* interaktif berbasis *motion graphic* valid dan reliabel, dengan nilai CVR sebesar 0,99 dan nilai ICC sebesar 0,906. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *power point* interaktif ini dapat valid dan layak sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran materi sistem pencernaan di kelas XI di SMA Negeri 1 Meliau.

Kata kunci : Media pembelajaran, *power point* interaktif, *motion graphic*, sistem pencernaan.

ABSTRACT

Learning media is very important in the learning process because it can help teachers and students. Technology in the current era is also developing very rapidly, therefore adjustments to technology-based learning media are also necessary. This research aims to develop interactive PowerPoint media based on motion graphics in the learning process. The ADDIE model (analysis, design, development, implementation, evaluation) developed by Dick & Carrey is used in this research, but it is limited to only three stages, namely ADD (analysis, design, development). The research subjects involved three biology teachers from different schools and two lecturers from the Biology Education department at FKIP Untan. The validation results show that the interactive power point media based on motion graphics is valid and reliable, with a CVR value of 0.99 and an ICC value of 0.906. The results indicate that this interactive power point media is valid and feasible, making it suitable for teaching the digestive system material in the 11th grade at SMA Negeri 1 Meliau.

Keywords: Learning media, interactive power point, motion graphics, digestive system.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas berkat ramat dan limpahan kuasa-Nya lah penulis diberikan kesanggupan beserta kemudahan sehingga mampu menyusun skripsi yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA *POWER POINT* INTERAKTIF BERBASIS *MOTION GRAPHIC* PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN KELAS XI SMAN 1 MELIAU" ini dengan baik. Shalawat beserta salam semoga tercurahkan kepada nabi junjungan kita nabi Muhammad SAW dan keluarganya, Tabi'in, Tabiut Tabi'in serta pengikutnya sampai akhir zaman.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak.

Dalam penyusunan skripsi ini tentunya banyak hambatan dalam penulisannya. Namun, semua hal itu dapat dilalui dengan pertolongan Allah SWT melalui bantuan serta bimbingan dan arahan dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Titin, S.Pd.Si, M.Pd selaku dosen pembimbing I sekaligus dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
2. Eko Sri Wahyuni, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.

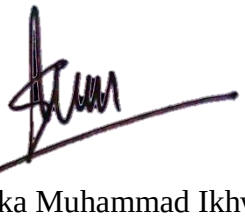
3. Prof. Dr. Ruqiah Ganda Putri Panjaitan, S.Si, M.Si selaku dosen penguji I yang telah memberikan bimbingan dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dr. Kurnia Ningsih, M.Pd selaku dosen penguji II yang telah memberikan bimbingan dan saran dalam penyusunan skripsi ini..
5. Dr. Afandi, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura.
6. Dr. Masriani, S.Si, M.Si, Apt selaku Ketua Jurusan P.MIPA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura.
7. Dr. Ahmad Yani T., M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura.
8. Sukirman, S.Pd selaku kepala sekolah SMAN 1 Meliau yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
9. Nurul Wahdah, S.Si selaku guru biologi SMAN 1 Meliau yang telah memberikan informasi yang dibutuhkan pada saat wawancara.
10. Wahyu S.Pd selaku guru biologi SMAN 1 Meliau yang telah menyiapkan dan membantu saat melakukan riset.
11. Arif Supriyadi, M.Pd selaku guru biologi SMAN 1 Meliau yang telah membantu melakukan validasi dalam penelitian ini.
12. Aini Sahira, M.Pd selaku guru biologi SMAIT Al-Mumtaz Pontianak yang telah membantu melakukan validasi dalam penelitian ini.
13. Rusmini, S.P selaku guru biologi SMA Kemala Bhayangkari 1 Kubu Raya yang telah membantu melakukan validasi dalam peneltian ini.

14. Kedua orang tua tercinta yang selalu memotivasi dan mendoakan dalam segala hal.
15. Sahabat, orang terdekat serta teman-teman yang telah memberikan dukungan, masukan, saran, serta solusi untuk penyelesaian proposal tugas akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari dalam penyusunan tugas akhir ini masih banyak terdapat kekurangan dikarenakan keterbatasan kemampuan yang penulis miliki, untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran demi perbaikan kedepannya. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dalam menambah wawasan serta pengetahuan baik bagi penulis sendiri maupun orang lain.

Pontianak, Oktober 2024

Penulis,



Sahdika Muhammad Ikhwarizmy

NIM. F1071191045

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI iv

DAFTAR GAMBAR vi

DAFTAR TABEL vii

DAFTAR LAMPIRAN viii

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 7

C. Tujuan Penelitian 7

D. Manfaat Penelitian 7

E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan 8

F. Terminologi 9

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR 12

A. Kajian Teori 12

B. Kerangka Berpikir 38

BAB III METODE PENELITIAN 40

A. Pendekatan dan Metode Pengembangan 40

B. Prosedur Pengembangan 41

C. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data 44

D. Analisis Data 46

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 50

A. Hasil Penelitian 50

B. Pembahasan 67

BAB V PENUTUP 81

A. Kesimpulan 81

B. Saran 81

DAFTAR PUSTAKA 82

LAMPIRAN……..89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Mulut & Kerongkongan……..26

Gambar 2.2 Lambung…….28

Gambar 2.3 Usus Halus……..28

Gambar 2.4 Struktur Jonjot Usus……32

Gambar 2.5 Penyerapan Zat Makanan pada Lapisan Epitel Usus……..34

Gambar 2.6 Bagan Kerangka Berpikir……39

Gambar 3.1 Tahapan ADDIE…….41

Gambar 4.1 *Flowchart* Media *Power Point* Interaktif Berbasis *Motion Graphic*..54

Gambar 4.2 Desain Halaman Utama *Power Point* Interaktif Berbasis *Motion Graphic*……....74

Gambar 4.3 Desain Sampul Materi *Power Point* Interaktif Berbasis *Motion Graphic*……74

Gambar 4.4 Desain Tampilan Materi *Power Point* Interaktif Berbasis *Motion Graphic*……....74

Gambar 4.5 Tampilan Halaman Utama yang Telah Diberi Animasi……75

Gambar 4.6 Tampilan Sampul Materi yang Telah Diberi Animasi……...75

Gambar 4.7 Tampilan Materi yang Telah Diberi Animasi……....75

Gambar 4.8 Transisi *Morph* Pada *Power Point* 2019……....76

Gambar 4.9 Tampilan LKPD Pada *Power Point* Interaktif Berbasis *Motion Graphic*……....77

Gambar 4.10 Tampilan LKPD Pada Laman *Liveworksheet*……..77

Gambar 4.11 Tampilan Fitur *Hyperlink* Pada *Microsoft Power Point*……..78

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Beberapa Jenis Enzim Pencernaan…….....33

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi…..……...45

Tabel 3.2 Nilai Minimum CVR Dengan Tingkat Kepercayaan 95%…….....48

Tabel 3.3 Analisis Data Validasi Media *Power Point* Interaktif Berbasis *Motion Graphic*……..48

Tabel 3.4 Kriteria Statistik ICC…….....49

Tabel 4.1 Format *Power Point* Interaktif Berbasis *Motion Graphic*……..58

Tabel 4.2 Hasil Validasi Media *Power Point* Interaktif Berbasis *Motion Graphic*……..61

Tabel 4.3 Hasil Saran/Komentar Media *Power Point* Interaktif Berbasis *Motion Graphic*……..63

Tabel 4.4 *Output* Uji Reliabilitas Menggunakan SPSS…….....64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Wawancara Guru dan Siswa…….....90

Lampiran 2. ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) Materi Sistem Pencernaan…….92

Lampiran 3. Modul Ajar Materi Sistem Pencernaan……..99

Lampiran 4. *Story Board*……...129

Lampiran 5. *Flow Chart*……...134

Lampiran 6. Lembar Validasi……..135

Lampiran 7. Transkrip Hasil Wawancara…….....139

Lampiran 8. Hasil Validasi Media *Power Point* Interaktif Berbasis *Motion Graphic*……...140

Lampiran 9. Hasil Analisis Validasi Media……..……...145

Lampiran 10. Surat-Surat…….149

Lampiran 11. Dokumentasi……..156

Lampiran 12. *Power Point* yang Digunakan Guru……....157

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting bagi perkembangan manusia karena dengan adanya pendidikan diharapkan manusia dapat berubah, baik pengetahuannya, tingkah lakunya maupun keterampilannya. Sedangkan menurut Syah (2019) "*Dictionary Of Psychology* menyebutkan bahwa pendidikan dapat diartikan sebgai prosedur kelembagaan yang digunakan untuk mencapai pengembangan pengetahuan, kebiasaan, sikap, dan sebagainya. Biasanya istilah ini diterapkan pada lembaga formal"(h.11). Pendidikan dapat didefinisikan secara luas sebagai proses dengan metode tertentu untuk memberi orang pengetahuan, pemahaman, dan cara bertindak sesuai kebutuhan (Syah 2019).

Siswa dianggap sebagai subjek pasif yang hanya menerima pengetahuan dalam pendekatan pembelajaran dalam metode ceramah. Dalam perspektif IPA sebagai ilmuwan, tujuan pembelajaran adalah untuk menemukan ilmu. Dalam proses pembelajarannya, siswa ditugaskan untuk mencari, mengolah, dan menemukan sendiri bagaimana ilmu tersebut dibuat. Siswa diberi kemampuan untuk mengenali fakta, menemukan perbedaan dan persamaan fakta, dan menemukan hubungan antar fakta, sehingga mereka dapat membangun pengetahuan mereka sendiri, Silk, dkk (dalam Fitriyati, dkk 2017). Metode pembelajaran dipakai guru guna menyajikan materi pelajaran kepada peserta didik di dalam kelas baik secara kelompok maupun individual

yang bertujuan materi pelajaran bisa diserap, dipahami serta dimanfaatkan oleh murid dengan baik Ahmadi & Prasetya (dalam Khairalina, 2020).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sudah selayaknya mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar, misalnya melalui pengembangan media pembelajaran. Selain itu, salah satu upaya mengembangkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran yang lebih interaktif adalah dengan menggunakan bantuan multimedia. Pada kenyataannya tenaga pengajar di Indonesia masih memiliki kompetensi yang rendah dalam dunia IPTEK (Rivalina, 2014:Rijanto & Padhillah, 2023). Terutama pada era globalisasi sekarang, sumber daya manusia yang berkualitas diperlukan untuk menghadapi persaingan di era globalisasi saat ini. Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas SDM (Awaluddin 2021). Penggunaan teknologi juga dapat berfungsi sebagai pengganti alat-alat yang masih konvensional dengan memberikan pengalaman belajar yang baru dan bermakna (Dickinson & Gronseth, 2020). Guru tidak hanya bertanggung jawab atas pengajaran dan pembelajaran, tetapi mereka juga bertanggung jawab untuk membuat perangkat pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran (Simangunsong & Mustika, 2022). Media pembelajaran sendiri merupakan alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan dalam pembelajaran. Media juga dapat diartikan mediator yang memiliki peran dan fungsi untuk mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2014).

Pembelajaran biologi hendaknya menggunakan media yang menarik minat peserta didik sehingga membuat peserta didik termotivasi dan tidak mudah bosan dalam belajar biologi, dengan penguasaan materi, maka prestasi belajar dapat ditingkatkan. Salah satu media yang paling sering digunakan oleh guru maupun murid sendiri adalah *power point* yang merupakan salah satu produk dari *Microsoft Office*. Penggunaan yang mudah serta umum digunakan di berbagai spesifikasi laptop membuat *power point* ini sangat umum digunakan sebagai media pembelajaran.

Materi sistem pencernaan merupakan salah satu materi biologi yang terdapat pada semester genap. Penyampaian materi sistem pencernaan tidak bisa hanya dengan memberikan gambar dan materi yang ada dibuku tema siswa saja. Sejalan dengan Rohmah & Roviati (2021) yang menyatakan "Pembelajaran sistem pencernaan manusia merupakan pembelajaran yang bersifat abstrak karena siswa tidak mampu melihat secara langsung proses pencernaan dari makanan masuk hingga keluar menjadi sisa-sisa makanan".Guru memerlukan media untuk memberikan gambaran bagaimana proses transpor dan pertukaran zat pada manusia beserta gambar organ yang digunakan untuk proses transpor agar peserta didik mempunyai gambaran secara langsung khususnya pada sistem pencernaan.

SMA Negeri 1 Meliau merupakan salah satu sekolah menengah atas dari 3 SMA negeri yang berada di kecamatan Meliau, SMA Negeri 1 Meliau dipilih karena memiliki fasilitas yang lebih memadai untuk dilakukan penelitian seperti laboratorium komputer namun kurang dioptimalkan

penggunaannya. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru biologi kelas XI SMA Negeri 1 Meliau pada rabu, tanggal 25 Januari 2023, pembelajaran pada materi sistem pencernaan sudah menggunakan *power point* dan juga lembar kerja siswa, akan tetapi penggunaan media pembelajaran *power point* tersebut masih belum interaktif, dan *slide* presentasi yang hanya berisi teks dan gambar, sehingga masih belum memenuhi kriteria media yang interaktif. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya waktu guru dalam membuat media interaktif. Berdasarkan wawancara dengan siswa kelas XI pembelajaran masih jarang menggunakan *power point*, sehingga fasilitas seperti proyektor dan lab komputer jarang digunakan dan siswa masih kesulitan dalam memahami materi kerja enzim pada sistem pencernaan serta bagaimana kerja organ pencernaan dalam memproses makanan.

Power point interaktif adalah salah satu kategori multimedia. Multimedia sendiri merupakan gabungan antara beberapa fitur diantaranya, grafik, audio, video dan animasi (Arsyad, 2014). Tapi sayangnya kebanyakan tenaga pengajar kurang memanfaatkan fitur-fitur tersebut dalam melaksanakan pembelajarannya. Masih banyak guru yang hanya membuat *slide-slide power point* dengan gaya yang sederhana atau hanya menempelkan *item* maupun fitur tertentu.

Banyak faktor yang menyebabkan hal tersebut mulai dari tingkat pengetahuan terhadap teknologi sampai dengan daya kreativitas tenaga pengajar. Salah satu penyebab adanya multimedia interaktif ini adalah

kurangnya komunikasi antara guru dan murid dalam proses pembelajaran yang membuat peserta didik mudah bosan (Anomeisa and Ernaningsih 2020).

Dalam dunia pendidikan, proses belajar mengajar yang interaktif tentu lebih menyenangkan dibandingkan bila hanya mendengar dan mencacat penjelasan guru. Pengertian pembelajaran interaktif adalah mengajak siswa untuk melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran dan keterampilan sekaligus. Dengan proses belajar interaktif, siswa dirangsang untuk bertanya, menjawab dan mengemukakan pendapatnya. Sistem belajar ini juga tidak menekankan pada hasil, melainkan pada proses. Sehingga siswa memperoleh pengetahuan bukan dengan cara menghafal, tetapi dengan cara mengalami. Dewasa ini sistem pembelajaran interaktif bisa tanpa melibatkan seorang guru, dengan kata lain guru tidak harus sebagai sumber utama dalam pembelajaran, guru hanya sebagai fasilitator, yaitu dengan menggunakan teknologi multimedia pembelajaran yang interaktif.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif dalam bentuk *power point*. Media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep dan mampu meningkatkan antusiasme siswa, karena tanggapan siswa terhadap media *power point* interaktif sangat baik . Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *power point* Interaktif untuk membantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dibuat adalah media pembelajaran dalam bentuk *power point* yang interaktif yang berbasis *motion graphic*. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang relevan mengenai media *motion*

graphic sebagai media pembelajaran yang dilakukan oleh Herliyani & Sutrisno (2016) menyimpulkan bahwa media *motion graphic* yang dikembangkan layak dengan mendapatkan 83,84% respon mahasiswa pada ketgori baik. Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Hapsari dkk. (2019) menunjukan media animasi *motion graphic* terbukti berdampak positif terhadap prestasi siswa. Pada penelitian yang dilakukan Wardaniasih dkk. (2020) memperoleh rata-rata penilaian ahli sebesar 95,14% yang menunjukan kategori sangat baik, sehingga media *motion graphic* sangat layak digunakan dan efektif dalam pembelajaran. Namun dari penelitian sebelumnya belum terdapat pengembangan *power point* interaktif berbasis *motion graphic* materi sistem pencernaan, sehingga berdasarkan pengamatan, identifikasi masalah, dan temuan penelitian yang relevan, maka perlu dilakukan penelitian pengembangan media *power point* interaktif berbasis *motion graphic* materi sistem pencernaan kelas XI SMAN 1 Meliau. Penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana kelayakan media pembelajaran *power point* interaktif berbasis *motion graphic* untuk materi sistem pencernaan. Kelayakan tersebut akan dilihat dari berbagai aspek, seperti kelayakan isi, penyajian, kebahasan, kegrafisan & audio serta penilaian dari ahli materi dan media. Dengan menganalisis kelayakan media ini, diharapkan dapat ditemukan informasi yang berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan media yang lebih efektif dalam menyampaikan materi sistem pencernaan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran dengan *Power Point* Interaktif berbasis *Motion Graphic* Materi Sistem Pencernaan Kelas XI SMAN 1 Meliau" Adapun sub masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan media *power point* interaktif berbasis *motion graphic* pada materi sistem pencernaan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dalam penelitian ini adalah "Untuk Mengembangkan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif Berbasis *Motion Graphic* Materi Sistem Pencernaan Kelas XI SMAN 1 Meliau" Adapun secara terperinci tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui kelayakan media *power point* interaktif berbasis *motion graphic* pada materi sistem pencernaan.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan dengan tujuan, maka penelitian yang membahas tentang Pengembanan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif Berbasis *Motion Graphic* Materi Sistem Pencernaan Kelas XI SMAN 1 Meliau diharapkan memberikan manfaat. Adapun manfaat dari penelitian yang diharapkan sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

   Penelitian ini dapat menjadi bekal sekaligus ilmu untuk menjadi guru yang professional serta bisa memanfaatkan teknologi yang ada di masa yang akan dating.

2. Bagi Peserta Didik

   Pembelajaran peserta didik tidak terasa bosan dan monoton karena tidak ada inovasi dalam pembelajaran.

3. Bagi Guru

   Membantu guru dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik serta memotivasi guru untuk membuat media yang lebih menarik lagi.

4. Bagi Peneliti Lainnya

   Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber atau bahan pendukung teori untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif.

E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran *power point* interaktif berbasis *motion graphic* adalah:

1. Asumsi Pengembangan
   a. Media pembelajaran *power point* interaktif mampu membuat peserta didik lebih tertarik pada materi sistem pencernaan.
   b. Media pembelajaran *power point* interaktif belum diterapkan pada SMAN 1 Meliau.

c. Peserta didik dapat belajar secara mandiri.

2. Keterbatasan Pengembangan

a. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif terbatas yang hanya berisi materi sistem pencernaan

b. Ketersediaan fitur-fitur yang digunakan dalam *microsoft power point* ini tidak tersedia di semua versi yakni *power point* 2019 keatas atau *power point* untuk *mocrosoft* 365.

F. Terminologi

1. Pengembangan

Menurut Hasibuan (dalam Nabilah & Egista, 2022) menyatakan bahwa "pengembangan (*Development*) adalah fungsi operasional dari manajemen personalia, pengembangan perlu dilakukan secara terencana dan berkesinambungan agar pengembangan dapat dilaksanakan dengan baik"(h.110). Dalam penelitian ini pengembangan yang dilakukan adalah dengan mengembangkan *Power Point* interaktif dengan basis *motion graphic*.

Pada hakikatnya pengembangan merupakan upaya Pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan dan kemampuan sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri kearah tercapainya martabat,

mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal dan pribadi mandiri (Sola, dkk 2021).

2. *Power Point* Interaktif Berbasis *Motion Graphic*

Aplikasi *Power Point* adalah program atau *software* yang bertujuan untuk menampilkan program multimedia dengan cara yang menarik, mudah dibuat, mudah digunakan, dan murah (Rima, Ega, and Wati 2016).Menurut Arsyad (2014) "*Power Point* adalah salah satu program presentasi yang banyak digunakan orang untuk mempresentasikan slide-nya"(h.164). Dalam penelitian ini dilakukan pengembangan terhadap *microsoft power point* 2019 sebagai media yang interaktif. Pada *power point* interaktif ini juga menggunakan transisi yang hanya tersedia di *Power Point* 2019 keatas atau *power point* untuk *microsoft* (Microsoft 2023). Dalam *power point* interaktif ini berisi materi sistem pencernaan, yang dilengkapi tombol-tombol interaktif dengan animasi berbasis *motion graphic*. *Motion graphic* adalah grafik yang menggunakan *footage* dari video atau teknologi informasi untuk membuat ilusi dari gerakan (*motion*) dan biasanya dikombinasikan dengan suara (*audio*) untuk digunakan dalam projek multimedia Betancourt (dalam Rudjiono dkk., 2024) .Sedangkan menurut Dickinson (dalam Rudjiono dkk., 2024) "*Motion graphic* adalah kepuasan dalam mengeksekusi ide dengan campuran yang tepat antar gambar dan suara yang menyentuh emosi dan menggerakan seseorang"(h.110). Dalam penelitian ini *motion graphic* yang digunakan dengan cara membuat objek bergerak layaknya animasi seperti yang dijelaskan oleh Rijanto & Padhillah, (2023), "*motion graphic* merupakan suatu

teknik menggerakkan gambar statis sehingga objek tampak tidak membosankan. Teknik ini bekerja dengan dua cara, yaitu dengan menggerakkan gambar atau dengan menggabungkan rangkaian gambar yang berkesinambungan sehingga tampak bergerak"(h.69).

3. Materi Sistem Pencernaan

Materi sistem pencernaan pada penelitian ini adalah materi biologi yang mencakup peran antar sistem organ pada proses transpor dan pertukaran zat pada tubuh manusia dengan elemen konsep pada fase F, dengan capaian pembelajaran peserta didik memiliki kemampuan mendeskripsikan bioproses yang terjadi dalam sel, dan menganalisis keterkaitan struktur organ pada sistem organ dengan fungsinya serta kelainan atau gangguan yang muncul pada sistem organ tersebut. Adapun isi dari materinya adalah:

a. Struktur dan fungsi sistem pencernaan manusia.
b. Zat-zat makanan yang diperlukan tubuh.
c. Proses penyerapan zat makanan.
d. Gangguan pada sistem pencernaan manusia.