

**PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF  
BERBANTU *CANVA*  
TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI SISWA  
PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN  
DI SMA NEGERI 1 SIABU**



**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Bidang Tadris Bahasa Indonesia*

**Oleh**

**MASDIANA HASIBUAN**

NIM. 2120800005

**PROGRAM STUDI TADRIS BIOLOGI**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

**2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF  
BERBANTU *CANVA*  
TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI SISWA  
PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN  
DI SMA NEGERI 1 SIABU**



**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Bidang Pendidikan Biologi*

**Oleh**

**MASDIANA HASIBUAN**

NIM. 2120800005

**PROGRAM STUDI TADRIS BIOLOGI**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF  
BERBANTU *CANVA*  
TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI SISWA  
PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN  
DI SMA NEGERI 1 SIABU**



**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Bidang Pendidikan Biologi*

**Oleh**

**MASDIANA HASIBUAN**

NIM:2120800005

**PEMBIMBING I**

**Dr. Suparni, S.Si., M.Pd.**  
NIP. 19700708 200501 1 004

**PEMBIMBING II**

ACC Pemb. I  
10/12/25

**Misahradarsi Dongoran, M. Pd.**  
NIP. 19900726 202203 2 001

**PROGRAM STUDI TADRIS BIOLOGI**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

2025

## SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi  
a.n. Masdiana Hasibuan

Padangsidempuan, Desember 2025  
Kepada Yth:  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad  
Addary Padangsidempuan di-  
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.


Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n Masdiana Hasibuan yang berjudul **“Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbantu Canva Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di SMA Negeri 1 Siabu”** maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Tadris Biologi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudari tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

**PEMBIMBING I**

  
**Dr. Suparni, S.Si., M.Pd.**  
**NIP. 19700708 200501 1 004**

**PEMBIMBING II**

  
**Misahradarsi Dongoran, M.Pd**  
**NIP. 19900726 202203 2 001**

## SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Masdiana Hasibuan  
NIM : 2120800005  
Program Studi : Tadris Biologi  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif Berbantu *Canva* Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di SMA Negeri 1 Siabu

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah Menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Pasal 14 Ayat 12 Tahun 2023.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 3 tahun 2023 tentang Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidimpuan, 18 Desember 2025

Saya yang Menyatakan,



Masdiana Hasibuan  
NIM. 2120800005

## SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Masdiana Hasibuan  
NIM : 2120800005  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Tadris Biologi  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah Saya yang berjudul **“Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbantu Canva Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di SMA Negeri 1 Siabu”**. Bersama perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 10 Desember 2025  
Pembuat Pernyataan



Masdiana Hasibuan  
NIM 2120800005

## SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Masdiana Hasibuan  
NIM : 2120800005  
Semester : IX (Sembilan)  
Program Studi : S1- Tadris Biologi  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Alamat : Jl. Mesjid Taqwa Muhammadiyah Simangambat, Simangambat, Kec.  
Siabu

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa segala dokumen yang saya lampirkan dalam berkas pendaftaran Sidang Munaqasyah adalah benar. Apabila dikemudian hari ditemukan dokumen-dokumen yang tidak benar atau palsu, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai persyaratan mengikuti ujian Munaqasyah.

Padangsidempuan, 18 Desember 2025  
Pembuat Pernyataan



Masdiana Hasibuan  
NIM 2120800005



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidempuan22733  
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

**DEWAN PENGUJI**  
**SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

Nama : Masdiana Hasibuan  
NIM : 2120800005  
Program Studi : Tadris Biologi  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif Berbantu *Canva* Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di SMA Negeri 1 Siabu

Ketua

Dr. Almira Amir, M.Si.  
NIP. 19730902 200801 2 006

Sekretaris

Misahradansi Dongoran, M.Pd.  
NIP. 19900726 202203 2 001

Anggota

Dr. Almira Amir, M.Si.  
NIP. 19730902 200801 2 006

Misahradansi Dongoran, M.Pd.  
NIP. 19900726 202203 2 001

Nur Azizah Putri Hasibuan, M.Pd.  
NIP. 19930731 202203 2 001

Fery Kurniawan, M. Si.  
NIP. 19831210 201101 1 009

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : FTIK Lantai 2  
Tanggal : Kamis, 18 Desember 2025  
Pukul : 10.00 WIB s.d Selesai  
Hasil/Nilai : Lulus/82 (A)  
Indesk Prediksi Kumulatif : **3,65**  
Predikat : Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif Berbantu *Canva* Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di SMA Negeri 1 Siabu  
Nama : Masdiana Hasibuan  
NIM : 2120800005  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Tadris Biologi

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).



Padangsidimpuan, 18 Desember 2025  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan

**Dr. Hilda, M.Si**  
NIP 19720920 200003 2 002

## ABSTRAK

**Nama** : Masdiana Hasibuan  
**NIM** : 2120800005  
**Judul** : Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif Berbantu *Canva* Terhadap Kemampuan Literasi Siswa pada Materi Sistem Pencernaan di SMA Negeri 1 Siabu

Latar belakang dari penelitian ini yaitu proses pembelajaran siswa di kelas XI-1 SMA Negeri 1 Siabu belum optimal, dikarenakan rendahnya kemampuan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara siswa yang dianalisis dari berbagai permasalahan bahwa siswa malas membaca dan belum terlibat aktif secara langsung dalam proses pembelajaran, guru hanya menggunakan media pembelajaran konvensional yang kurang menarik perhatian siswa, dimana media yang digunakan menggunakan media buku cetak yang tidak dapat memberikan warna pada suatu gambar, desain media yang monoton, sehingga siswa tidak tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran pada materi sistem pencernaan manusia. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *powerpoint* interaktif sebagai media untuk melihat kemampuan literasi siswa kelas XI-1 pada materi sistem pencernaan. Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini melalui lembar validasi, dan angket. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan *powerpoint* interaktif yaitu: a) Uji validasi ahli media pembelajaran dengan nilai 81% dengan kategori "Sangat valid", b) Validasi ahli materi dengan nilai 82,5% dengan kategori "Sangat valid", c) Validasi ahli bahasa dengan nilai 88% dengan kategori "Sangat valid". Hasil dari keseluruhan validasi "Sangat valid". Hasil analisis dari angket praktikalitas dengan nilai 100% dengan kategori "Sangat praktis" dan siswa di sekolah SMA Negeri 1 Siabu yaitu 90,87% dengan kategori "Sangat praktis". Efektifitas media yang digunakan berdasarkan uji coba produk dengan nilai yaitu 81,62%, dengan kategori sangat efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran menggunakan *powerpoint* interaktif layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, *Powerpoint* Interaktif Kemampuan Literasi, ADDIE

## **ABSTRACT**

**Name : Masdiana Hasibuan**

**NIM : 2120800005**

**Title : *Development of Interactive PowerPoint Media Using Canva to Improve Students' Literacy Skills in the Digestive System at SMA Negeri 1 Siabu***

*The background of this study is that the learning process of students in class XI-1 of SMA Negeri 1 Siabu is not optimal, due to the low ability to read, write, listen, and speak students analyzed from various problems that students are lazy to read and have not been actively involved directly in the learning process, teachers only use conventional learning media that are less interesting to students, where the media used uses printed book media that cannot provide color to an image, monotonous media design, so that students are not interested in following the learning process on the material of the human digestive system. This study aims to develop learning media using interactive powerpoint as a medium to see the literacy skills of class XI-1 students on the material of the digestive system. Research and development methods (Research and Development) with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data collection techniques in this development research through validation sheets and questionnaires. The results of the research on the development of learning media using interactive PowerPoint are as follows: a) Validation by learning media experts with a score of 81%, categorized as "Very valid," b) Validation by material experts with a score of 82.5%, categorized as "Very valid," c) Validation by language experts with a score of 88%, categorized as "Very valid." The overall validation results were "Very valid." The results of the practicality questionnaire analysis were categorized as "Very practical" with a score of 100%, and students at SMA Negeri 1 Siabu were categorized as "Very practical." The effectiveness of the media used based on product trials was categorized as "Very effective." Therefore, it can be concluded that the development of learning media using interactive PowerPoint is suitable for use as a learning medium.*

**Keywords:** *Learning Media, Interactive PowerPoint Literacy Skills, ADDIE*

## خلاصة

الاسم: ماسديانا حسيبان

رقم: اثنان واحد وعشرون وثمانون صفر صفر صفر خمسة

العنوان: تطوير وسائط تعليمية تفاعلية باستخدام برنامج كانفا لتحسين مهارات القراءة والكتابة لدى طلاب لحادي عشر في مدرسة نيجري ١ سيابو الصف ١

الثانوية تستند هذه الدراسة إلى أن عملية التعلم لدى طلاب الصف الحادي عشر (الفصل الدراسي الأول) في مدرسة الثانوية ليست مثالية، وذلك بسبب ضعف مهاراتهم في القراءة والكتابة والاستماع العامة الحكومية الأولى سيابو والتحدث. وقد تم تحليل هذه المشكلات من خلال عدة عوامل، منها عزوف الطلاب عن القراءة وعدم مشاركتهم الفعالة في عملية التعلم، بالإضافة إلى اعتماد المعلمين على وسائل تعليمية تقليدية غير جذابة، كالكتب المطبوعة التي لا تحتوي على صور ملونة، وتصميمها الرتيب، مما يجعل الطلاب غير مهتمين بمتابعة مادة الجهاز الهضمي. تهدف هذه الدراسة لتقييم مهارات القراءة والكتابة لدى طلاب الصف الحادي بوربوينت إلى تطوير وسيلة تعليمية تفاعلية باستخدام برنامج عشر (الفصل الدراسي الأول) في مادة الجهاز الهضمي. تعتمد الدراسة على منهجية البحث والتطوير باستخدام نموذج (التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، التقييم). كما تم جمع البيانات من خلال استبيانات ونماذج تقييم. نتائج البحث أدي التفاعلي هي: أ) اختبار التحقق من صحة الوسائط التعليمية بوربوينت حول تطوير الوسائط التعليمية باستخدام برنامج من قبل خبراء الوسائط التعليمية، حيث بلغت النسبة ٨١٪، ما يصنفها ضمن فئة "صالح جداً". ب) التحقق من صحة الوسائط التعليمية من قبل خبراء المواد، حيث بلغت النسبة ٨٢,٥٪، ما يصنفها أيضاً ضمن فئة "صالح جداً". ج) التحقق من صحة الوسائط التعليمية من قبل خبراء اللغة، حيث بلغت النسبة ٨٨٪، ما يصنفها أيضاً ضمن فئة "صالح جداً". وبذلك، تُصنف نتائج التحقق الإجمالية ضمن فئة "صالح جداً". أما نتائج تحليل استبيان التطبيق العملي، فقد بلغت الثانوية العامة الحكومية الأولى سيابو ١٠٠٪، ما يصنفها ضمن فئة "عملي جداً"، بينما بلغت نسبة طلاب مدرسة الثانوية ٩٠,٨٧٪، ما يصنفها أيضاً ضمن فئة "عملي جداً". وقد بلغت فعالية الوسائط المستخدمة، بناءً على تجارب المنتج، ٨١,٦٢٪، ما يصنفها ضمن فئة "فعال جداً". وبناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج أن تطوير الوسائط التعليمية التفاعلي يُعد مناسباً للاستخدام كوسيلة تعليمية بوربوينت باستخدام برنامج

الكلمات المفتاحية: وسائل التعلم، مهارات القراءة والكتابة التفاعلية، أدي

## KATA PENGANTAR



*Assalamualaikum Wr. Wb.*

*Alhamdulillah* puji syukur kita ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang melimpahkan rahmat-Nya, serta kesehatan sehingga dapat menyusun skripsi dengan baik yang berjudul “Pengembangan Media *Powerpoint* interaktif Berbantu *Canva* Terhadap Kemampuan Literasi Siswa pada Materi Sistem Pencernaan di SMA Negeri 1 Siabu”. Untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar (S.Pd). Oleh karena itu penulis dengan rasa bangga dan bahagia atas tersusunnya skripsi ini mengucapkan terima kasih kepada :

1. Terimakasih kepada Bapak Dr. Suparni, S.Si.,M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Ibu Misahradarsi Dongoran, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah menyediakan waktunya untuk memberikan pengarahan, bimbingan dan ilmu yang sangat berharga bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ayahanda Baharuddin Hasibuan yaitu cinta pertama saya dan kesayangan saya, terimakasih selalu berjuang dan bertahan untuk kehidupan penulis hingga saat ini, beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik, memotivasi, memberi dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan hingga akhir.
3. Ibunda Nurlaila Pane yaitu pintu surga saya yang paling saya cintai telah mengasuh, mendidik, membimbing, mendoakan, serta memberikan

motivasi dan dukungan dalam setiap langkah dan berkontribusi kepada penulis untuk menyelesaikan pendidikan sampai ke Perguruan Tinggi.

4. Bapak Prof. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag selaku rector Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
5. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
6. Bapak dan ibu seluruh dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah memberikan ilmu pengetahuan, mendidik dan membimbing peneliti selama perkuliahan terutama kepada dosen Program Studi Tadris Biologi yang telah membantu dan mempermudah peneliti untuk menyelesaikan skripsi tersebut.
7. Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Siabu dan guru-guru yang telah memberikan izin dan membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
8. Saudara-saudaraku tercinta dan tersayang, yaitu abang Muhammad Rusdi Hasibuan, terimakasih saya ucapkan yang sebesar-besarnya atas bimbingan yang tidak pernah berhenti. Abang adalah pondasi terkuat yang memungkinkan saya menyusun skripsi ini dengan baik terimakasih atas segala bantuan dan dukungan yang abang berikan kepada saya. Saya sangat menghargai waktu dan tenaga yang telah dihabiskan untuk membantu saya menyusun skripsi. Kepada abangku yaitu Sahlan Faisal Hasibuan, terimakasih atas segala bantuan dan dukungan yang abang berikan kepada

saya. Kepada satu-satunya adikku sekaligus anak paling bungsu, yaitu Anwar Hadi Hasibuan, adik yang paling aku sayangi dan aku sangat berterimakasih atas segala bantuan dan dukunganmu dalam menyusun skripsi ini.

9. Tidak lupa juga saya ucapkan terimakasih kepada diri saya sendiri (Masdiana Hasibuan) terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri hingga di titik ini.
10. Terimakasih kepada kakak ipar saya yaitu Nur Ainun Sinaga yang selalu memberikan dukungan dan bantuan dalam permasalahan dalam penyelesaian skripsi saya. Terimakasih juga kepada kakak ipar saya Nursaimah Putri yang selalu memberikan dukungan kepada saya selama dalam penyusunan skripsi ini. Tidak lupa juga saya ucapkan terimakasih kepada Almarhumah kakak ipar saya yaitu Rosyiah Nasution yang selalu menyayangi saya pada saat saya sakit yang setia merawat saya semoga kakak tenang disana Alfatihah.
11. Terimakasih kepada sahabat-sahabatku terkait penulisan skripsi ini yaitu Nurmelina Nasution, Putri Ihsan Anggini Ramli Nasution, Try Putri Andriani, Fitri Madani, Rika Sri Wahyuni, Nur Hamidah, Rina Pebrianti Kalian telah banyak membantuku melewati masa-masa sulit dan tempat terbaikku untuk berkeluh kesah dalam menyusun skripsi ini.
12. Kepada Kim Minsoek, Kim Jumyeon, ZhangYixing, Byun Baekhyun, Kim Jongdae, Park Chanyeol, Doh Kyungsoo, Kim Jongin, dan Oh Sehun sebagai member EXO terimakasih telah mengisi masa mudaku menjadi

lebih berwarna dan menjadi penghibur disaat tidak ada satu orangpun yang bisa dijadikan teman untuk bercerita.

13. *Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work. I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for never quitting.*

Akhirnya dengan berserah diri kepada Allah SWT penulis mohon ampun atas segala kesalahan dan kesilapan yang terdapat di dalam skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat dan berguna, khususnya bagi penulis dan pembaca sekaligus Aamiin Ya Rabbal ‘Alamin.

Padangsidempuan, Desember 2025  
Peneliti

Masdiana Hasibuan  
NIM. 2120800005

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b>	
<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING SKRIPSI</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b>	
<b>PENGESAHAN DEKAN</b>	
<b>DEWAN PENGUJI</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	10
G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan .....	10
H. Definisi Istilah.....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>14</b>
A. Kajian Teori.....	14
1. Pengembangan .....	14
2. Media Pembelajaran.....	14

3. Pengembangan R&D.....	17
4. <i>Powerpoint</i> Interaktif.....	19
5. <i>Canva</i> .....	20
6. Kemampuan Literasi.....	20
7. Materi Sistem Pencernaan Manusia.....	24
B. Penelitian Terdahulu.....	28
C. Kerangka Berpikir.....	32
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN.....</b>	<b>33</b>
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	33
B. Model Pengembangan.....	33
C. Metode Penelitian.....	35
D. Uji Coba Produk.....	39
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>65</b>
A. Hasil Penelitian.....	65
B. Implementasi Produk.....	90
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	92
D. Keterbatasan Penelitian.....	95
E. <i>Novelty</i> Penelitian.....	96
<b>BAB V KESIMPULAN.....</b>	<b>98</b>
A. Kesimpulan.....	98
B. Implikasi Hasil Penelitian.....	99
C. Saran.....	99

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel II.1</b> Indikator Kemampuan Literasi .....	22
<b>Tabel II.2</b> Aspek-Aspek Kemampuan Lietrasi .....	23
<b>Tabel II. 3</b> Penelitian Relevan .....	29
<b>Tabel III. 1</b> Jadwal Penelitian.....	33
<b>Tabel III. 2</b> Validasi Ahli Media.....	42
<b>Tabel III. 3</b> Validasi Ahli Materi .....	43
<b>Tabel III. 4</b> Validasi Ahli Bahasa .....	44
<b>Tabel III. 5</b> Kisi-kisi Angket Respon Guru terhadap Penggunaan Media.....	45
<b>Tabel III. 6</b> Kisi-kisi Angket Respon Siswa terhadap Penggunaan Media .....	46
<b>Tabel III. 7</b> Gradasi Skala Likert.....	49
<b>Tabel III. 8</b> Kriteria Kevalidan.....	50
<b>Tabel III. 9</b> Gradasi Skala Likert.....	50
<b>Tabel III. 10</b> Kategori Praktikalitas Media .....	51
<b>Tabel III. 11</b> Gradasi Skala Likert.....	52
<b>Tabel III. 12</b> Kategori Penilaian Efektivitas Produk .....	52
<b>Tabel III. 13</b> Kisi-kisi Soal Kemampuan Literasi .....	53
<b>Tabel III. 14</b> Tingkat Kesukaran ( <i>p</i> ) Butir Soal .....	59
<b>Tabel IV.1</b> Hasil Nilai Uji Validator Para Ahli .....	70
<b>Tabel IV.2</b> Hasil Validasi Ahli Media .....	71
<b>Tabel IV.3</b> Hasil Validasi Ahli Materi.....	72
<b>Tabel IV.4</b> Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	74
<b>Tabel IV.5</b> Validasi Modul Ajar .....	75
<b>Tabel IV.6</b> Angket Praktisi Guru .....	77
<b>Tabel IV.7</b> Angket Praktisi Peserta Didik .....	78
<b>Tabel IV.8</b> Hasil Uji Coba Efektivitas Peserta Didik .....	80
<b>Tabel IV.9</b> Kemampuan Literasi Peserta Didik .....	82

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar II.1</b> Sistem Organ Pencernaan .....	25
<b>Gambar II.2</b> Kerangka Berpikir .....	32
<b>Gambar III.1</b> Tahapan ADDIE .....	35
<b>Gambar IV.1</b> Produk Awal <i>Powerpoint</i> Interaktif .....	66
<b>Gambar IV.2</b> Desain <i>Powerpoint</i> Interaktif hal 1 .....	67
<b>Gambar IV.3</b> Desain <i>powerpoint</i> Interaktif hal 2 .....	67

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran I</b> Validasi Ahli Materi .....	97
<b>Lampiran II</b> Validasi Ahli Media .....	100
<b>Lampiran III</b> Validasi Ahli Bahasa .....	103
<b>Lampiran IV</b> Angket Pengguna Media (Praktisi) Oleh Guru.....	106
<b>Lampiran V</b> Lembar Validasi Soal .....	109
<b>Lampiran VI</b> Lembar Validasi Modul .....	112
<b>Lampiran VII</b> Soal Kemampuan Literasi.....	123
<b>Lampiran VIII</b> Dokumentasi Hasil Penelitian .....	126

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu cara untuk membangun peradaban, yang bertujuan untuk menjadikan manusia seutuhnya dengan mengajarkan mereka cara hidup yang berkelanjutan. Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai pemberian pengetahuan dan keterampilan saja, itu juga dipandang sebagai upaya untuk memenuhi keinginan, kebutuhan, dan kemampuan setiap orang untuk menjalani kehidupan yang memuaskan secara sosial dan pribadi. Pendidikan juga dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai potensi siswa dan memberi mereka kemampuan untuk beradaptasi secara kreatif dengan lingkungan mereka.<sup>1</sup>

Pendidikan harus memungkinkan siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga menjadi orang yang berpikiran kritis, rasional, kreatif, dan inovatif, karena pendidikan adalah investasi yang bertahan lama dan akan berdampak pada masa depan.<sup>2</sup> Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota

---

<sup>1</sup> Abd Rahman Bp Et Al., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan* 2, No. 1 (Juni 2022).

<sup>2</sup> Muthi'ah Amaliyah Ahmad dan Hamka Lodang, "Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Dibelajarkan Menerapkan Model Teams Games Tournament dengan Model Pembelajaran Langsung" 12, no. 1 (2023).

masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.

Berdasarkan defenisi diatas peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan untuk membimbing peserta didik agar selalu aktif mengembangkan potensi diri melalui bimbingan, pengajaran atau pelatihan, serta menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada diri anak-anak, sebagai manusia dan juga masyarakat untuk mencapai kebahagiaan dan keselamatan.

Seorang pendidik membutuhkan semacam alat peraga atau media untuk memaksimalkan potensi siswanya dan meningkatkan kemampuan literasinya. Alat apa saja yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau gagasan selama proses pembelajaran dapat disebut sebagai “media pembelajaran”, dan tujuannya adalah memotivasi siswa untuk belajar.

Penggunaan media pembelajaran dapat berdampak psikologis pada peserta didik dengan menumbuhkan minat dan keinginan baru, meningkatkan kemampuan literasi siswa, dan mendorong aktivitas belajar.<sup>3</sup> Jika sistem pendidikan tidak mengembangkan penggunaan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran, siswa akan menghadapi kesulitan memahami pelajaran. Guru hanya menggunakan

---

<sup>3</sup> Safrinus Gulo and Amin Otoni Harefa, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint’, *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1.1 (2022), hal: 291–99

buku-buku yang disediakan oleh negara sebagai sumber pembelajaran. Akibatnya, siswa kesulitan memahami materi pelajaran dan menjadi bosan, yang mengurangi dorongan mereka untuk belajar. Karena proses pembelajaran tidak dioptimalkan, pembelajaran tidak berhasil. Guru dapat mengatasi masalah ini dengan membuat media pembelajaran yang aktif dan kreatif.

Penggunaan media pembelajaran interaktif telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa. Media ini memungkinkan penyajian materi secara visual dan interaktif, sehingga konsep yang kompleks dapat disampaikan dengan lebih mudah dan menarik. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.<sup>4</sup>

Banyaknya media tidak menjamin guru termotivasi untuk menggunakannya, bahkan semakin berat beban mental guru karena belum bisa menggunakannya, disisi lain guru tidak mencari jalan keluar. Seperti media pembelajaran yang kurang kreatif untuk digunakan dalam mentransfer informasi dari guru ke siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan cara yang memungkinkannya mencapai tujuan yang dimaksudkan efektif. Salah satu strategi yang paling efektif untuk membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan adalah membuat

---

<sup>4</sup> Nur Ariandini and Rizal Arizaldy Ramly, 'Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Kependidikan Media Stats*, 12 (2023), hal: 107–16.

*PowerPoint* berbantu Aplikasi *Canva* sangat interaktif dalam media pendidikan. Penggunaan media tersebut sangat memudahkan proses pembelajaran dengan memudahkan siswa dalam memahami suatu pelajaran tertentu.

Menurut Jelita *Microsoft Powerpoint* adalah suatu *software* yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, profesional dan juga mudah.<sup>5</sup> Kemudian menurut Purnomo *Powerpoint* adalah alat bantu presentasi, biasanya digunakan untuk menjelaskan suatu hal yang dirangkum dan dikemas dalam *slide powerpoint*. Sehingga pembaca dapat lebih mudah memahami penjelasan kita melalui visualisasi yang terangkum di dalam slide.<sup>6</sup> *Powerpoint* merupakan program untuk membantu mempresentasikan dan menampilkan presentasi dalam bentuk tulisan, gambar, grafik, objek, *clipart*, *movie*, suara atau video yang dimainkan pada saat presentasi. *Microsoft powerpoint* adalah program yang termasuk dalam *microsoft office* yang digunakan untuk membuat presentasi menggunakan slide, baik yang sederhana maupun yang kompleks. Karena antarmuka yang mudah digunakan dan banyaknya desain dan template yang akan membuat presentasi lebih menarik, *powerpoint* sering digunakan oleh siswa, guru, profesional dan pelajar lainnya.

---

<sup>5</sup> Surbakti, K., Situngkir, A., & Barus, E. B. (2023). Penerapan media pembelajaran berbasis Power Point interaktif sederhana pada kegiatan proses belajar mengajar PKN. *Jurnal Curere*, 7(2), 103-113.

<sup>6</sup> Aji, R. N. (2019). *Pengaruh Penggunaan Multimedia terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Peredaran Darah di SMAN 7 Aceh Barat Daya* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).

Aplikasi *canva* merupakan salah satu aplikasi yang digunakan dalam mendesain foto atau semacamnya dengan menggunakan media gawai atau laptop. Penggunaan media *canva* sebagai media pembelajaran guru dalam menyampaikan materi sangat diperlukan sebagai upaya menarik perhatian siswa untuk memahami serta mengerti tentang materi yang diajarkan oleh guru.<sup>7</sup> Media edukasi berbasis *canva* untuk sistem pencernaan masih belum banyak dikenal di kalangan pendidik, khususnya di jenjang SMA.

Mengingat pentingnya materi sistem pencernaan dan tantangan yang dihadapi dalam pembelajarannya, pengembangan media *powerpoint* interaktif berbantu *canva* khusus untuk topik ini menjadi sangat relevan. Media yang dirancang dengan baik dapat membantu siswa memahami proses pencernaan secara lebih mendalam dan meningkatkan kemampuan literasi mereka. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran sejalan dengan perkembangan era digital dan kebutuhan akan inovasi dalam metode pengajaran.<sup>8</sup>

Literasi adalah kemampuan siswa untuk belajar berdialog, mengamati, membaca, menulis, dan berpikir. Pembelajaran literasi tingkat ini dimulai dengan perkembangan bahasa lisan dan selanjutnya pembelajaran membaca dan menulis. Kemampuan literasi sangat penting dibangun sejak dini karena merupakan faktor penentu literasi individu ketika dia remaja dan dewasa. Pada dasarnya kemampuan literasi sangat

---

<sup>7</sup> Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis media digital video pembelajaran abad 21 menggunakan aplikasi *Canva* pada pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271-6279.

<sup>8</sup> Siyamta, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif', 8.3 (2013), 3712-20.

penting dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kreativitas siswa, serta dapat meningkatkan daya nalar anak dengan mengenal tulisan dan membaca tulisan, serta meningkatkan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain dan dapat memahami dunianya. Tujuan dari literasi adalah untuk memperluas pengetahuan dan pemahaman dengan membaca segala informasi yang bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain. Dalam pembelajaran literasi pada siswa mengacu pada penggunaan media agar siswa fokus pada kegiatan pembelajaran, dengan metode pembelajaran ini menggunakan sarana yang beragam, kreatif, inovatif, dan tidak monoton.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengembangkan media pembelajaran interaktif pada materi biologi, namun masih terbatas pada topik tertentu dan jenjang pendidikan yang berbeda. Misalnya, penelitian yang mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada konsep sistem indera untuk siswa kelas XI SMA. Namun, pengembangan media *powerpoint* interaktif berbantu *canva* khusus untuk materi sistem pencernaan di tingkat SMA masih jarang dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengembangkan media *powerpoint* interaktif berbantu *canva* yang dapat meningkatkan kemampuan membaca, menulis, menyimak dan berbicara siswa pada materi sistem pencernaan di SMA.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Dedi Rohendi, Eka Daryanto, and Batu Mahadi Siregar, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Augmented Reality', *Jurnal Insinyur Profesional*, 3.1 (2023) <<https://doi.org/10.24114/jip.v3i1.42488>>.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran biologi di SMA N 1 Siabu, saat ini peserta didik masih kesulitan mengikuti pembelajaran biologi di dalam kelas, hal ini menyebabkan menurunnya kemampuan literasi siswa. Banyak siswa yang kurang tertarik untuk belajar, yang berdampak langsung pada kemampuan membaca, menulis, menyimak, berbicara siswa. Kebiasaan membaca yang rendah sering kali disebabkan oleh kurangnya akses ke media dan bahan bacaan yang menarik. Faktor yang menyebabkan hal tersebut terjadi adalah pembelajaran yang masih menggunakan media konvensional dan kurangnya variasi sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sehingga siswa merasa jenuh dan mudah bosan saat pembelajaran dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas menyebabkan kesulitan siswa untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa.

Berdasarkan masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian **“Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif Berbantu *Canva* Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan di SMA Negeri 1 Siabu.”**

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Rendahnya Kemampuan Literasi Siswa Terhadap Pembelajaran Biologi.
2. Kurangnya Kemampuan Membaca, Menulis, Menyimak, dan Berbicara Siswa dalam Materi Sistem Pencernaan.
3. Keterbatasan Media Pembelajaran yang Digunakan Guru.
4. Keterbatasan Fasilitas Sekolah dalam Mendukung Pembelajaran Interaktif.
5. Keterbatasan Media Pembelajaran yang Sesuai dengan Kurikulum.

## **C. Batasan Masalah**

Untuk mengarahkan penelitian ini lebih spesifik dan terfokus serta mengingat luasnya aspek yang diteliti maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Penelitian ini dilakukan di SMA N 1 Siabu.
2. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI SMA Negeri 1 Siabu.
3. Materi yang akan dibawakan sistem pencernaan pada manusia yang meliputi organ pencernaan, proses pencernaan makanan, dan kelainan pada sistem pencernaan.
4. Media yang dikembangkan yaitu powerpoint interaktif berbantu canva yang akan dipergunakan dalam proses pembelajaran.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas media *powerpoint* interaktif berbantu *canva* untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas XI IPA-1 pada materi sistem pencernaan di SMA?
2. Bagaimana kepraktisan media *powerpoint* interaktif berbantu *canva* untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas XI IPA-1 pada materi sistem pencernaan di SMA?
3. Bagaimana efektivitas media *powerpoint* interaktif berbantu *canva* untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas XI IPA -1 pada materi sistem pencernaan di SMA?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari perumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui validitas media *powerpoint* interaktif berbantu *canva* untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas XI IPA-1 pada materi sistem pencernaan di SMA.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media *powerpoint* interaktif berbantu *canva* untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas XI IPA-1 pada materi sistem pencernaan di SMA.

3. Untuk mengetahui efektivitas media *powerpoint* interaktif berbantu *canva* untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas XI IPA-1 pada materi sistem pencernaan di SMA.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Melihat tujuan yang ada, maka kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan menerapkan media pembelajaran interaktif terhadap kemampuan literasi siswa pada materi sistem pencernaan.

2. Bagi Guru

Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa agar proses pembelajaran pada materi sistem pencernaan menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

3. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti sebagai bekal untuk mempersiapkan diri sebagai calon pendidik.

#### **G. Spesifikasi Produk yang diharapkan**

Spesifikasi produk media yang dikembangkan oleh peneliti dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Media ini berupa media *powerpoint* interaktif berbantu *canva* dengan pemanfaatan aplikasi *Power Point* dan *Canva*. Pemilihan aplikasi ini sebagai pendukung utama dikarenakan aplikasi *Power*

*Point* lebih familiar dikalangan pengguna komputer dan bisa dioperasikan secara mandiri.

2. Pengembangan media *powerpoint* interaktif berbantu *canva* ini memanfaatkan fasilitas yang ada dalam aplikasi *Power Point* terutama *animations* dan *hyperlink*.
3. Tema, Kompetensi Inti (KI) / Kompetensi Dasar (KD), indikator pembelajaran, didalam media disertai tujuan pembelajaran materi disajikan dengan jelas dan terstruktur untuk memudahkan siswa meningkatkan kemampuan literasi pada materi sistem pencernaan manusia.
4. Media ini dikembangkan berdasarkan *branching model* dengan berbagai tombol pilihan menu. Tujuan pengembangan *branching model* adalah untuk mempermudah siswa dalam pemilihan tampilan yang akan dituju dan memberikan kebebasan siswa dalam memulai belajar, memilih materi dan mengakhiri belajar.
5. Animasi digunakan untuk menarik perhatian siswa. Pembuatan animasi dapat dilakukan dengan memanfaatkan fitur *animations* atau mengunduh dari internet kemudian disisipkan pada slide dengan memanfaatkan fitur yang ada pada *Power Point*.
6. Suara digunakan untuk menambah kesan hidup pada media.
7. Media disajikan untuk menjelaskan materi sistem pencernaan yang dapat diunduh dari internet dan diberikan warna *backgorund* didominasi warna muda dan warna pendukung lainnya agar

memberikan kesan keceriaan serta menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa.

8. Validasi ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa media interaktif ini telah di validasi oleh ahli-ahli materi desain, dan bahasa untuk memastikan kualitas dan keakuratan informasi yang disajikan.
9. Evaluasi efektifitas melalui tes hasil belajar, data keefektifan media interaktif diperoleh dari uji lapangan dalam bentuk nilai tes hasil belajar yang menunjukkan peningkatan kemampuan literasi siswa pada materi sistem pencernaan manusia.

#### **H. Definisi Istilah**

1. Pengembangan:

Pengembangan adalah suatu proses untuk membangun dan memvalidasi produk materi, media, alat dan strategi.

2. Media Powerpoint Interaktif Berbantu Canva

Media pembelajaran adalah salah satu alat yang digunakan untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran. Media powerpoint interaktif berbantu canva adalah jenis media yang memungkinkan adanya komunikasi dua arah antara pengguna dan konten yang disajikan.

3. Kemampuan Literasi

Kemampuan literasi diorientasikan pada pencapaian kompetensi abad ke-21 yaitu keterampilan membaca pemahaman yang tinggi, keterampilan menulis yang baik untuk membangun dan

mengekspresikan makna, keterampilan berbicara secara akuntabel, dan keterampilan menguasai berbagai media digital.

#### 4. Materi Sistem Pencernaan Manusia

Materi sistem pencernaan manusia adalah salah satu topik dalam mata pelajaran biologi di Sekolah Menengah Atas (SMA) kelas XI. Materi ini mencakup pengertian, proses, organ, dan bagian-bagian dari sistem pencernaan manusia.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengembangan**

Menurut Drs. Iskandar Wiryokusumo M.sc. pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, dan mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh dan selaras, pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan kemampuannya, sebagai bekal untuk selanjutnya atas prakarsa sendiri menambah, meningkatkan dan mengembangkan dirinya, sesame, maupun lingkungannya ke arah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal dan pribadi yang mandiri.<sup>10</sup>

##### **2. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata "Media" berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium", secara harfiah berarti perantara atau pengantar. National Education

---

<sup>10</sup>Drs. Iskandar Wiryokusumo, Msc, dkk, Kumpulan-Kumpulan Pemikiran dalam Pendidikan, Jakarta: CV. Rajawali, 1982, h. 93.

Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Sedangkan Heinich, dkk mengartikan istilah media sebagai "*the term refer to anything that carries information between asource and a receiver*".<sup>11</sup>

Menurut Hamka, bahwa Media Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat pesertadidik untuk belajar lebih lanjut.

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Ramli, fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga. *Pertama*, membantu guru dalam bidang tugasnya. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam proses mengajar. Analisis teknologi pendidikan menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat secara efektif menyampaikan pesan-

---

<sup>11</sup>Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran*, (Universitas Muhammadiyah Tangerang, 2021), hlm.7.

pesan pembelajaran yang disajikan, sehingga efisien dalam penggunaan waktu dan meringankan beban guru yang bersangkutan. *Kedua*, membantu para pembelajar. Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu para pembelajar untuk mempercepat pemahaman siswa dalam penerimaan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, dan aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya ingatan, emosi, berpikir, fantasi, intelegensia dan sebagainya dapat dibangun karena media pembelajaran memiliki stimulus yang lebih kuat. *Ketiga*, memperbaiki proses belajar mengajar. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan berdayaguna, akan meningkatkan hasil pembelajaran.<sup>12</sup>

Hal ini dikarenakan berbagai macam media pembelajaran akan digunakan secara tepat sesuai dengan kebutuhan materi yang diajarkan. Sehingga penyampaian pesan pembelajaran efektif dan hasil pembelajaran sesuai dengan tujuan. Sejalan dengan yang diungkapkan oleh Sudjana bahwa fungsi media dalam proses pembelajaran bukanlah fungsi tambahan melainkan memiliki fungsi

---

<sup>12</sup>Muhammad Hasan and others, *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021.

tersendiri sebagai alat bantu untuk menciptakan situasi yang efektif dalam proses pembelajaran.

### c. Jenis-jenis Media

Menurut Magdalena ada enam jenis dasar media pembelajaran, antara lain: Media cetak, Media audio, Media visual, Media proyeksi gerak Manusia, Benda tiruan (miniatur). Hasil belajar ialah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran. Sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pembelajaran dan gaya pembelajaran, memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dengan orang yang mendapat pengajaran.<sup>13</sup>

## 3. Pengembangan R&D

Secara etimologi, penelitian berasal dari bahasa Inggris research (re berarti kembali dan search berarti mencari). Dengan demikian, research berarti mencari kembali. Penelitian adalah suatu penyelidikan atau suatu usaha pengujian yang dilakukan secara teliti

---

<sup>13</sup>Ina Magdalena and others, 'Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III', *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3.2 (2021), 377–86.

dan kritis dalam mencari fakta-fakta atau prinsip-prinsip dengan menggunakan langkah-langkah tertentu. Dalam mencari fakta-fakta ini diperlukan usaha yang sistematis untuk menemukan jawaban ilmiah terhadap suatu masalah.<sup>14</sup>

Penelitian pengembangan atau dikenal dengan istilah R&D (Research and Development), bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan konsep gamifikasi. Jenis penelitian ini ada beberapa pendekatan antara lain:

1. Pendekatan Assure
2. Pendekatan Addie
3. Pendekatan Kemp
4. Pendekatan Dick And Carrey
5. Pendekatan Hannafin dan Peck
6. Pendekatan Gagne and Briggs
7. Pendekatan Borg & Gall
8. Pendekatan 4D

Penelitian ini menggunakan pendekatan *ADDIE* yang mana model pengembangan *ADDIE* merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, yang terdiri atas 5 tahap utama yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development*

---

<sup>14</sup>Hanafi, " Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan", Jurnal Kajian Keislaman, Vol.4, No. 2, (2017), h. 131.

(pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi).

#### 4. *Powerpoint* Interaktif

*Powerpoint* interaktif adalah *slide* interaktif yang berisi materi pembelajaran sehingga dapat dimanfaatkan penggunaannya untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan dari media tersebut. Media *powerpoint* interaktif merupakan *slide* interaktif yang berisi materi pembelajaran sehingga bisa dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran. *Powerpoint* suatu program berbasis multimedia yang dilengkapi dengan fitur-fitur menarik yang dirancang secara khusus sebagai alat presentasi yang memiliki kemampuan pengolahan teks, warna, gambar, dan animasi yang bisa diolah sendiri sesuai dengan kreativitas dari penggunaannya.<sup>15</sup>

Menurut Damayanti & Qohar dalam penelitiannya mengatakan bahwa dengan menggunakan *powerpoint* interaktif dalam pelaksanaan pembelajaran biologi direspons dengan sangat tinggi sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Pendidik harus mengintegrasikan *powerpoint* interaktif atau media lain untuk digunakan sebagai *platform* pembelajaran. Suasana kelas

---

<sup>15</sup> Nurhidayati, N., Asrori, I., Ahsanuddin, M., & Dariyadi, M. W. (2019). Pembuatan media pembelajaran berbasis PowerPoint dan pemanfaatan aplikasi Android untuk guru bahasa Arab. *Jurnal Karinov*, 2(3), 181.

akan lebih menarik dan peserta didik cenderung lebih aktif dalam berbagi pendapat.<sup>16</sup>

## 5. *Canva*

Canva merupakan platform untuk membuat desain grafis, didalam canva terdapat berbagai jenis presentasi yang dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan. Pemanfaatan canva dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu, dengan canva pengguna bisa membuat berbagai macam desain yang dilengkapi dengan berbagai macam fitur animasi, template yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi berupa, *powerpoint, slide, mind mapping* dan poster.<sup>17</sup>

## 6. Kemampuan Literasi

Kemampuan literasi adalah kemampuan individu untuk mengakses, memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dari berbagai sumber, baik secara tertulis maupun visual, untuk mencapai tujuan pribadi dan sosial. Ini lebih dari sekadar kemampuan membaca dan menulis, tetapi mencakup serangkaian keterampilan yang kompleks yang memungkinkan seseorang berpartisipasi aktif dalam masyarakat.

---

<sup>16</sup> Damayanti, P. A., & Qohar, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran matematika interaktif berbasis PowerPoint pada materi kerucut. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(2), 119-124.

<sup>17</sup> Cucun Sunaengsih, "Pengaruh Media," *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2024): 183-90.

Sholeh et al berpendapat bahwa literasi merupakan suatu kemampuan terhadap keaksaraan seperti menulis, membaca, berbicara, maupun memahami maksud dan isi bacaan atau perkataan yang berkaitan dengan keterampilan kognitif seseorang. Membaca merupakan salah satu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dalam dunia pendidikan. Menurut Tarigan membaca adalah proses yang dilakukan dan digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui kata-kata atau bahasa.

Literasi membaca merupakan kemampuan seseorang dalam memahami, memaknai, menggunakan, dan mempertimbangkan makna dari sebuah tulisan yang dibaca, sehingga sesuatu yang dibaca bisa membekas lama di pikiran pembaca. Literasi membaca membantu siswa dalam memahami dan menemukan strategi yang efektif untuk kemampuan membaca, termasuk di dalamnya kemampuan memahami makna dari sebuah bacaan. Kemampuan membaca merupakan salah satu dasar kemampuan berbahasa dan bersastra yang harusnya dicapai dalam jenjang pendidikan, termasuk jenjang pendidikan sekolah dasar. Seluruh mata pelajaran tentunya memerlukan kegiatan membaca karena dengan membaca kita mendapatkan informasi yang kita inginkan. Salah satunya mata pelajaran biologi yang lebih dominan melakukan kegiatan

membaca.<sup>18</sup> Berikut adalah tabel yang menjelaskan beberapa indikator kemampuan literasi berdasarkan para ahli:

**Tabel II.1 Indikator Kemampuan Literasi**

<b>Indikator Kemampuan Literasi</b>	<b>Deskripsi</b>
Membaca	Membaca adalah proses memahami dan menginterpretasikan teks tertulis. Keterampilan ini melibatkan beberapa aspek
Menulis	Menulis adalah proses menyampaikan ide, informasi, atau perasaan melalui teks tertulis.
Menyimak	Menyimak adalah keterampilan mendengarkan dengan aktif untuk memahami informasi yang disampaikan oleh orang lain.
Berbicara	Berbicara adalah keterampilan untuk menyampaikan informasi, ide, atau perasaan secara lisan.

Sumber: Teguh Mulyon, (2017)

---

<sup>18</sup> Ilyun Navida and others, 'Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik Pada Muatan Bahasa Indonesia Kelas 3 Di Sekolah Dasar', *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9.2 (2023), 1034–39

Tabel II.2 Aspek-Aspek Kemampuan Literasi

Aspek-Aspek Kemampuan Literasi:
1. <b>Literasi Baca-Tulis:</b> Kemampuan dasar untuk membaca dan menulis dengan baik, memahami makna teks, dan mengekspresikan ide secara tertulis.
2. <b>Literasi Numerik:</b> Kemampuan untuk menggunakan angka, melakukan perhitungan, dan memecahkan masalah yang melibatkan data kuantitatif.
3. <b>Literasi Digital:</b> Kemampuan untuk mencari, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital, seperti internet.
4. <b>Literasi Media:</b> Kemampuan untuk menganalisis dan mengevaluasi informasi yang diperoleh dari berbagai media, seperti televisi, radio, dan media sosial.
5. <b>Literasi Informasi:</b> Kemampuan untuk mencari, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara efektif untuk menyelesaikan masalah.

6. <b>Literasi Budaya:</b> Kemampuan untuk memahami dan menghargai berbagai perspektif budaya yang berbeda.
7. <b>Literasi Visual:</b> Kemampuan untuk memahami dan menginterpretasikan informasi yang disajikan dalam bentuk visual, seperti grafik, gambar, dan video.

Sumber: Oktariani & Evriani (2020)

## 7. Materi Sistem Pencernaan Manusia

Sistem pencernaan merupakan organ yang membentuk saluran pencernaan yang saling berhubungan dengan ukuran panjang kira-kira 9 meter, serta beberapa kelenjar pencernaan untuk membantu proses pencernaan. Tujuan utama sistem pencernaan adalah untuk memecah makanan menjadi komponen-komponen kecil yang dapat diserap ke dalam darah dan digunakan oleh sel-sel tubuh yang terdiri dari saluran pencernaan dan berbagai kelenjar aksesoris yang mensekresikan gejala pencernaan ke dalam saluran (duktus).<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> Eka Kurniawati and others, "Modul Pembelajaran IPA Madrasah Tsanawiyah Sistem Pencernaan pada Manusia", 2020, hlm. 20-32



**Gambar II.1: Sistem Organ Pencernaan**<sup>20</sup>

(Sumber: [https://bobo.grid.id/read/083894553/macam-macam-organ-pencernaanmanusia-dan-fungsinya-materi-kelas-5-sd?page=all#google\\_vignette](https://bobo.grid.id/read/083894553/macam-macam-organ-pencernaanmanusia-dan-fungsinya-materi-kelas-5-sd?page=all#google_vignette))

Sistem pencernaan berfungsi untuk mengolah bahan makanan menjadi sari makanan yang siap diserap tubuh. Sistem pencernaan terdiri atas saluran pencernaan dan kelenjar pencernaan. Saluran pencernaan terdiri atas rongga mulut, esofagus, lambung, usus halus, usus besar, rektum, dan anus. Sementara kelenjar pencernaan terdiri atas kelenjar saliva, hati, dan pankreas.<sup>21</sup>

Proses pengolahan makanan pada tubuh dibagi menjadi empat tahap: ingesti, digesti, absorpsi, dan eliminasi. *Ingesti* adalah tindakan makan, yaitu masuknya makanan ke dalam tubuh. *Digesti* atau pencernaan merupakan tahap dimana makanan dipecah menjadi molekulmolekul yang lebih kecil agar

<sup>20</sup> [https://bobo.grid.id/read/083894553/macam-macam-organ-pencernaanmanusia-dan-fungsinya-materi-kelas-5-sd?page=all#google\\_vignette](https://bobo.grid.id/read/083894553/macam-macam-organ-pencernaanmanusia-dan-fungsinya-materi-kelas-5-sd?page=all#google_vignette)

<sup>21</sup> Irnaningtyas. *Biologi untuk SMA/MA Kelas XI Berdasarkan Kurikulum 2013*, (Jakarta: Erlangga, 2017), h. 264.

dapat diabsorpsi oleh tubuh. Tahapan ini melibatkan enzim pencernaan. *Absorpsi* yaitu penyerapan molekulmolekul yang lebih sederhana. *Eliminasi* merupakan tahap terakhir dari pencernaan dimana zat sisa makanan yang tidak berguna dan tidak tercerna oleh tubuh dikeluarkan dari sistem pencernaan.<sup>22</sup>

Pencernaan makanan diawali setelah makanan masuk ke rongga mulut. Makanan dipotong menjadi berukuran lebih kecil dan dibasahi dengan ludah agar menjadi lembek dan mudah ditelan. Proses pengubahan makanan dari bentuk besar menjadi kecil oleh gigi termasuk pencernaan mekanis. Selain itu, pada mulut juga terjadi pencernaan kimiawi yaitu perubahan amilum menjadi gula sederhana oleh enzim amilase yang dihasilkan oleh kelenjar ludah. Dari mulut, makanan menuju ke esofagus. Pada esofagus, terjadi gerak peristaltik yang menyebabkan makanan turun ke lambung. Lambung menghasilkan asam lambung yang mengandung HCl, enzim pencernaan, dan mukus.

Mukus (lendir) berfungsi melindungi dinding lambung dari abrasi asam lambung. Pada lambung, terjadi pencernaan secara kimiawi oleh enzim pepsin dan renin serta asam lambung. Pencernaan secara mekanis juga terjadi di lambung dengan bantuan gerak peristaltik oleh otot dinding lambung yang

---

<sup>22</sup> Campbell & Reece, *Biologi Edisi Kedelapan Jilid 3*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2010), h.35-37.

mengaduk dan mencampur makanan dengan getah lambung membentuk kim (bubur). Kemudian, gerak peristaltik menyebabkan kim terdorong masuk ke usus halus.<sup>23</sup>

Dalam usus halus, proses pencernaan glukosa, lemak dan protein dituntaskan. Kemudian hasil pencernaan berupa sari-sari makanan diabsorpsi oleh vili (jonjot) usus halus. Vili dan mikrovili yang terdapat pada dinding usus halus berfungsi memperluas permukaan usus halus, sehingga hasil pencernaan dapat terserap lebih banyak. Di dalam usus halus terjadi pencernaan kimiawi yang melibatkan berbagai enzim pencernaan yang dihasilkan oleh usus halus dan pankreas. Selain itu, pada usus halus juga terjadi penyerapan sari-sari makanan. Sisa-sisa makanan yang tidak dapat diserap di usus halus akan menuju ke usus besar. Pada usus besar, tidak terjadi pencernaan melainkan terjadi penyerapan air dan pembentukan feses. Feses yang terbentuk akan terdorong ke rektum dan dikeluarkan melalui anus.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Irnaningtyas. *Biologi untuk SMA/MA Kelas XI Berdasarkan Kurikulum 2013*, (Jakarta: Erlangga, 2017), h. 265.

<sup>24</sup> Irnaningtyas. *Biologi untuk SMA/MA Kelas XI Berdasarkan Kurikulum 2013*, (Jakarta: Erlangga, 2017), h. 271.

## B. Penelitian Terdahulu

Adapun di bawah ini merupakan hasil penelitian yang relevan dengan penelitian dan pengembangan berikut:

1. Penelitian relevan yang telah dilakukan sebelumnya oleh Maharani Delta Dewi, dan Nur Izzati yang memperlihatkan hasil bahwa pemakaian media pembelajaran berupa Powerpoint Interaktif dalam pembelajaran pada materi 17 aljabar untuk siswa SMP kelas VII yang telah dikembangkan layak diterapkan dalam pembelajaran berdasarkan persentase hasil validasi yang telah diperoleh dari dua validator ahli sebesar 87%, dan 76% untuk kategori mudah digunakan atau praktis baik ketika pemakaian ataupun penyebarluasan media pembelajarannya sendiri yang bisa dilakukan dengan memakai bluetooth, dan flashdisk.<sup>25</sup>
2. Penelitian yang relevan telah dilakukan sebelumnya oleh Sari dan Hidayati. Penelitian ini mengkaji efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi biologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dan hasil belajar secara signifikan.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> Dewi and Izzati, "Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP."

<sup>26</sup> Sari, D. P., & Hidayati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(1), 45-52.

3. Penelitian yang relevan telah dilakukan sebelumnya oleh Pratiwi dan Setiawan. Penelitian ini mengeksplorasi penggunaan aplikasi Canva dalam pengembangan media pembelajaran digital dan dampaknya terhadap minat serta kemampuan literasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dengan Canva dapat meningkatkan minat belajar siswa dan kemampuan literasi mereka dalam mata pelajaran tertentu.<sup>27</sup>

**Tabel II. 3 Penelitian Relevan**

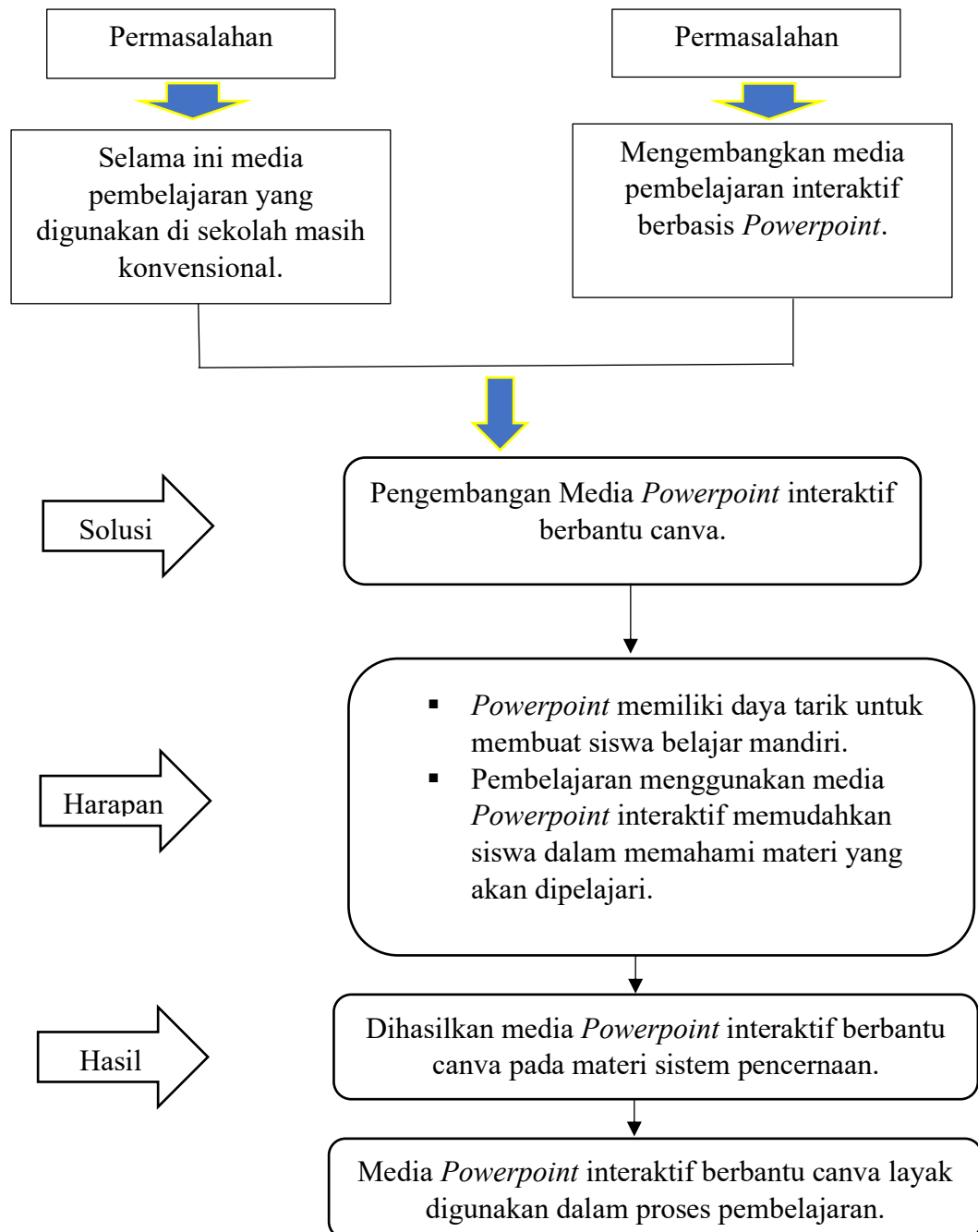
No	Judul	Perbedaan	Persamaan
1	Penelitian oleh Maharani Delta Dewi, dan Nur Izzati dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP.”	Perbedaan penelitian terletak pada Judul pertama lebih menekankan pada pengembangan media pembelajaran berbasis RME (Realistic Mathematics Education), sedangkan	Persamaan keduanya menggunakan pendekatan interaktif dalam media pembelajaran, yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

<sup>27</sup> Pratiwi, A. R., & Setiawan, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat dan Kemampuan Literasi Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 123-130.

		judul kedua lebih menekankan pada kemampuan literasi siswa.	
2	Penelitian oleh Sari dan Hidayati dengan judul, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Biologi. <i>Jurnal Pendidikan Biologi</i> ”	Perbedaan penelitian terletak pada Judul pertama berfokus pada materi sistem pencernaan, sedangkan Judul kedua dan judul kedua tidak terikat pada materi spesifik tetapi lebih pada pengembangan media pembelajaran digital.	Persamaan keduanya memiliki tujuan yang sama, yaitu untuk meningkatkan kemampuan siswa, baik dalam hal pemahaman materi (seperti biologi dan sistem pencernaan) maupun kemampuan literasi.
3	Penelitian oleh Pratiwi dan Setiawan dengan judul, “Pemanfaatan	Perbedaan penelitian terletak pada Judul pertama berfokus	Persamaan keduanya berfokus pada pengembangan media

	<p>Aplikasi Canva dalam Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat dan Kemampuan Literasi Siswa. <i>Jurnal Teknologi Pendidikan</i>”</p>	<p>menekankan pada kemampuan literasi siswa, sedangkan Judul kedua berfokus pada hasil belajar secara umum dan minat siswa.</p>	<p>pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa.</p>
--	--	---	--

### C. Kerangka Berpikir



Gambar II.2 Kerangka Berpikir

## BAB III

### METODE PENGEMBANGAN

#### A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siabu, yang terletak di Jalan Aek Milas No. 1 Kode Pos 22976 Kec.Siabu, Kab. Mandailing Natal. Waktu Penelitian dilaksanakan kurang lebih selama 2 bulan. Satu bulan pertama digunakan untuk pengumpulan data, satu bulan berikutnya digunakan untuk pengelolaan data.

**Tabel III.1 Jadwal Penelitian**

No	Kegiatan	September 2024	November 2024	Maret 2025	Agustus 2025
1.	Pengajuan Judul	✓			
2.	Penulisan Proposal	✓			
3.	Pengesahan Judul		✓		
4.	Seminar Proposal			✓	
5.	Revisi			✓	
6.	Surat Riset				✓
7.	Hasil Pengumpulan Data				✓

#### B. Model Pengembangan

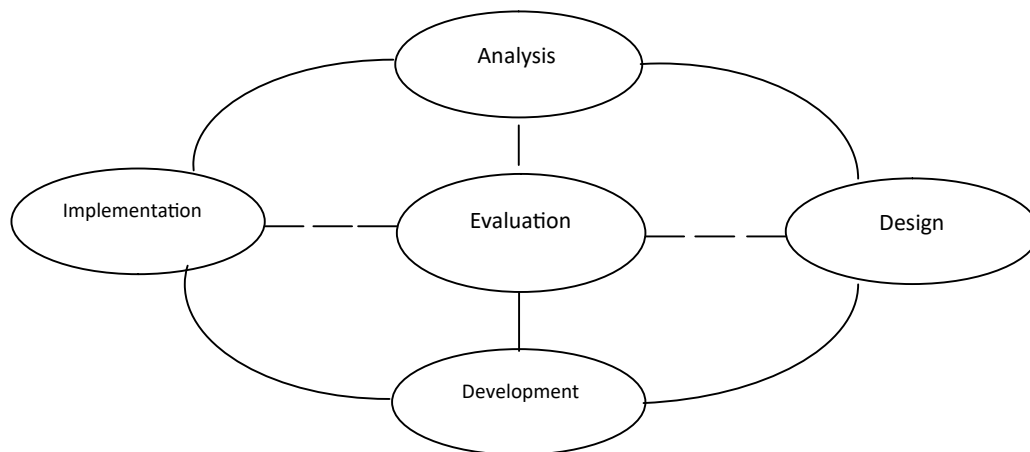
Model penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* karena mengembangkan produk berupa canva sebagai media pembelajaran. Model pengembangan

mengacu pada model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Dick and Carry yaitu model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari 5 tahapan diantaranya *Analysis* (Menganalisis), *Design* (Merancang), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Mengimplementasikan), dan *Evaluation* (Mengevaluasi). Penelitian model ini karena model ini memiliki kelebihan pada langkah kerjanya yang sistematis, setiap tahap dilakukan evaluasi dan direvisi dari tahap yang dilalui, sehingga produk akhir menjadi produk yang valid.

Prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, Berdasarkan landasan filosofi pendidikan penerapan ADDIE harus bersifat *student center*, inovatif, otentik dan inspiratif. Tahap-tahap proses dalam model ADDIE memiliki kaitan satu sama lain, oleh karena itu penggunaan model ini perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh untuk menjamin terciptanya suatu produk pembelajaran yang efektif.<sup>28</sup> Langkah-langkah tersebut sebagai berikut:

---

<sup>28</sup> Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. (London: Springer Science+Business Media, 2009) h. 2.



**Gambar III.1: Tahapan ADDIE<sup>29</sup>**

(Sumber: Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. h.3)

### C. Metode dan Jenis Penelitian

Pada pengembangan ini akan dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dikembangkan Robert Maribe Branch tersebut, yang terdiri dari lima langkah. Kelima langkah tersebut adalah: *Analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Berdasarkan langkah-langkah tersebut, dapat dijelaskan lebih rinci untuk mempermudah dalam memahaminya, yaitu sebagai berikut:

#### 1. *Analysis* (Menganalisis)

Langkah analisis terdiri atas, dua tahap yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*).

---

<sup>29</sup> Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. h.3

Tahap pertama yaitu analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini, kemudian menemukan solusi dengan memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran.

Tahap kedua adalah analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik.

## **2. *Design (Merancang)***

Pada tahap perancangan, peneliti merancang awal media pembelajaran. Aktivitas yang dikerjakan pada tahap ini ialah memilih media, memilih format media canva dan merancang awal canva. Langkahnya adalah:

### **a. Penyusunan tes (*Criterion-tes Construction*)**

Pada tahap ini peneliti menyusun instrument penilaian produk yang berupa lembar validasi ahli media, ahli materi dan angket uji coba guru beserta peserta didik.

### **b. Pemilihan media (*Media Selection*)**

Pada tahap ini peneliti memilih media pembelajaran yang tepat untuk menyajikan tampilan topik sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pemilihan media yang tepat dapat membantu peserta didik dalam mencapai CP dan KKTB sesuai dengan yang

diharapkan. Media yang dipilih dalam mengembangkan media adalah aplikasi *Canva*.

c. Pemilihan format (*Format Selection*)

Pada tahap ini peneliti membuat isi yang akan dituangkan di dalam media pembelajaran, termasuk mengembangkan tujuan pembelajaran. Pemilihan format dan penyusunan format disusun secara sistematis sehingga tidak membingungkan pengguna *canva*.

d. Desain Awal (*Intial Design*)

Rancangan awal yang dilakukan peneliti adalah rancangan awal sebelum uji coba. Rancangan awal ini adalah:

1) Menyusun struktur canva

Peneliti menyusun struktur media berdasarkan tujuan arahan yaitu: petunjuk penggunaan media, cover, petunjuk permainan, memberikan aba-aba, menjawab kuis dan memberikan *point* serta penjelasan materi, dan penutup.

2) Mendesain media menggunakan aplikasi canva

Peneliti mendesain awal media pembelajaran menggunakan aplikasi canva untuk mendesain sampul, maupun tata letak paragraf materi dan menambahkan fitur animasi.

3) Selanjutnya peneliti menggunakan aplikasi canva untuk mengubah tampilan video yang bervariasi.

### 3. *Development* (Mengembangan)

Langkah ketiga ini yaitu mengembangkan media pembelajaran

berdasarkan rancangan media awal. Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media adalah:

- 1) Melakukan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva*. Pembuatan media dilihat dari segi desain, segi materi dan segi bahasa yang nantinya akan terlihat perbedaan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah.
- 2) Melakukan *review* media pembelajaran dengan memvalidasikan media pembelajaran oleh tim ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.
- 3) Memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli media, ahli materi dan ahli bahasa sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah revisi.

#### **4. *Implementation* (Mengimplementasikan)**

Langkah ini yaitu melakukan implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah. Dengan melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar melibatkan peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik dan kemenarikan media pembelajaran.

## 5. *Evaluation* (Mengevaluasi)

Berdasarkan tahapan implementasi, media perlu dievaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi.

### D. Uji Coba Produk

#### 1. Desain Uji Coba

Proses uji coba media pembelajaran ini dilakukan oleh ahli materi, ahli media, guru dan peserta didik. Peneliti melakukan langkah uji coba awal dengan mengarahkan peserta didik dalam menggunakan media serta menjelaskan secara singkat terkait konsep materi sistem eksresi yang ada didalam media pembelajaran. Setelah itu peserta didik mengeksplorasi apa saja materi yang ada di dalam media. Kemudian peserta didik mengisi angket yang sudah disediakan oleh peneliti.

#### 2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling* dimana sampel ditentukan berdasarkan pertimbangan tertentu.<sup>30</sup> Teknik *Purposive sampling* termasuk dalam kategori *non probability sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi

---

<sup>30</sup> Dr Sugiyono, "Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D," 2013, [https://digilib.unigres.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=43](https://digilib.unigres.ac.id/index.php?p=show_detail&id=43).

untuk dipilih menjadi sampel. Subjek yang dipilih peneliti ialah kelas XI-4 yang berjumlah 36 peserta didik dan guru Biologi sebagai yang menilai yang produk.

Jenis data Sesuai dengan tujuan penelitian pengembangan ini, maka data yang diperoleh yaitu: Data Kualitatif dan Data kualitatif ini berupa tanggapan dan saran yang diberikan validator serta penentuan kategori kualitas Validitas dan Praktikaitas 4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Kurang Baik, 1 = Sangat Kurang.

## **1. Populasi dan Sampel**

### **1) Populasi**

Populasi adalah sekelompok atau objek atau peristiwa lebih besar daripadanya generalisasi diambil. Populasi adalah tidak lain adalah elemen penelitian yang hidup dan tinggal bersama-sama yang secara teoritis menjadi target hasil penelitian. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakter tertentu yang diterapkan peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan. Populasi adalah seluruh data menjadi perhatian kita dalam suatu ruangan lingkup dan waktu yang ditentukan. Dapat disimpulkan populasi adalah sejumlah subjek yang akan dijadikan objek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPA.

## **2) Sampel**

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Non random Sampling / Non probability Sampling*. Teknik ini adalah teknik pengambilan sampel dimana setiap elemen populasi tidak mempunyai kemungkinan yang sama untuk dijadikan sampel. Peneliti mengambil sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas XI. Sehingga jumlah sampel yang akan diteliti oleh peneliti ini melibatkan 30 siswa dari kelas XI-IPA 1 jurusan IPA di SMA N 1 Siabu.

## **2. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

### **a. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1) Lembar Validasi Media Pembelajaran**

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh data mengenai kualitas media pembelajaran yang digunakan untuk menjalankan proses belajar mengajar yang baik, kelayakan media sangat mempengaruhi proses pembelajaran.

## 2) Angket

Digunakan untuk mengumpulkan data dari responden mengenai pendapat, mereka terhadap kepraktisan media yang dikembangkan. Ini bisa berupa kuesioner tertutup (jawaban pilihan ganda) atau terbuka (jawaban bebas).

### b. Instrumen Pengumpulan Data

#### 1) Lembar Validasi

##### a) Lembar Validasi Ahli Media

Lembar validasi ahli media diberikan kepada tim validator dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan media yang dibuat. Tujuan dari angket ini adalah memberikan penilaian terhadap media pembelajaran. Angket ini juga memiliki kolom kolom kosong di bagian bawah yang memungkinkan komentar dan rekomendasi tentang cara menghapus media yang dibuat. Berikut kisi-kisi lembar angket validasi ahli media:<sup>31</sup>

---

<sup>31</sup> Army Trilidia Devega, "Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaksi Berbasis Android," in CV. Batam Publisher, 2022, 52.

**Tabel III. 2 Validasi Ahli Media**

<b>Aspek</b>	<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jumlah Butir</b>
Efektivitas	1	Efektivitas dan efisien dalam Pengembangan media	1
	2	Efektif dan efisien dalam penggunaan media	1
Cocok dengan sararan	3	Kesesuaian tampilan, narasi, dan gaya bahasa pada media dengan dengan karakteristik kebutuhan belajar siswa	1
Kemudahan	4	Mempermudah siswa memahami materi pelajaran	1
	5	Media mudah digunakan kapan dan dimana saja	1
Aspek penyajian	6	Kejelasan penyajian teks, gambar, dan warna pada media	1
Kesesuaian	7	Kesesuaian pemilihan huruf dengan media	1
	8	Kesesuaian tata letak pola desain	1
Kerapian	9	Kerapian desain	1
Menarik	10	Keseluruhan media dibuat menarik dan mendukung kegiatan belajar siswa	1
<b>Total Butir Istrument</b>			<b>10</b>

Sumber: Dimodifikasi dari Dinerti<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> Tisrin Maulina Dewi Dan Siska Triani Muliana, "Pengembangan Media Pembelajaran Kolase Berbasis Pemanfaatan Daur Ulang Sampah Pada Pembelajaran Tema 2 Subtema 3 Siswa Kelas I Sekolah Dasar Swasta," *Jurnal Minda* 3, No. 1 (2021): 32–42.

### b) Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar validasi ahli materi diberikan kepada validator, dan pada bagian bawahnya terdapat kolom kosong untuk komentar dan saran tentang materi yang dituangkan pada produk yang sedang dikembangkan. Angket menggunakan skala likert, dengan checklist (√) dengan opsi 1. Sangat Tidak Layak 2. Tidak Layak 3. Layak 4. Sangat Layak.<sup>33</sup> Berikut kisi-kisi lembar angket validasi ahli materi:

**Tabel III. 3 Validasi Ahli Materi**

No	Indikator	Jumlah Butir
1	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan KI dan Indikaor	1
2	Kelengkapan penyampaian materi pembelajaran	1
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1
4	Penyampaian materi jelas	1
5	Sistematika penyampaian materi	1
6	Kesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran	1
7	Kesesuaian evaluasi dengan materi	1
8	Memudahkan dalam memahami materi	1
Total Butir Isntrumen		8

Sumber: Modifikasi Kisi-kisi<sup>34</sup>

<sup>33</sup> Cecep Kustandi and Daddy Darmawan, "Pengembangan Media Pembelajaran, " in *KENCANA*, 2020, 87.

<sup>34</sup> Alsyabri Wira, "Validitas dan efektivitas media pembelajaran berbasis android mata pelajaran komputer dan jaringan dasar," *Journal of Education Informatic Technology and Science (JeITS)* 3, no. 1 (2021): 1–10.

### c) Lembar Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa bertujuan untuk mendapatkan data berupa penilaian, pendapatan atau sarana terkait ketepatan dan kesesuaian Bahasa yang digunakan dalam media yang dikembangkan. Adapun instrument untuk validasi ahli Bahasa:

**Tabel III. 4 Validasi Ahli Bahasa**

Aspek Penilaian	No	Deskripsi	Jumlah Butir
Aspek Kebahasaan	1	Bahasa pada media mudah dipahami siswa	1
	2	Menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan EYD	1
	3	Kesesuain bahasa dengan tingkat berpikir siswa	1
	4	Kejelasan informasi yang disampaikan	1
	5	Ketepatan dialog/teks dengan materi	1
	6	Bahasa yang benar mendukung kemudahan memahami alur materi	1
	7	Penggunaan bahasa yang tetap santun dan tidak mengurangi nilai- nilai pendidikan	1
	8	Teks dialog yang digunakan dalam media dapat memberikan penjelasan dengan baik	1
Total Butir Instrumen			8

Sumber: Dimodifikasi dari Dewi<sup>35</sup>

### 1) Angket

Angket (kusioner) digunakan untuk memperoleh informasi dari responden pada penelitian ini adalah ahli

<sup>35</sup> sang Ayu Putri Krisna Dewi, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berorientasi Keterampilan Pemecahan Masalah Pada Materi Trigonometri Untuk Siswa Sma Kelas X" (Phd Thesis, Universitas Pendidikan Ganesha, 2021), <https://Repo.Undiksha.Ac.Id/9027/>.

materi, ahli media, ahli bahasa, guru dan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Siabu.

a) Angket Respon Guru terhadap Penggunaan Media

Angket Respon Guru terhadap Penggunaan Media Instrument ini berisi pernyataan mengenai manfaat media pembelajaran yang dirasakan setelah menggunakan media pembelajaran oleh guru. Pengisian pernyataan dalam angket dilakukan dengan menandai kotak centang (✓) pada pilihan jawaban yang telah tersedia kisi-kisi angket respon guru terhadap penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif.

**Tabel III. 5**

**Kisi-Kisi Angket Respon Guru terhadap Penggunaan Media**

No	Indikator	Deskripsi	Jumlah Butir
1	Kelayakan isi	Kesesuaian materi dalam media pembelajaran dengan kurikulum	1
		Kesesuain materi yang disajikan dalam media dikembangkan disajikan mempermudah siswa memahami materi pembelajaran sehingga menumbuhkan rasa keingn tahuan siswa dalam pembelajaran	1
		Media pembelajaran yang dikembangkan disajikan mempermudah siswa memahami materi pembelajaran sehingga siswa lebih tekun dalam mengerjakn tugas	1
		Materi yang disajikan dalam media dikembangkan dengan lengkap serta dorongan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran	1

		Media pembelajaran yang dikembangkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa	1
2	Kebahasaan	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami	1
3	Sajian Kegrafisan	Media pembelajaran yang dikembangkan disajikan agar dapat menarik perhatian siswa	1
		Jumlah	8

Sumber: Dimodifikasi dari Dewi<sup>36</sup>

### b) Angket Respon Siswa terhadap Penggunaan Media

Instrument ini bertujuan untuk mengetahui respon dan tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang di kembangkan sehingga didapatkan tingkat kepraktisan. Menurut Romi Satria Wahono menyatakan bahwa kisi-kisi angket pendapat siswa sapat diubah dengan mempertimbangkan aspek dan kriteria penilaian pengembangan media pembelajaran.

**Tabel III. 6**

#### **Kisi-kisi Angket Respon Siswa terhadap Penggunaan Media**

<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Jumlah Butir</b>
1	Tampilan Media	Tampilan media pembelajaran yang disajikan menarik	1
		Penggunaan media pembelajaran membuat belajar biologi lebih menyenangkan sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu siswa	1

<sup>36</sup> Dewi, Putri Krisna. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berorientasi Pemecahan Masalah pada Materi Trigonometri Untuk Siswa Sma Kelas X" Oleh Ahli Materi. Journal Undiksha Repository.(2021) hlm. 12

		Keberadaan media penting bagi siswa media pembelajaran menggunakan konsep gamifikasi mendukung siswa mudah memahami materi sistem eksresi serta siap untuk menerima tantangan dalam proses pembelajaran	1
		Materi yang disajikan dalam media dikembangkan dengan lengkap serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran	1
		Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah untuk dipahami sehingga siswa lebih tekun dalam mengerjakan tugas	1
2	Penggunaan Media	Media pembelajaran memberikan informasi materi dengan jelas	1
3	Penggunaan Media Pembelajaran	Media pembelajaran dapat digunakan untuk belajar mandiri di rumah	
4	Fungsi Media Pembelajaran	Materi sistem eksresi yang disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan konsep gamifikasi mudah untuk di mengerti	
Jumlah			8

### 3. Teknik Analisis Data

Data yang digunakan peneliti, dalam penelitian ini yaitu dengan cara mengumpulkan data melalui instrument pengumpulan data, kemudian dianalisis dengan deskriptif kuantitatif, selanjutnya dikonversikan ke data kualitatif dengan skala likert terendah 1 dan tertinggi 4. Dengan begitu yang valid adalah data yang tidak berbeda antara hasil yang diperoleh peneliti dengan data yang sesungguhnya yang terjadi pada objek penelitian.<sup>37</sup>

<sup>37</sup>Lod Sulivyo dkk., "Metodologi penelitian kualitatif dan kuantitatif," 2020, [https://eperpus.kemenag.go.id/index.php?p=show\\_detail&id=43900&keywords=](https://eperpus.kemenag.go.id/index.php?p=show_detail&id=43900&keywords=).

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden serta sumber lain telah dikumpulkan. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Analisis Deskriptif Kualitatif**

Teknik ini digunakan untuk mengolah data hasil *review* ahli biologi, ahli *design*, ahli media, ahli materi, ahli bahasa yaitu guru dan dosen. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket dari hasil observasi. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk revisi pengembangan.

### **2. Analisis Deskriptif Kuantitatif**

Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data validasi uji ahli media, uji ahli bahasa, uji ahli materi serta hasil angket siswa dan guru.

#### **a. Uji Validitas Media Pembelajaran**

Data dari hasil validasi ahli media dan ahli materi dianalisis untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran. Pengumpulan data mengenai media pembelajaran menggunakan angket validasi dengan beberapa aspek dan indikator sesuai dengan kesesuaian media, dan kesesuaian materi yang dikembangkan. Angket

validitas ahli berisi kisi kisi mengenai kriteria dari media pembelajaran yang dikembangkan. Data diperoleh dari skor penilaian lembar validasi ahli media dan ahli materi. Penilaian untuk lembar validasi menggunakan skala Likert sebagai berikut:<sup>38</sup>

**Tabel III. 7 Gradasi Skala Likert**

<b>Data Kualitatif</b>	<b>Sekor</b>
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang	1

Sumber: Hardini

Data yang terkumpul dihitung skor rata-ratanya dengan rumus presentase:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

**Keterangan:**

P = presentase

$\sum$  = jumlah keseluruhan penilaian ahli setiap aspek

$\sum xi$  = jumlah keseluruhan nilai ideal setiap aspek

Untuk menafsirkan hasil analisis data, digunakan interpretasi sebagai berikut:

---

<sup>38</sup> H Hardani dan dkk, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group, 2020).

**Tabel III.8 Kriteria Kevalidan<sup>39</sup>**

Skor Presentase (%)	Tingkat Validitas
85,01% - 100,00%	Sangat Valid
70,01% - 85,00%	Cukup Valid
50,01% - 70,01%	Kurang Valid
01,00% - 50,01%	Tidak Valid

Sumber: Ridwan

Media pembelajaran pada materi sistem eksresi dianggap valid secara teoritis apabila rata-rata validasi dikategorikan cukup valid atau sangat valid.

#### b. Uji Praktikalitas Produk

Data yang digunakan dalam perhitungan analisis data penelitian siswa untuk menentukan kepraktisan penggunaan media pembelajaran menggunakan 4 skala likert yang akan dianalisis untuk mengetahui kepraktisan media. Penilaian skala likert akan dijelaskan pada tabel di bawah ini.<sup>40</sup>

**Tabel III. 9 Gradasi Skala Likert**

Data Kualitatif	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

<sup>39</sup>Ridwan, *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2015). Hlm.21

<sup>40</sup> Dewi Mekar Sari dan Nurhasanah Siregar, "Pengembangan Modul Digital Menggunakan Desain Pembelajaran ELPSA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa," *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)* 7, no. 2 (2022): 321, <https://doi.org/10.30998/jkpm.v7i2.13606>.

Data yang terkumpul dihitung skor rata-ratanya dengan rumus presentase:

$$P = \frac{\sum x}{\sum i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentase

$\sum$  = jumlah keseluruhan penilaian ahli setiap aspek

$\sum i$  = jumlah keseluruhan nilai ideal setiap aspek

Hasil yang diperoleh diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria berikut:

**Tabel III. 10 Kategori Praktikalitas Media<sup>41</sup>**

Skor Presentase (%)	Tingkat Praktikalitas
$80 < P \leq 100$	Sangat Praktis
$60 < P \leq 80$	Praktis
$40 < P \leq 60$	Cukup Praktis
$20 < P \leq 40$	Kurang Praktis
$P \leq 20$	Tidak Praktis

Sumber: Hamdunah

### c. Uji Efektifitas Media Pembelajaran

Uji efektifitas bertujuan untuk mengetahui keefektifan media. Media pembelajaran dikatakan efektif apabila telah mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri.

---

<sup>41</sup> Hamdunah, "Praktikalitas Pengembangan Modul Konstruktivisme Dan Website Pada Materi Lingkaran dan Bola," *Lemma* 2, no. 1 (2015): 35–42.

**Tabel III. 11 Gradasi Skala Likert**

<b>Data Kualitatif</b>	<b>Skor</b>
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Hal ini dapat diketahui dengan mengamati aktivitas siswa ketika menggunakan produk tersebut. Langkah-langkah penganalisaan adalah dengan mengamati aktifitas siswa menggunakan lembar observasi, Menghitung hasil pengamatan, dengan rumus berikut<sup>42</sup>:

$$P = \frac{fn}{n} \times 100\%$$

Keterangan : P = Persentase ektivitas siswa

$f$  = Frekuensi siswa yang melaksanakan aktivitas

$n$  = Jumlah siswa

**Tabel III. 12 Kategori Penilaian Efektifitas Produk<sup>43</sup>**

<b>Skor Presentase (%)</b>	<b>Tingkat Efektifitas</b>
$80 < P \leq 100$	Sangat Praktis
$60 < P \leq 80$	Praktis
$40 < P \leq 60$	Cukup Praktis
$20 < P \leq 40$	Kurang Praktis
$P \leq 20$	Tidak Praktis

Sumber: Ridwan

<sup>42</sup> Dewi Safitri, "Desain Video Tutorial Sebagai Penuntun Praktikum Bioteknologi Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas," *γαγγ*, No. 8.5.2017 (2022): 2003–5. Hlm 57

<sup>43</sup> *Ibid*, hlm 14

### 3. Analisis Kemampuan Literasi Siswa

Untuk mengukur besarnya kemampuan literasi siswa, peneliti menggunakan instrument angket kemampuan literasi dengan menggunakan soal. Soal ini nantinya akan digunakan untuk mengukur kemampuan literasi sebelum menggunakan media pembelajaran dan sesudah menggunakan media pembelajaran menggunakan *powerpoint* interaktif.

#### a) Tes

Tes adalah proses untuk mempelajari atau mengukur sesuatu sesuai dengan aturan tertentu. Peneliti menggunakan tes objektif essay, yang terdiri dari pengertian atau penjelasan yang belum lengkap. Instrumen tes terdiri dari 4 butir soal essay yang akan diuji sebagai indikator kemampuan literasi.<sup>44</sup>

**Tabel III. 13 Kisi-kisi Soal Kemampuan Literasi**

No	Indikator	Nomor Soal
1	Pemahaman Isi Teks dan Ketepatan Informasi	1, 2, 3
2	Isi dan kelengkapan, Keterurutan Logika dan Penggunaan Bahasa	4
3	Ketepatan Jawaban dan Kelengkapan Informasi	5, 6, 7
4	Isi dan ketepatan konsep, Keterurutan penjelasan, Penggunaan bahasa lisan dan Kepercayaan diri / intonasi	8

<sup>44</sup> Zuli Nuraeni, "Penerapan Metode Peer Teaching Pada Mata Kuliah Kapita Selekt Matematika Pendidikan Menengah Untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa Terhadap Kisi-Kisi Soal Un Matematika Smp," JURNAL SILOGISME: Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya 2, no. 2 (2017): 84, <https://doi.org/10.24269/js.v2i2.469>.

### **b) Observasi**

Observasi adalah salah satu jenis metode pengumpulan data yang sering digunakan penelitian. Metode observasi bukan hanya aktivitas pengamatan dan pencatatan melainkan lebih dari itu. Metode ini membantu peneliti mengetahui lebih banyak tentang dunia sekitar. Salah satu perbedaan antara observasi ilmiah dan observasi biasa adalah bahwa observasi ilmiah melibatkan penerapan standar ilmiah dan prosedur yang sistematis.<sup>45</sup>

### **4. Kevalidan (Validity)**

Kevalidan mengukur sejauh mana angket tersebut mengukur apa yang seharusnya diukur. Ada beberapa jenis validitas, namun untuk angket praktikalitas, biasanya yang digunakan adalah **validitas isi** (*content validity*) dan **validitas konstruk** (*construct validity*).

---

<sup>45</sup> Hasyim Hasanah, "TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI," *At-Taqaddum* 8, no. 1 (2017): 21, <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>.

**a) Validitas Isi (Content Validity)**

Validitas ini memastikan bahwa item-item dalam angket mencakup seluruh aspek yang relevan dengan pengukuran praktikalitas media. Tidak ada rumus khusus untuk validitas isi, tetapi cara mengukurnya adalah dengan meminta pendapat ahli atau menggunakan *Index of Item Objective Congruence (IOC)*<sup>46</sup>.

**Rumus IOC:**

$$IOC = \frac{\text{Jumlah Item yang relevan menurut para ahli}}{\text{Jumlah total item}} 100\%$$

Jika hasilnya lebih dari 70%, maka item-item dalam angket dapat dianggap valid.

**b) Validitas Konstruk (Construct Validity)**

Ini mengukur apakah angket tersebut mencerminkan konstruk teoritis yang ingin diukur. Biasanya, untuk validitas konstruk, dilakukan analisis faktor atau korelasi antar-item.

**c) Reliabilitas (Reliability)**

Reliabilitas mengukur konsistensi hasil angket. Untuk mengukur reliabilitas, dapat digunakan *koefisien*

---

<sup>46</sup> Eli Andrew, *Frank D. Brown Hall Room 3208*, n.d.

*Alpha Cronbach* yang mengukur konsistensi internal angket<sup>47</sup>.

**Rumus *Alpha Cronbach*:**

$$\alpha = \frac{N}{N-1} \left( 1 - \frac{\sum_{i=1}^n \sigma_i^2}{\sigma_{total}^2} \right)$$

di mana:

$N$  = jumlah item

$\sigma_i^2$  = variansi untuk setiap item,

$\sigma_{total}^2$  = variansi total dari seluruh angket.

Nilai *alpha Cronbach* berkisar antara 0 hingga 1. Umumnya, jika  $\alpha \geq 0,70$ , angket dianggap reliabel.

Dengan menggunakan rumus-rumus ini, Anda dapat menilai sejauh mana angket tersebut valid dan reliabel dalam mengukur praktikalitas pengembangan media.

## 5. Uji Kelayakan Instrumen Tes

### 1) Pengujian Validitas (Keshahihan) Butir Soal

Setelah konsep instrumen peningkatan hasil matematika siswa diuji terhadap dua kelas yang terpilih, selanjutnya untuk mengetahui validitas (keshahihan) soal untuk soal berbentuk pilihan ganda diuji dengan menggunakan koralsi biserial

---

<sup>47</sup> Uma Sekaran and Roger Bougie, *Research Methods For Business: A Skill Building Approach* (Italy: Printer Trento Srl, 2016).

(Sugiyono, 2011) dengan rumus:

$$r_{bis}(i) = \left( \frac{x_i - xt}{st} \right) \sqrt{\frac{P_i}{Q_i}}$$

Keterangan:

$r_{bis}(i)$  : Koefisien korelasi biserial antara skor butir nomor  $i$  dengan skor total

$x_i$  : Rata-rata skor total semua responden yang menjawab benar butir soal nomor  $i$

$xt$  : Rata-rata skor total semua responden

$st$  : Standar dari deviasi skor total semua responden

$P_i$  : Proporsi jawaban benar untuk butir soal nomor  $i$

$Q_i$  : Proporsi jawaban salah untuk butir soal nomor  $i$

Nilai  $r_{bis}$  perhitungan selanjutnya yang digunakan  $r$  momen produk tabel.

Contoh, jika ketelitian soal diuji dengan 18 responden, maka nilai  $r_{tabel}$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$   $df = n - 2$  (dimana  $n$ =jumlah  $r$ =responden) adalah 0,4683.

Kriterianya merupakan jika  $r_{bis} > r_{tabel}$  maka elemen pertanyaan dikatakan valid.

## 2) Pengujian Reliabilitas Perangkat Soal

Rumus Kuder Richardson 20 dapat digunakan untuk reliabilitas sekumpulan soal atau soal pilihan ganda. Rumusnya adalah sebagai berikut:

$$r_{KR} = \frac{k}{k-1} \left( 1 - \frac{\sum P_i Q_i}{St^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{KR}$  : Koefisien reliabilitas tes

$k$  : Banyaknya butiran soal

$PiQi$  : Varian skor butir

$Pi$  : Proporsi jawaban benar untuk butir soal nomor  $i$

$Qi$  : Proporsi jawaban salah untuk butir soal nomor  $i$

$St^2$  : Varian skor total

Angka reliabilitas yang diperoleh dari perhitungan selanjutnya dikonsultasikan dengan  $r_{tabel\ product\ momen}$ . Contoh, saat menguji reliabilitas set item ini dengan 18 soal valid, maka nilai  $r_{tabel}$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$   $df = k - 2$  (dimana  $k =$  banyak soalnya yang valid) adalah 0,4683. Kriterianya adalah jika  $r_{KR} > r_{tabel}$ , maka instrument reliabel.

### 3) Tingkat Kesukaran (p) Butir Soal

Selain mengecek validitas butir soal dan menghitung reliabilitasnya, peneliti juga menentukan tingkat kesukaran butir soal. Indeks kesukaran atau proportional correct dinotasikan dengan  $p$ . Rumusnya (Nikmah, 2019) adalah:

$$p = \frac{JB}{N}$$

Keterangan:

$p$  : Indeks kesukaran

$JB$  : Jumlah peserta tes yang menjawab benar

$N$  : Jumlah peserta tes

Proporsi responden di antara semua peserta tes yang menjawab dengan benar suatu item disebut indeks kesukaran item. Soal-soal tersebut memiliki tingkat kesulitan 0 sampai 1, artinya  $p = 0$  berarti tidak ada yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar, sebaliknya jika  $p = 1$ , maka pertanyaan tersebut dapat dijawab dengan benar oleh semua responden.

**Tabel III.14 Tingkat Kesukaran ( $p$ ) Butir Soal**

Kategori	Kriteria Soal
$p < 0,70$	Soal mudah
$0,30 < p < 0,70$	Soal sedang
$p = 0,30$	Soal sulit

(Lestari et al., 2017)

#### 4) Daya Pembeda Butir Soal

Daya pembeda butir soal adalah kemampuan untuk membedakan antara siswa yang memiliki pemahaman yang kuat tentang materi dan mereka yang tidak. Rumus koefisien biserial digunakan untuk menentukan tingkat daya pembeda (Karlindawati, 2020).

**Rumus:**

$$DP = \frac{xa - xb}{Nm}$$

Keterangan:

$DP$  : Indeks daya pembeda butir soal

$\underline{xa}$  : Rata-rata skor kelompok atas untuk butir soal tersebut

$xb$  : Rata-rata skor kelompok bawah untuk butir soal tersebut

$Nm$  : Skor maksimum butir soal tersebut

Siswa dipilih menurut nilai mereka, dan kemudian 27% dari kelompok atas (yang memiliki nilai tinggi) dan 27% dari kelompok bawah (yang memiliki nilai rendah) dipilih untuk membentuk kelompok atas dan bawah.

#### 4. Perencanaan Desain Produk

Pada pengembangan ini akan dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dikembangkan Robert Maribe Branch tersebut, yang terdiri dari lima langkah. Kelima langkah tersebut adalah: *Analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Berdasarkan langkah-langkah tersebut, dapat dijelaskan lebih rinci untuk mempermudah dalam memahaminya, yaitu sebagai berikut:

### **1) *Analysis (Analisis)***

Langkah analisis terdiri atas, dua tahap yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*).

Tahap pertama yaitu analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini, kemudian menemukan solusi dengan memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran.

Tahap kedua adalah analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik.

### **2) *Design (Desain)***

Langkah kedua yang dilakukan yaitu merancang (*desain*), ibarat bangunan maka sebelum dibangun harus ada rancang bangunan di atas kertas terlebih dahulu. Pada media pembelajaran ini langkah merancang media dilihat dari segi desain, segi materi dan segi bahasa. Kemudian baru ke tahap berikutnya dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran.

### **3) *Development* (Pengembangan)**

Langkah ketiga ini yaitu mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan media awal. Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media adalah: 1) Melakukan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva*. Pembuatan media dilihat dari segi desain, segi materi dan segi bahasa yang nantinya akan terlihat perbedaan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah. 2) Melakukan *review* media pembelajaran dengan memvalidasikan media pembelajaran oleh tim ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. 3) Memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli media, ahli materi dan ahli bahasa sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah revisi.

### **4) *Implementation* (Implementasi)**

Langkah ini yaitu melakukan implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah. Dengan melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar melibatkan peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik dan kemenarikan media pembelajaran.

### **5) *Evaluation* (Evaluasi)**

Berdasarkan tahapan implementasi, media perlu dievaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D (Research and Development) yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa *powerpoint* interaktif pada materi sistem pencernaan pada manusia di kelas XI. *Powerpoint* interaktif berbantu *canva* dalam penelitian ini dikembangkan melalui beberapa tahap sesuai dengan prosedur dari pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Berdasarkan prosedur penelitian mengenai pengembangan media *powerpoint* interaktif berbantu *canva* yang telah dilakukan dengan menggunakan model ADDIE diperoleh hasil sebagai berikut:

##### 1. *Analysis (Analisis)*

Bersumber dari hasil pra peneliti di SMA Negeri 1 Siabu. Hasil analisis yang telah dilakukan digunakan sebagai pedoman dan pertimbangan dalam penyusunan bahan ajar biologi. Analisis kinerja ini dilakukan untuk mengetahui dan mengatasi permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan selama ini. Setelah melakukan analisis kinerja diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini adalah, media pembelajaran yang konvensional, seperti menggunakan buku teks, gambar statis, papan tulis dan spidol, dengan metode ceramah, sering kali kurang efektif dalam menjelaskan

proses yang rumit seperti sistem pencernaan. Kemampuan literasi yang menurun dapat disebabkan kurangnya menggunakan media pembelajaran yang lebih memvisualisasikan materi.

Peneliti menganalisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik untuk meningkatkan hasil pembelajaran dan kualitas belajar peserta didik. Hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan salah satu guru biologi di SMA Negeri 1 Siabu yaitu Ibu Sahriah Hasna, S.Pd. memaparkan bahwa materi biologi khususnya sistem pencernaan sering kali dianggap sulit oleh siswa karena melibatkan banyak istilah ilmiah dan konsep yang lebih kompleks. Dengan demikian, peneliti mengembangkan media *powerpoint* interaktif berbantu *canva* yang dirasa akan dapat membantu siswa lebih memahami dan dapat mengkonsepkan pembelajaran biologi terkhusus materi sistem pencernaan. Media pembelajaran menggunakan *powerpoint* interaktif berbantu *canva* merupakan metode untuk mempermudah siswa memahami dan lebih tertarik terhadap materi sistem pencernaan. Gambar-gambar dan warna dengan elemen-elemen menarik yang terdapat di aplikasi *canva* mendukung *powerpoint* interaktif tersebut.

Media *powerpoint* interaktif tersebut juga dapat mempermudah guru dalam mewujudkan CP dan TP saat proses pembelajaran dengan mudah. Hasil telaah produk awal media *powerpoint* interaktif sebagai berikut.



**Gambar VI.1** Produk Awal *Powerpoint* Interaktif

Produk awal dibatasi yaitu *powerpoint* interaktif sistem pencernaan yang hanya menggunakan gambar animasi yang kurang visualisasi dan keterangan setiap organ serta fungsinya yang masih belum lengkap.

## **2. Design (Desain)**

Tahapan selanjutnya yaitu desain atau perancangan. Perancangan produk dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu melakukan analisis kurikulum maka dilakukan penumpulan data, Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang akan dirumuskan menjadi indikator. Setelah itu merancang pembuatan konsep awal *Powerpoint* Interaktif yang sesuai dengan materi sistem pencernaan. Membuka aplikasi melalui laptop atau handphone dan mendesain dengan template yang disediakan *canva*.

- a. Membuat desain pada bagian materi sistem pencernaan



**Gambar VI.2 Desain *Powerpoint* Interaktif hal 1**

Desain awal yaitu proses pembuatan *powerpoint* interaktif dengan pembahasan pengertian sistem pencernaan manusia. Dalam pembuatan Desain *powerpoint* interaktif hal 1 ini membutuhkan elemen-elemen yang disediakan *canva* seperti tombol next pada halaman 1 ini.

- b. Membuat Desain pada bagian organ sistem pencernaan



**Gambar IV.3 Desain *powerpoint* interaktif hal 2**

Desain selanjutnya *powerpoint* interaktif hal 2 dengan pembahasan organ-organ sistem pencernaan yang lebih terlihat nyata. Dalam pembuatan

Desain *powerpoint* interaktif hal 2 ini membutuhkan elemen-elemen yang disediakan *canva* seperti nomor dan gambar organ-organ pencernaan.

c. Membuat Desain pada bagian gangguan sistem pencernaan

### 3. *Development* (Pengembangan)

Langkah selanjutnya adalah *Development* yaitu tahap pengembangan. Tahap pengembangan ini merupakan lanjutan dari tahap desain. Desain media yang sudah ada kemudian dikembangkan menjadi produk berupa media pembelajaran yang lebih interaktif. Media berisi teks dan gambar yang menarik.

#### a. Pembuatan Produk

Pembuatan produk *powerpoint* interaktif berbantuan aplikasi *canva*. *Powerpoint* interaktif yang dibuat tersebut didesain melalui aplikasi *canva* untuk materi Sistem pencernaan. Produk yang sudah selesai dirancang selanjutnya akan divalidasi oleh tim ahli validator untuk melihat kelayakan produk yang telah dibuat sehingga dapat digunakan untuk bahan ajar materi sistem pencernaan.

#### b. Uji Validasi

Pada tahap ini meliputi pembuatan produk serta instrumen validasi, selanjutnya adalah melakukan proses validasi yang terdiri dari 3 ranah yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi dan validasi ahli bahasa yang akan di validasi oleh 3 validator ahli. Instrumen validasi berupa angket yang menggunakan *skala likert*. Berikut hasil nilai uji validator para ahli.

**Tabel IV.1 Hasil Nilai Uji Validator Para Ahli**

<b>Para Ahli</b>	<b>Nilai</b>
<b>Hotmaida Hasibuan, M. Si. (Media)</b>	<b>81%</b>
<b>Hotmaida Hasibuan, M. Si. (Materi)</b>	<b>82%</b>
<b>Sahria Hasnah, S. Pd. (Bahasa)</b>	<b>88%</b>
<b>Sahria Hasnah, S. Pd. (Modul Ajar)</b>	<b>92%</b>
<b>Rata-Rata</b>	<b>84%</b>

Para ahli yang terlibat dalam proses validasi media pembelajaran dan materi untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa, yaitu Hotmaida Hasibuan, M.Si. Dosen para ahli dalam modul ajar dan test soal, yaitu Sahria Hasnah, S.Pd. Terakhir ahli dalam bahasa yaitu ibu guru Sahria Hasnah, S.Pd. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini mencakup penilaian oleh para ahli dan pengujian pengembangan. Saran yang diberikan oleh para ahli meliputi:

a) Hasil Validasi Ahli Media

Pada validasi desain ini peneliti memilih Dosen Tadris Biologi Uin Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu Ibu Hotmaida Hasibuan, M.Si untuk melihat dan menilai *powerpoint* interaktif yang telah dibuat menggunakan angket yang telah disediakan. Kemudian divalidasi hanya satu kali dan boleh di uji coba dengan revisi sesuai saran terhadap media *powerpoint* interaktif sistem

pencernaan dengan hasil akhir yang sangat valid. Berikut adalah tabel hasil validasi media.

Perhatikan penjelasan terkait validasi produk berikut;

### **1. Hasil Validasi Produk oleh Tiga Validator**

Proses validasi ahli dilakukan untuk memastikan bahwa media PowerPoint berbantuan Canva yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, tampilan visual, penyajian, dan keterterapan dalam pembelajaran literasi. Validasi melibatkan tiga orang validator, yaitu:

- (1) ahli materi literasi,
- (2) ahli media pembelajaran, dan
- (3) ahli pembelajaran (praktisi guru).

Masing-masing validator memberikan penilaian melalui instrumen angket berbentuk skala Likert 1–4 serta menuliskan kritik dan saran. Rekapitulasi hasil penilaian masing-masing validator disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel IV.2 Rekapitulasi Hasil Validasi Media oleh Tiga Validator

Validator	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase %	Kategori
Validator (Ahli Materi)	78	84	92,9%	Sangat Valid
Validator (Ahli Media)	74	84	88,1%	Sangat Valid
Validator (Ahli Pembelajaran)	76	84	90,5%	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>	<b>76</b>	<b>84</b>	<b>90,5%</b>	<b>Sangat Valid</b>

## 2. Analisis dan Interpretasi Hasil Validasi

Berdasarkan perhitungan pada Tabel 1, rata-rata persentase validasi sebesar 90,5%, sehingga media pembelajaran PowerPoint berbantuan Canva dinyatakan “Sangat Valid” dan layak digunakan dalam konteks pembelajaran literasi siswa.

Secara umum, validator menilai bahwa media telah:

- menampilkan struktur materi yang sistematis dan selaras dengan indikator literasi,
- menggunakan desain visual yang konsisten, menarik, dan modern,
- memuat aktivitas yang mendorong keterlibatan siswa,
- mudah dioperasikan oleh guru.

Meskipun demikian, beberapa bagian media masih memerlukan penyempurnaan terutama terkait kelengkapan contoh, konsistensi huruf, dan kejelasan perintah aktivitas.

### **3. Kritik dan Saran dari Masing-Masing Validator**

#### **Validator 1 – Ahli Materi**

##### **Kritik:**

- Beberapa slide belum menyajikan contoh literasi visual dan literasi digital secara eksplisit.
- Penekanan konsep literasi fungsional masih perlu dipertajam.

##### **Saran:**

- Tambahkan contoh konkret literasi digital berbasis konteks kehidupan sehari-hari siswa.
- Perjelas alur materi agar siswa dapat mengikuti proses literasi bertahap: memahami–menafsirkan–menghasilkan.

#### **Validator 2 – Ahli Media Pembelajaran**

##### **Kritik:**

- Terdapat ketidakkonsistenan penggunaan warna dan ukuran font.
- Beberapa ikon Canva terlalu kecil sehingga tidak terlihat pada proyektor kelas.

**Saran:**

- Gunakan template warna yang seragam dan tingkatkan ukuran font minimum menjadi 24 pt.
- Perbesar ikon dan elemen visual agar mudah terbaca pada layar besar.

**Validator 3 – Ahli Pembelajaran (Guru Praktisi)****Kritik:**

- Instruksi kegiatan literasi pada setiap slide belum cukup sederhana untuk level pemahaman siswa tertentu.
- Waktu pengerjaan aktivitas pada slide latihan belum disesuaikan dengan alokasi waktu pembelajaran.

**Saran:**

- Buat instruksi yang lebih ringkas dan langsung memandu aksi (misalnya: “Ayo baca...”, “Diskusikan...”, “Tuliskan...”).
- Sesuaikan jumlah aktivitas dengan durasi 35–40 menit agar tidak terlalu padat.

### **Tindak Lanjut Peneliti terhadap Kritik dan Saran Validator**

Berdasarkan hasil validasi ahli yang melibatkan tiga validator—ahli materi, ahli media pembelajaran, dan praktisi pembelajaran—peneliti melakukan serangkaian tindak lanjut sebagai bentuk penyempurnaan produk media PowerPoint berbantuan Canva. Setiap masukan dipertimbangkan secara sistematis dengan tujuan meningkatkan kualitas isi, kejelasan tampilan, serta efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan literasi siswa.

Pertama, menanggapi kritik dari validator ahli materi, peneliti memperbaiki struktur penyajian materi dengan memperjelas alur literasi mulai dari tahap memahami, menafsirkan, hingga menghasilkan. Contoh-contoh literasi digital dan literasi visual ditambahkan pada beberapa slide, terutama pada bagian yang sebelumnya dinilai belum menunjukkan representasi konkret. Peneliti juga memperkaya konteks materi dengan contoh yang dekat dengan kehidupan siswa, seperti penggunaan infografik sederhana, analisis gambar digital, dan interpretasi teks pendek yang diambil dari media daring pendidikan. Langkah ini diambil untuk memastikan bahwa materi tidak hanya akurat secara konsep, tetapi juga aplikatif dan relevan terhadap kebutuhan pengembangan literasi siswa.

Kedua, menanggapi masukan dari validator ahli media, peneliti melakukan penyesuaian desain visual agar lebih konsisten dan nyaman digunakan dalam pembelajaran. Peneliti mengganti skema warna dengan palet yang lebih seragam untuk menjaga keterbacaan dan konsistensi estetika. Ukuran font juga diperbesar menjadi minimal 24 pt agar teks tetap jelas ketika ditampilkan melalui proyektor di

ruang kelas. Selain itu, ikon dan elemen visual Canva diperbesar dan diposisikan ulang untuk menghindari tampilan yang terlalu kecil atau terkesan penuh. Peneliti juga memastikan bahwa semua slide memiliki layout yang proporsional antara teks dan ilustrasi, sehingga fokus perhatian siswa dapat diarahkan secara tepat selama proses pembelajaran.

Ketiga, menanggapi saran dari validator praktisi pembelajaran, peneliti meninjau kembali instruksi aktivitas yang terdapat pada setiap slide. Instruksi diperpendek, diperjelas, dan diformulasikan dalam bentuk ajakan langsung yang mudah dipahami oleh siswa, seperti “Ayo amati gambar berikut,” “Tuliskan pendapatmu,” dan “Diskusikan dengan teman sebangkumu.” Peneliti juga menyesuaikan jumlah aktivitas dalam satu pertemuan agar tidak melebihi durasi yang tersedia dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Revisi ini dimaksudkan untuk mengoptimalkan alur pembelajaran sehingga kegiatan yang dirancang tidak terlalu padat tetapi tetap efektif dalam mencapai tujuan literasi.

Secara keseluruhan, tindak lanjut yang dilakukan peneliti mencerminkan upaya untuk meningkatkan kelayakan dan kualitas media secara menyeluruh. Revisi dilakukan tidak hanya pada aspek teknis, tetapi juga pada relevansi pedagogis dan efektivitas penggunaan di kelas. Setelah perbaikan, media dinyatakan lebih siap untuk diuji coba pada tahap implementasi selanjutnya dalam penelitian pengembangan. Jika diperlukan, peneliti juga siap melakukan revisi lanjutan berdasarkan hasil uji coba terbatas agar produk yang dihasilkan benar-benar memenuhi kebutuhan pembelajaran literasi siswa.

Tabel IV.3 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Efektivitas	Efektif dan efisien dalam pengembangan	4
		Efektif dan efisien dalam penggunaan	4
2	Cocok dengan sasaran	Kesesuaian tampilan, narasi, dan gaya bahasa pada modul dengan karakteristik kebutuhan belajar siswa	4
3	Kemudahan	Mempermudah siswa memahami materi	5
		Media mudah digunakan kapan dan dimana saja	4
4	Aspek penyajian	Kejelasan penyajian teks, gambar, dan warna pada <i>powerpoint</i> interaktif mudah dipahami	4
5	Kesesuaian	Kesesuaian gambar ilustrasi dengan materi	4
		Kesesuaian pemilihan warna	4
		Kesesuaian pemilihan huruf	4
		Kesesuaian tata letak pola desain	4
		Keseimbangan proporsi gambar	4
6	Kerapian	Kerapian desain	3
Jumlah			49
Skor validasi			81%
Kriteria			Sangat valid

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Eskor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

P = Presentasi tingkat kelayakan

Skor = Jumlah jawaban penilaian skor

Skor Max = Jumlah jawaban tertinggi

Jika dihitung maka:

$$P = \frac{49}{60} \times 100$$

$$= 81\%$$

b) Hasil Validasi Ahli Materi

Pada validasi materi ini peneliti memilih Dosen Tadris Biologi Uin Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu Ibu Hotmaida Hasibuan, M.Si. untuk melihat dan menilai *powerpoint* interaktif yang telah dibuat dengan menggunakan angket yang telah disediakan. Kemudian di validasi hanya satu kali dan boleh di uji coba dengan revisi sesuai saran terhadap media *powrpoint* interaktif sistem pencernaan dengan hasil akhir yang sangat valid.

**Tabel IV.4 Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Indikator	Skor
1	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan KI dan KD	5
2	Kelengkapan materi sistem pencernaan	4
3	Kesesuaian materi sistem pencernaan dengan tujuan pembelajaran	4
4	Kesesuaian materi sistem pencernaan dengan tingkat kemampuan peserta didik	4
5	Kemudahan dalam memahami materi	4
6	Kesesuaian sistematika penyampaian materi sistem pencernaan	4
7	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran	3
8	Kesesuaian evaluasi dengan materi sistem pencernaan	5
Jumlah		33
Skor validasi		82,5%
Kriteria		Sangat valid

$$\text{Persentase} = \frac{\Sigma \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

P = Presentasi tingkat kelayakan

Skor = Jumlah jawaban penilaian skor

Skor Max = Jumlah jawaban tertinggi

Jika dihitung maka:

$$\begin{aligned} P &= \frac{30}{40} \times 100 \\ &= 82,5\% \end{aligned}$$

#### c) Hasil Validasi Ahli Bahasa

Pada validasi materi ini peneliti memilih Dosen Tadris Biologi Uin Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu Ibu Sahria Hasnah, S.Pd. untuk melihat dan menilai *powerpoint* interaktif yang telah dibuat dengan menggunakan angket yang telah disediakan. Kemudian di validasi hanya satu kali dan boleh di uji coba dengan revisi sesuai saran yaitu paragraf, tata bahasa, typo dan konsistensi font terhadap media *powerpoint* interaktif sistem pencernaan dengan akhir yang sangat valid. Berikut adalah tabel hasil validasi ahli bahasa.

Tabel IV.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator	Skor
1	Ketepatan struktur kalimat pada pembelajaran menggunakan <i>powerpoint</i> interaktif berbantu <i>canva</i> untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa pada materi sistem pencernaan	4
2	Kebakuan istilah pada media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif berbantu <i>canva</i> untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa pada materi sistem pencernaan	4
3	Keefektivan kalimat pada media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif berbantu <i>canva</i> untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa pada materi sistem pencernaan	5
4	Penempatan bahasa pada pembuatan media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif berbantu <i>canva</i> untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa pada materi sistem pencernaan	5
5	Kesesuaian bahasa dengan standar KBBI pada media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif berbantu <i>canva</i> untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa pada materi sistem pencernaan	5
6	Kejelasan bahasa narator pada pengemasan media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif berbantu <i>canva</i> untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa pada materi sistem pencernaan	4
7	Peletakan bahasa yang sudah sesuai dengan media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif berbantu <i>canva</i> untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa pada materi sistem pencernaan	4
8	Ketepatan ejaan pada media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif berbantu <i>canva</i>	4
9	Kemudahan pemahaman bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif berbantu <i>canva</i>	5
10	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa	4

Jumlah	44
Skor validasi	88%
Kriteria	Sangat valid

$$\text{Persentase} = \frac{\Sigma \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

P = Presentasi tingkat kelayakan

Skor = Jumlah jawaban penilaian skor

Skor Max = Jumlah jawaban tertinggi

Jika dihitung maka:

$$P = \frac{44}{50} \times 100$$

$$= 88\%$$

#### d) Hasil Validasi Modul Ajar

Berikut adalah tabel hasil validasi modul ajar.

**Tabel IV.6 Validasi Modul Ajar**

Aspek	No	Indikator	Skor
Desain modul ajar	1.	Materi yang disajikan relevan dengan CP dan ATP yang ditentukan	4
	2.	Kelengkapan penyampaian materi pembelajaran	5
	3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
	4.	Penyampaian materi jelas	5
	5.	Sistematika penyampaian materi	5
	6.	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran	4
	7.	Kesesuaian evaluasi dengan materi	5
	8.	Memudahkan dalam memahami materi	5
Jumlah			37

Skor validasi	92,5 %
Kriteria	Sangat valid

$$\text{Persentase} = \frac{\Sigma \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

P = Presentasi tingkat kelayakan

Skor = Jumlah jawaban penilaian skor

Skor Max = Jumlah jawaban tertinggi

Jika dihitung maka:

$$P = \frac{37}{40} \times 100$$

$$= 92,5\%$$

#### 4. Implementation (Penerapan)

##### a. Praktikalitas

Setelah proses validasi selesai, maka selanjutnya dilakukan uji coba di lapangan yang bertujuan untuk melihat kepraktisan dari *powerpoint* interaktif sistem pencernaan pada manusia. Dalam hal ini peneliti melakukan uji coba kepada guru dan peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Siabu. Setelah melakukan uji coba, guru dan peserta didik diminta mengisi angket untuk melihat praktikalitas dari *powerpoint* interaktif yang dikembangkan.

##### a) Angket Respon Guru Biologi

Uji coba respon guru ini dilakukan pada satu orang guru biologi yang mengajar di SMA Negeri 1 Siabu yaitu Ibu Sahria Hasnah, S.Pd. Kemudian di uji coba hanya satu kali dan

disarankan untuk menambahi pada slide zat makanan serta menambahi materi pada slide jenis-jenis penyakitnya. Adapun hasil uji coba ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel IV.7 Angket Praktisi Guru**

No	Indikator	Skor
1	Media <i>powerpoint</i> interaktif memudahkan guru dalam mengajar biologi pada materi sistem pencernaan manusia.	5
2	Kemampuan media <i>powerpoint</i> interaktif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa.	4
3	Materi yang disajikan dalam <i>powerpoint</i> interaktif dikembangkan secara lengkap.	4
4	Kesesuaian isi materi pada media <i>powerpoint</i> interaktif dengan CP dan TP.	4
5	Media <i>powerpoint</i> interaktif yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.	5
6	Media <i>powerpoint</i> interaktif dapat membantu guru dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.	5
7	Materi dalam media <i>powerpoint</i> interaktif disajikan secara lengkap dan beruntun.	4
8	Media <i>powerpoint</i> interaktif yang mudah dan praktis untuk digunakan atau diakses dimana saja.	5
9	Bahasa yang digunakan dalam media <i>powerpoint</i> interaktif mudah dipahami.	4
10	Kesesuaian gambar dan warna media <i>powerpoint</i> interaktif dengan materi.	4
Jumlah		44
Skor validasi		88%
Kriteria		Sangat valid

$$\text{Persentase} = \frac{\Sigma \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

P = Presentasi tingkat kelayakan

Skor = Jumlah jawaban penilaian skor

Skor Max = Jumlah jawaban tertinggi

Jika dihitung maka:

$$P = \frac{40}{50} \times 100$$

$$= 88\%$$

b) Angket Respon Peserta Didik

Mengukur tingkat kepraktisan *powerpoint* interaktif materi sistem pencernaan manusia yang dikembangkan, peneliti melakukan uji coba peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Siabu. Jumlah responden uji kelompok dilakukan sebanyak 30 orang pada tahap ini, pertama kali peneliti menjelaskan terlebih dahulu tujuan penelitian yang dilakukan. Lalu peneliti memperkenalkan produk *powerpoint* interaktif yang sudah divalidasi oleh tim validator dan di akhir pembelajaran biologi peserta didik diberi angket tanggapan peserta didik. Berikut tabel angket praktisi peserta didik:

**Tabel IV.8 Angket Praktisi Peserta Didik**

No	Pertanyaan	Skor
1	Penyampaian materi dalam <i>powerpoint</i> interaktif ini jelas	89
2	Teks pada media <i>powerpoint</i> interaktif ini jelas	85
3	<i>Powerpoint</i> interaktif mampu dalam meningkatkan pemahaman konsep anda	85
4	Bahasa yang digunakan jelas pada media <i>powerpoint</i> interaktif dan mudah dipahami	90
5	Desain <i>powerpoint</i> interaktif ini menarik	93
6	Media <i>powerpoint</i> interaktif ini efektif digunakan	89

7	Kemampuan <i>powerpoint</i> interaktif dalam meningkatkan intensitas belajar menjadi lebih mandiri	92
8	Media <i>powerpoint</i> interaktif ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan pembelajaran anda	86
9	Kegunaan <i>powerpoint</i> interaktif yang bisa digunakan kapan dan dimana saja	94
10	Kemudahan memahami materi yang disajikan pada <i>powerpoint</i> interaktif	83
Jumlah		886
Persentasi		88%
Kategori		Sangat valid

menunjukkan jumlah penilaian respon siswa untuk lembar angket pendapat siswa pada saat dilakukan uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori sangat praktis. Secara keseluruhan setiap aspek memperoleh kategori interpretasi sangat bagus. Dari hasil uji coba kelompok kecil dengan kategori sangat praktis maka dapat disimpulkan bahwa *powerpoint* interaktif berbantu aplikasi *canva* sudah layak digunakan dalam pembelajaran.

b. Efektivitas

Setelah proses praktikalitas selesai, maka selanjutnya dilakukan uji efektivitas yang bertujuan untuk melihat apakah *powerpoint* interaktif sistem pencernaan makanan pada manusia sudah efektif untuk digunakan. Dalam hal ini peneliti melakukan uji coba kepada peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Siabu. Setelah melakukan uji coba, peserta

didik diminta mengisi angket untuk melihat efektivitas dari *powerpoint* interaktif yang dikembangkan.

a) Uji Efektivitas Produk

Efektivitas produk dari *powerpoint* interaktif diambil dari angket eefektivitas peserta didik. Lembar angket peserta didik diberikan pada 30 siswa dilakukan yang dilaksanakan pada akhir pertemuan. Waktu pengerjaan adalah 30 menit. Adapun hasil rata-rata penilaian efektivitas belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel IV. 9 Hasil Uji Coba Efektivitas Pada Didik**

No	Pertanyaan	Skor
1	Apakah anda mengikuti pembelajaran sistem pencernaan dengan perasaan senang?	83
2	Apakah anda bersemangat belajar materi sistem pencernaan ketika guru mengajar dengan menggunakan <i>powerpoint</i> interaktif?	84
3	Apakah anda memperhatikan guru saat sedang menjelaskan materi dengan media <i>powerpoint</i> interaktif?	91
4	Apakah anda mencatat saat guru menjelaskan materi dengan <i>powerpoint</i> interaktif?	87
5	Apakah anda merasa lebih tertarik belajar setelah menggunakan media <i>powerpoint</i> interaktif?	93
6	Apakah <i>powerpoint</i> interaktif meningkatkan motivasi anda dalam belajar?	90
7	Apakah anda merasa lebih memahami materi pelajaran sistem pencernaan setelah menggunakan media <i>powerpoint</i> interaktif?	84
8	Apakah anda mengalami kesulitan dalam memahami materi sistem pencernaan saat menggunakan media <i>powerpoint</i> interaktif?	91

9	Apakah anda dapat berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok mengenai materi sistem pencernaan ketika menggunakan <i>powerpoint</i> interaktif?	85
10	Apakah anda merekomendasikan penggunaan media <i>powerpoint</i> interaktif berbantu aplikasi <i>canva</i> untuk pembelajaran di masa depan?	85
Jumlah		878
Persentase		87,8
Kategori		Sangat praktis

Tabel IV.9 menunjukkan jumlah penilaian respon siswa untuk lembar angket efektivitas siswa pada saat dilakukan uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 87,8% dengan kategori sangat praktis. Secara keseluruhan setiap aspek memperoleh kategori interpretasi sangat bagus. Dari hasil uji coba kelompok kecil dengan kategori sangat praktis maka dapat disimpulkan *powerpoint* interaktif berbantu *canva* sudah layak digunakan dalam pembelajaran.

b) Angket Minat Peserta Didik

Peneliti memperkenalkan produk *powerpoint* interaktif yang sudah divalidasi oleh tim validator dan di akhir pembelajaran biologi peserta didik diberi angket tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran biologi melalui penggunaan *powerpoint* interaktif apakah kemampuan literasi siswa biologi setelah menggunakan *powerpoint* interaktif. Angket terdiri dari 10 item. Adapun hasil angket tersebut dapat dilihat berikut ini:

**Tabel IV. 10 Kemampuan Literasi Peserta Didik**

No	Nama Siswa	Nilai	Kriteria
1	A	80	Tuntas
2	B	85	Tuntas
3	C	75	Tuntas
4	D	90	Tuntas
5	E	55	Tidak Tuntas
6	F	70	Tuntas
7	G	75	Tuntas
8	H	80	Tuntas
9	I	85	Tuntas
10	J	80	Tuntas
11	K	95	Tuntas
12	L	65	Tidak Tuntas
13	M	90	Tuntas
14	N	85	Tuntas
15	O	80	Tuntas
16	P	75	Tuntas
17	Q	65	Tidak Tuntas
18	R	80	Tuntas
19	S	75	Tuntas
20	T	60	Tidak Tuntas

21	U	80	Tuntas
22	V	80	Tuntas
23	W	85	Tuntas
24	X	80	Tuntas
25	Y	75	Tuntas
26	Z	80	Tuntas
27	AB	80	Tuntas
28	AC	80	Tuntas
29	THV	75	Tuntas
30	JK	75	Tuntas
<b>Jumlah</b>			2.335
<b>Persentase</b>			79%
<b>Kriteria</b>			<b>Efektif</b>

### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahapan evaluasi yang akan dilaksanakan adalah mengkaji kembali hal-hal yang terkait dengan pengembangan *powerpoint* interaktif berbantu *canva*. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui umpan balik tentang keberhasilan *powerpoint* interaktif berbantu *canva* telah dikembangkan. Evaluasi bisa dilakukan untuk setiap tahap pada model ADDIE. Selama melaksanakan pengembangan, terdapat banyak saran, kritik, serta masukan yang diperoleh dari validator. Saran, kritik serta masukan yang diperoleh dari validator dijadikan sebagai pedoman atau tolak ukur dalam

melaksanakan revisi pada setiap tahapannya guna memperbaiki produk yang lebih baik lagi.

Evaluasi terakhir dilaksanakan untuk mengetahui apakah *powerpoint* interaktif berbantu *canva* dinyatakan valid untuk digunakan dan diuji cobakan. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan menurut validator dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa *powerpoint* interaktif berbantu *canva* dinyatakan valid dan layak digunakan untuk proses pembelajaran di kelas XI pada materi Sistem Pencernaan.

## **B. Implementasi Produk**

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran menggunakan *powerpoint* interaktif untuk meningkatkan belajar siswa memahami materi sistem pencernaan manusia sebagai berikut:

### **1. Deskripsi Implementasi**

Media pembelajaran ini diimplementasikan di kelas XI-1 SMA Negeri 1 Siabu dengan jumlah siswa 30 siswa. Media pembelajaran ini digunakan sebagai media pembelajaran utama dalam proses belajar mengajar.

### **2. Langkah-langkah Implementasi**

- 1) Media pembelajaran ini dipersiapkan sebelum digunakan dalam proses belajar mengajar.
- 2) Siswa diperkenalkan dengan media pembelajaran ini dan dijelaskan tentang cara menggunakannya.
- 3) Siswa menggunakan media pembelajaran ini dalam proses belajar mengajar.

- 4) Siswa dievaluasi tentang pemahaman mereka terhadap materi sistem ekskresi manusia setelah menggunakan media pembelajaran ini.

### **3. Penggunaan Media**

Berikut adalah contoh penggunaan media pembelajaran ini:

- 1) Siswa membuka media pembelajaran ini dan memilih topik yang ingin dipelajari.
- 2) Siswa membaca materi yang disajikan dan melakukan aktivitas identifikasi untuk memahami konsep yang dipelajari.
- 3) Siswa melakukan evaluasi untuk mengetahui pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

### **4. Evaluasi Kinerja**

Evaluasi kinerja media pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan instrumen evaluasi dengan menggunakan angket, untuk mengetahui pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran menggunakan *powerpoint* interaktif terhadap materi sistem pencernaan manusia. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini efektif dalam membantu siswa memahami materi sistem pencernaan manusia. Sehingga mereka bersemangat untuk mengikuti proses belajar mengajar. Siswa juga menyatakan bahwa media pembelajaran ini membantu mereka untuk meningkatkan kemampuan literasi pada mata pelajaran sistem pencernaan manusia.

### C. Pembahasan Hasil Penelitian

Prosedur pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) yang diadaptasi dari Robert Maaribe Branch.

Penelitian pengembangan ini lebih diarahkan untuk upaya menghasilkan produk yaitu media yang tertentu kemudian diuji kevaliditas, Praktikalitas, Keefektivitas sehingga siap dan layak untuk digunakan secara nyata dilapangan. Adapun media yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berupa *powerpoint* interaktif berbantu *canva*. Media yang telah selesai dibuat salnjutnya divalidasi oleh ahli media, materi dan bahasa. Selanjutnya media pembelajaran berupa *powerpoint* interaktif berbantu *canva* melakukan uji coba lapangan kelompok kecil.

#### a. Hasil Validitas

Hasil validasi ahli yang mendukung penyempurnaan pengembangan *powerpoint* interaktif menunjukkan bahwa bahan ajar ini memiliki tingkat kevalidan yang sangat baik para ahli memberikan penilaian positif terhadap kualitas isi materi, tampilan dan penggunaan media. Rata-rata skor validasi keseluruhan dari validator adalah (84%) yaitu dengan kategori (sangat valid) validasi media termasuk dalam kategori valid. Setelah tahap validasi, dilakukan revisi sesuai saran validator. Kevalidan mengacu pada sejauh mana media tersebut di ukur

dan dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Maharani Delta Dewi dan Nur Izzati yang memperlihatkan hasil bahwa pemakaian media pembelajaran berupa Powerpoint Interaktif dalam pembelajaran pada materi 17 aljabar untuk siswa SMP kelas VII yang telah dikembangkan layak diterapkan dalam pembelajaran berdasarkan persentase hasil validasi yang telah diperoleh dari dua validator ahli sebesar 87%, dan 76% untuk kategori mudah digunakan atau praktis baik ketika pemakaian ataupun penyebarluasan media pembelajarannya sendiri yang bisa dilakukan dengan memakai bluetooth, dan flashdisk.<sup>48</sup>

Hasil akhir menunjukkan bahwa validasi materi memperoleh 82% (sangat valid), validasi media 81% (sangat valid) dan validasi bahasa 90% (sangat valid) dengan demikian rata-rata kevalidan keseluruhan adalah 88% yang mengidentifikasi bahwa *powerpoint* interaktif tersebut sangat valid dan layak digunakan.

b. Hasil Praktikalitas

Pengujian praktikalitas bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, kemudahan penggunaan dan manfaat produk. Hasil analisis menunjukkan bahwa

---

<sup>48</sup> Dewi and Izzati, "Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP."

*powerpoint* interaktif dinyatakan praktis berdasarkan perolehan rata-rata skor angket respon guru dan siswa, kepraktisan mengacu pada praktis dalam penggunaannya. Temuan ini sejalan dengan

Hasil akhir yang diperoleh dari uji praktikalitas menunjukkan bahwa penilaian praktikalitas guru biologi memperoleh 88% kategori (sangat praktis) Respon Peserta Didik 88% (sangat praktis). Hal ini menunjukkan, bahwa *powerpoint* interaktif yang dikembangkan masuk pada kategori sangat praktis sehingga praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

#### c. Hasil Efektivitas

Uji efektivitas digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan pada kegiatan pembelajaran<sup>49</sup> dapat dikatakan efektif apabila *powerpoint* interaktif tersebut dapat memberukan dampak pada pemahaman dan kemampuan literasi siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa *powerpoint* interaktif dinyatakan efektif berdasarkan perolehan rata-rata skor angket dan kemampuan literasi siswa, efektifitas mengacu pada efektif dalam penggunaannya. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Sari dan Hidayati. Penelitian ini mengkaji efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dalam

---

<sup>49</sup> Badrotul Ulum and Yusman Wiyatmo, „Pengembangan E-Modul Berbasis Web Fliphtml5 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ranah Kognitif Pada Topik Momentum Dan Implus Kelas X SMA Ditinjau Dari Minat, Kemampuan Awal, Dan Respon Pembelajaran“, *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2 (2021), pp. 1–10

meningkatkan hasil belajar siswa pada materi biologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dan hasil belajar secara signifikan.<sup>50</sup>

Hasil akhir yang diperoleh dari uji efektivitas menunjukkan bahwa penilaian uji coba produk memperoleh 87% kategori (sangat efektif), efektivitas belajar peserta didik 79% (efektif). Hal ini mengacu pada syarat ketuntasan kelas yaitu 70%, jumlah seluruh peserta didik yaitu 30 peserta didik, 26 siswa tuntas dan 4 siswa tidak tuntas. Hal ini membuktikan bahwa *powerpoint* interaktif pada materi sistem pencernaan manusia dapat meningkatkan kemampuan literasi peserta didik dan dinyatakan sudah efektif digunakan dalam pembelajaran.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Berdasarkan pengalaman penelitian langsung peneliti selama proses penelitian ini, ada beberapa keterbatasan yang harus diperhatikan oleh peneliti yang akan digunakan untuk memperbaiki penelitian di masa depan, karena peneliti ini sendiri tentu memiliki kelemahan yang perlu diperbaiki. Beberapa keterbatasan tersebut antara lain:

---

<sup>50</sup> Sari, D. P., & Hidayati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(1), 45-52.

- a. Peneliti hanya menggunakan metode yang belum direalisasikan di lingkungan sekolah, sehingga mungkin tidak semua media yang diinginkan dapat diaplikasikan.
- b. Siswa mengalami sedikit kesulitan dalam memahami materi sistem pencernaan manusia karena keterbatasan siswa menggunakan infocus di sekolah, sehingga mempengaruhi proses pembelajaran.
- c. Untuk data efektivitasnya terpengaruh pada indikator berbicara dikarenakan tidak seluruh siswa ikut andil dalam pelaksanaan saat penilaian indikator berbicara.

#### **E. Novelty Penelitian**

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sari dan Hidayati yang berjudul: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Biologi. Penelitian tersebut hanya menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* berfokus pada materi biologi secara umum. Sedangkan peneliti membuat produk menggunakan aplikasi *canva*, dimana aplikasi *canva* memiliki platform desain yang kaya akan fitur visual dan template serta dapat digunakan tanpa batas waktu. Peneliti memanfaatkan kemampuan *canva* untuk membuat desain yang menarik secara visual, interaktif dan kreatif sehingga menjadikan perpaduan yang cocok untuk pengembangan *powerpoint* interaktif berbantu *canva* juga sering digunakan untuk berbagai kegiatan termasuk, presentasi, infografis, dan konten media sosial. Penggunaan *canva* yang lebih luas tidak hanya terbatas pada

pembuatan media seperti *powerpoint* interaktif saja. Hasil dari penelitian terlihat bahwa terdapat peningkatan kemampuan literasi siswa dengan bantuan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbantu *canva*. Media pembelajaran ini berfungsi sebagai alat yang digunakan.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Kriteria Kevalidan
  - a. Validasi ahli media mendapatkan skor 49 dengan persentase 81% dengan kategori “sangat valid”.
  - b. Validasi ahli materi mendapatkan skor 33 dengan persentase 82% dengan kategori “sangat valid”
  - c. Validasi ahli bahasa mendapatkan skor 44 dengan persentase 88% yang termasuk kategori “sangat valid”. Keseluruhan validasi “Sangat valid”.
- 2) Kriteria Kepraktisan
  - a. Praktikalitas respon guru mendapatkn skor yang diperoleh dari keseluruhan yaitu 44 dengan persentase sebesar 88% kategori “sangat praktis”
  - b. Praktikalitas respon guru mendapatkan skor yang diperoleh dari keseluruhan yaitu 44 dengan persentase sebesar 88% kategori “sangat praktis”
- 3) Kriteria Efektivitas
  - a. Efektivitas berdasarkan angket mendapatkan skor 878 % dengan persentase 87,8 % termasuk kategori “sangat efektif”.

- b. Efektivitas berdasarkan tes hasil belajar yang diperoleh dengan jumlah siswa 30 peserta didik yang tuntas 26 dan 4 peserta didik yang tidak tuntas dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 55. Sehingga persentase peserta didik yang mencapai atau melebihi nilai KKM adalah 79% dengan kriteria “Efektif”.

## **B. Implikasi Hasil Penelitian**

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan. Penulis juga merasa ada banyak hal yang menghambat dan menjadi kendala dalam penelitian ini. Hal itu terjadi bukan faktor kesengajaan, tetapi karena adanya keterbatasan dalam melakukan penelitian. Dalam melakukan penelitian, tidak lepas dari pengetahuan dengan demikian, penulis menyadari keterbatasan kemampuan khususnya dalam pengetahuan untuk membuat karya ilmiah. Tetapi penulis sudah berusaha semaksimal mungkin untuk melaksanakan penelitian sesuai dengan kemampuan keilmuan serta bimbingan dari dosen pembimbing.

## **C. Saran**

Hasil penelitian yang dilakukan tentang pengembangan *powerpoint* interaktif berbantu *canva* pada materi sistem pencernaan terhadap kemampuan literasi siswa di SMA Negeri 1 Siabu. Berikut ini merupakan beberapa saran dan masukan yang dapat diberikan oleh peneliti, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi para siswa kelas XI yang ada di SMA Negeri 1 Siabu sebaiknya lebih semangat dan rajin serta lebih peduli tentang perkembangan zaman

mengenai teknologi dalam semua bidang termasuk bidang pendidikan yang mampu meningkatkan kemampuan literasi pada saat proses pembelajaran sehingga menghasilkan generasi yang kreatif serta inovatif di masa mendatang nantinya.

2. Bagi para guru yang ada di SMA Negeri 1 Siabu sebaiknya pada saat proses pembelajaran berlangsung jangan hanya menggunakan metode ceramah saja, berfokus pada buku serta tidak pernah menggunakan infocus. Penggunaan teknologi pada saat proses belajar mengajar akan lebih mudah dan siswa akan lebih aktif, penggunaan media sangat berpengaruh dengan kemampuan literasi siswa seperti pengembangan *powerpoint* interaktif berbantu *canva*.
3. Bagi dunia pendidikan dalam jenjang apapun, sebaiknya para tenaga pendidik perlu memberikan edukasi kepada siswa tentang perkembangan teknologi, menggunakan media yang menarik berbasis teknologi pada saat proses pembelajaran. Serta menggunakan menggunakan infocus karena penggunaan media yang menarik serta berbasis teknologi akan membuat siswa lebih semangat pada saat proses pembelajaran berlangsung yang berdampak baik bagi kemampuan literasi siswa nantinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M. A., & Lodang, H. (2023). Perbedaan hasil belajar siswa yang dibelajarkan menerapkan model Teams Games Tournament dengan model pembelajaran langsung.12(1).
- Ariandini, N., & Ramly, R. A. (2023). Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Kependidikan Media Stats*, 12, 107–116.
- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung, Indonesia: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Arikunto, S. (2013). *Manajemen Pendidikan* (h. 44). Jakarta, Indonesia: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Manajemen pendidikan*. PT. Rineka Cipta.
- Auliya, F. A., Fitriyani, E., Nurunnisa, N., & Marini, A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Urnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(8), 953–954.
- Badrotul Ulum and Yusman Wiyatmo, „Pengembangan E-Modul Berbasis Web Fliphtml5 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ranah Kognitif Pada Topik Momentum Dan Impluls Kelas X SMA Ditinjau Dari Minat, Kemampuan Awal, Dan Respon Pembelajaran“, *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2 (2021), pp. 1–10
- Branch, R. M. (2019). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer Science+Business Media.
- Campbell, N. A., & Reece, J. B. (2010). *Biologi* (Edisi Kedelapan, Jilid 3). Jakarta, Indonesia: Erlangga.
- Canva (Sunaengsih, C. (2024). Pengaruh media. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2), 183–190.)
- Damayanti, P. A., & Qohar, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran matematika interaktif berbasis powerpoint pada materi kerucut. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(2), 119-124.

- Devega, A. T. (2022). *Pengembangan aplikasi media pembelajaran interaksi berbasis Android*. CV. Batam Publisher.
- Dewi, D., & Izzati, I. (n.d.). Pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis RME materi aljabar kelas VII SMP.
- Dewi, T. A., & Nugraheni, N. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap kemampuan belajar peserta didik kelas 5 SD Negeri Sampangan 02. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 2(1), 8–12.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291-299.
- Hanafi. (2017). Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 131.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., Indra, I. M., & others. (2021). *Media pembelajaran*. Klaten, Indonesia: Tahta Media Group.
- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi. *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Irnaningtyas. (2017). *Biologi untuk SMA/MA Kelas XI Berdasarkan Kurikulum 2013*. Jakarta, Indonesia: Erlangga.
- Kossasy, S. O. (2019). Mengulas model-model pengembangan pembelajaran dan perangkat pembelajaran. *Jurnal PPKn & Hukum*, 14(1), 155.
- Kurniawati, E., dkk. (2020). Modul Pembelajaran IPA Madrasah Tsanawiyah Sistem Pencernaan pada Manusia (hlm. 20-32).
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. KENCANA.
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., Sutriyani, & Khoirunnisa. (2021). Analisis penggunaan jenis-jenis media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri Bunder III. *BINTANG: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 377–386.
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100.

- Mutmainnah Mutmainnah, Aunurrahman Aunurrahman, and Warneri Warneri, „Efektivitas Penggunaan E-Modul Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di Madrasah Tsanawiyah“, *Jurnal Basicedu*, 5.3 (2021), pp. 1625–31, doi:10.31004/basicedu5i3.952.
- Navida, I., Rasiman, Dina P., & Nuriafuri, R. (2023). Kemampuan literasi membaca peserta didik pada muatan Bahasa Indonesia kelas 3 di sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 1034–1039.
- Nuraeni, Z. (2017). Penerapan metode peer teaching pada mata kuliah kapita selekta matematika pendidikan menengah untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap kisi-kisi soal UN matematika SMP. *JURNAL SILOGISME: Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya*, 2(2), 84. <https://doi.org/10.24269/js.v2i2.469>
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media pembelajaran*. Universitas Muhammadiyah Tangerang.
- Nurhidayati, N., Asrori, I., Ahsanuddin, M., & Dariyadi, M. W. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dan Pemanfaatan Aplikasi Android Untuk Guru Bahasa Arab. *Jurnal Karinov*, 2(3), 181.
- Poli, P. E., Pendong, D. F., & Sasingga, M. (2023). Development of e-learning assisted biology learning media on excretion material in class XI at SMA Negeri 1 Maesaan. *Kostanta: Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(4), 78-89. <https://journal.widyakarya.ac.id/index.php/kostanta-widyakarya/article/view/1512>
- Pratama, A., & Hambali, H. (n.d.). (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran keselamatan dan kesehatan kerja.
- Pratiwi, A. R., & Setiawan, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat dan Kemampuan Literasi Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 123-130.
- Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE* (Cet. 2). Jakarta, Indonesia: Prenada Media Group.
- Punaji, S. (2016). *Metode penelitian peradaban & pengembangan* (Edisi ke-4). PRENADAMEDIA GROUP.
- Rahman,

- A. B., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan*, 2(1).
- Riduwan. (2014). *Dasar-Dasar Statistik*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Rohendi, D., Daryanto, E., & Siregar, B. M. (2023). Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis augmented reality. *Jurnal Insinyur Profesional*, 3(1). <https://doi.org/10.24114/jip.v3i1.42488>
- Sari, D. P., & Hidayati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(1), 45-52.
- Situmorang, S. H., & Lutfi, M. (2014). *Analisis data untuk rivet manajemen dam ron* (Edisi ke-3). USU Press.
- Siyamta. (2013). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. *Jurnal Kependidikan*, 8(3), 3712–3720.
- Wiryokusumo, I., & dkk. (1982). *Kumpulan-kumpulan pemikiran dalam pendidikan*. Jakarta, Indonesia: CV. Rajawali.

## Lampiran I

### VALIDASI AHLI MATERI

#### Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbantu Canva Terhadap Kemampuan Literasi Siswa pada Materi Sistem Pencernaan di SMA Negeri 1 Siabu

---

<b>Judul Penelitian</b>	: Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbantu Canva Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan di SMA Negeri 1 Siabu
<b>Penyusun</b>	: Masdiana Hasibuan
<b>Pembimbing</b>	: 1. Dr. Suparni, S.Si., M.Pd. 2. Misahradarsi Dongoran, M. Pd
<b>Instansi</b>	: UIN SYAHADA Padangsidempuan / Tadris Biologi Program Sarjana

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Media pembelajaran powerpoint interaktif berbantu canva terhadap kemampuan literasi siswa pada materi sistem pencernaan di SMA Negeri 1 Siabu, maka melalui instrumen ini dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda check list (✓) pada kolom.

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Kritik, penilaian, komentar atau saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

**Keterangan skala:**

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu

### IDENTITAS

Nama Validator : *Hotmadiyah Haziqun, S.P., M.Si*  
NIP/NIDN : *2009129202*  
Jabatan : *Dosen tetap non pas*  
Instansi : *FTIK*

#### A. Penilaian Media Pembelajaran oleh Ahli Materi

Aspek	No	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Desain Pembelajaran	1	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan CP dan ATP				✓	
	2	Kelengkapan materi sistem pencernaan				✓	
	3	Kesesuaian materi sistem pencernaan dengan tujuan pembelajaran					✓
	4	Kejelasan penyampaian materi sistem pencernaan				✓	
	5	Kemudahan dalam memahami materi					✓
	6	Kesesuaian sistematika penyampaian materi sistem pencernaan					✓
	7	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran				✓	
	8	Kesesuaian evaluasi dengan materi sistem pencernaan			✓		

#### B. Komentar dan Saran Perbaikan

*Berdalam konteks materi seperti pembagian enzim di mulut & lambung, nama ilmiah di dalam media pembelajaran di beri marker (berupa bold/cetak miring)*

### C. Kesimpulan

Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check list (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif Berbantu *Canva* Terhadap Kemampuan Literasi Siswa pada Materi Sistem Pencernaan di SMA Negeri 1 Siabu.

#### Kesimpulan:

Media pembelajaran belum dapat digunakan	
Media pembelajaran dapat digunakan dengan revisi	✓
Media pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi	

Padangsidempuan, Agustus 2025  
Validator



Hotmaidah Hasibuan, S.P.d., M.Si.  
NIP/NIDN. 2009129202

## Lampiran II

### VALIDASI AHLI MEDIA

#### Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbantu Canva Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan di SMA Negeri 1 Siabu

- 
- Judul Penelitian** : Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbantu Canva Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan di SMA Negeri 1 Siabu
- Penyusun** : Masdiana Hasibuan
- Pembimbing** : 1. Dr. Suparni, S.Si., M.Pd  
2. Misahradarsi Dongoran, M.Pd
- Instansi** : UIN SYAHADA Padangsidempuan / Tadris Biologi Program Sarjana

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Media pembelajaran powerpoint interaktif berbantu canva terhadap kemampuan literasi siswa pada materi sistem pencernaan di SMA Negeri 1 Siabu, maka melalui instrumen ini dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda check list (✓) pada kolom.

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Kritik, penilaian, komentar atau saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

#### Keterangan Skala:

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu

### IDENTITAS

Nama Validator : *Hutmiyah Haniyuni, S.Pd, M.Pd*  
 NIP/NIDN : *2009129202*  
 Jabatan : *Dosen Tetap NON-PNS*  
 Instansi : *FTH*

#### A. Penilaian Media Pembelajaran oleh Ahli Media

Aspek	No	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Efektivitas	1	Efektif dan efisien dalam pengembangan				✓	
	2	Efektif dan efisien dalam penggunaan				✓	
Cocok dengan Sasaran	3	Kesesuaian tampilan, narasi, dan gaya bahasa pada modul dengan karakteristik kebutuhan belajar siswa				✓	
Kemudahan	4	Mempermudah siswa memahami materi					✓
	5	Media mudah digunakan kapan dan dimana saja					✓
Aspek penyajian	6	Kejelasan penyajian teks, gambar, dan warna pada modul mudah dipahami					✓
Kesesuaian	7	Kesesuaian gambar ilustrasi dengan materi				✓	
	8	Kesesuaian pemilihan warna					✓
	9	Kesesuaian pemilihan huruf					✓
	10	Kesesuaian tata letak pola desain			✓		
	11	Keseimbangan proporsi gambar				✓	
Kerapian	12	Kerapian desain					✓

#### B. Komentar dan Saran Perbaikan

*perlu ditambahkan tools home di setiap slide materi, beri lah marker urutan point " slide agar lebih terstruktur.*

.....

.....


**c. Kesimpulan**

Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check list (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap **Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbantu Canva Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan di SMA Negeri 1 Siabu.**

**Kesimpulan:**

Media pembelajaran belum dapat digunakan	
Media pembelajaran dapat digunakan dengan revisi	✓
Media pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi	

Padangsidempuan, Agustus 2025  
Validator

  
Hotmaidah Hasibuan, S.Pd., M.Si.  
NIP/NIDN. 2009129202

### Lampiran III

#### VALIDASI AHLI BAHASA

##### Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbantu Canva Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan di SMA Negeri 1 Siabu

---

**Judul Penelitian** : Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbantu Canva Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan di SMA Negeri 1 Siabu

**Penyusun** : Masdiana Hasibuan

**Pembimbing** : 1. Dr. Suparni, S.Si., M.Pd  
2. Misahradarsi Dongoran, M.Pd

**Instansi** : UIN SYAHADA Padangsidempuan / Tadris Biologi Program Sarjana

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Media pembelajaran powerpoint interaktif berbantu canva terhadap kemampuan literasi siswa pada materi sistem pencernaan di SMA Negeri 1 Siabu, maka melalui instrumen ini dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda check list (✓) pada kolom.

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Kritik, penilaian, komentar atau saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

#### Keterangan Skala:

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu mohon mengisi identitas secara lengkapterlebih dahulu

**IDENTITAS**

Nama Validator : SAHRIA HASNAH, S.P.d.  
 NIP/NIDN : 198210062008012002  
 Jabatan : Guru SMA N 1 SIABU  
 Instansi : SMA Negeri 1 SIABU

**A. Penilaian Media Pembelajaran oleh Ahli Bahasa**

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan struktur kalimat pada media powerpoint interaktif berbantu canva terhadap kemampuan literasi siswa pada materi sistem pencernaan di kelas XI SMA				✓	
2.	Kebakuan istilah pada media powerpoint interaktif berbantu canva terhadap kemampuan literasi siswa pada materi sistem pencernaan di kelas XI SMA				✓	
3.	Keefektivan kalimat pada media powerpoint interaktif berbantu canva terhadap kemampuan literasi siswa pada materi sistem pencernaan di kelas XI SMA				✓	
4.	Penempatan bahasa pada pembuatan media powerpoint interaktif berbantu canva terhadap kemampuan literasi siswa pada materi sistem pencernaan di kelas XI SMA				✓	
5.	Kesesuaian bahasa dengan standar KBBI pada media powerpoint interaktif berbantu canva terhadap kemampuan literasi siswa pada materi sistem pencernaan di kelas XI SMA				✓	
6.	Kejelasan bahasa narator pada pengemasan Media powerpoint interaktif berbantu canva terhadap kemampuan literasi siswa pada materi sistem pencernaan di kelas XI SMA			✓		
7.	Peletakan bahasa apakah sudah sesuai dengan media powerpoint interaktif berbantu canva terhadap kemampuan literasi siswa pada materi sistem pencernaan di kelas XI SMA			✓		
8.	Ketepatan ejaan pada media Kemudahan pemahaman bahasa yang digunakan dalam modul			✓		

9.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa			✓	
----	--	--	--	---	--

**B. Komentar dan Saran Perbaikan**

Perbaiki bahasa pada materi.

.....

.....

.....

.....

**C. Kesimpulan**

Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check list (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbantu Canva Terhadap Kemampuan Literasi Siswa pada Materi Sistem Pencernaan di SMA Negeri 1 Siabu.

**Kesimpulan:**

Media pembelajaran belum dapat digunakan	
Media pembelajaran dapat digunakan dengan revisi	✓
Media pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi	

Padangsidempuan,  
Ahli Bahasa

Saeth  
SANNIA HASWATI S.P.  
NIP/NIDN: 198210062008012002

## Lampiran IV

### ANGKET PENGGUNA MEDIA (PRAKTISI) OLEH GURU Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbantu Canva Terhadap Kemampuan Literasi Siswa pada Materi Sistem Pencernaan di SMA Negeri 1 Siabu

---

**Judul Penelitian** : Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbantu Canva Terhadap Kemampuan Literasi Siswa pada Materi Sistem Pencernaan di SMA Negeri 1 Siabu

**Penyusun** : Masdiana Hasibuan

**Pembimbing** : 1. Dr. Suparni, S.Si., M.Pd.  
2. Misahradarsi Dongoran, MPd

**Instansi** : UIN SYAHADA Padangsidempuan / Tadris Biologi Program Sarjana

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Media pembelajaran powerpoint interaktif berbantu canva terhadap kemampuan literasi siswa pada materi sistem pencernaan di SMA Negeri 1 Siabu, maka melalui instrumen ini dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda check list (✓) pada kolom.

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Kritik, penilaian, komentar atau saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

#### Keterangan Pilihan Jawaban:

Kriteria	Keterangan
STS	Sangat Tidak Setuju
TS	Tidak Setuju
S	Setuju
Sangat Setuju	Sangat Setuju

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu mohon mengisi identitas secara lengkapterlebih dahulu

**IDENTITAS**

Nama Guru : SAHRIA HASNAH, S.Pd.  
 Jabatan : Guru Biologi SMA Negeri 1 SIABU  
 Instansi : SMA Negeri 1 SIABU

**A. Penilaian Respon Guru terhadap Media Pembelajaran**

No	Indikator	STS	TS	S	SS
1	Media memudahkan dalam mengajar mata pelajaran biologi pada materi sistem pencernaan			✓	
2	Kemampuan media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa			✓	
3	Tujuan pembelajaran menggunakan media pembelajaran sesuai dengan KI dan KD			✓	
4	Kesesuain materi dengan KI dan KD			✓	
5	Media ini membantu membantu siswa memahami materi yang sulit				✓
6	Media memberikan kejelasan dan kemudahan dalam penyampain materi dalam proses pembelajaran				✓
7	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media ini mudah dibaca dan dipahami			✓	
8	Media ini praktis dan mudah digunakan dimana saja				✓
9	Desain visual dari media ini menarik dan informatif				✓
10	Kesesuaian gambar dengan materi				✓

**B. Komentar dan Saran Perbaikan**

Tambahkan slide zat makanan

**C. Kesimpulan**

Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check list (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif Berbantu *Canva* Terhadap Kemampuan Literasi Siswa pada Materi Sistem Pencernaan di SMA Negeri 1 Siabu.

**Kesimpulan:**

Media pembelajaran belum dapat digunakan	
Media pembelajaran dapat digunakan dengan revisi	✓
Media pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi	

Padangsidempuan,  
Guru Mapel Biologi

*Hasnah*

SAHRIA HASNAH S.Pd  
NIP/NIDN - 198210062008012002

## LEMBAR VALIDASI SOAL

### Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbantu Canva Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan di SMA Negeri 1 Siabu

---

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif Berbantu *Canva* Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan di SMA Negeri 1 Siabu

Penyusun : Masdiana Hasibuan

Pembimbing : 1. Dr. Suparni, S.Si., M.Pd.  
2. Misahradarsi Dongoran, M.Pd.

Instansi : UIN SYAHADA Padangsidempuan/ Tadris Biologi  
Program Sarjana

#### Petunjuk Pengisian

1. Fungsi lembar validasi ini ntuk memberikan penilaian terhadap soal penilaian kognitif pada materi sistem pencernaan. Pemikiran rasional dari ibu akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas soal ini. Berdasarkan alasan tersebut, diharapkan ibu berkenan menanggapi setiap indikator penilaian dibawah ini dengan menulis tanda check list (✓) dalam kolom yang telah disediakan
2. Jika menurut ibu ada yang perlu diperbaiki mohon menulis saran pada kolom yang sudah disediakan

#### Keterangan Skala:

Kriteria	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

**A. Penilaian Media Pembelajaran Oleh Validator Soal**

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Soal sesuai dengan indikator (menurut tes tertulis untuk bentuk uraian)			✓	
2	Batas pertanyaan dan jawaban yang diharapkan sesuai			✓	
3	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi (Urgensi, relevansi, kontinuitas, keterpakaian sehari-hari tinggi)				✓
4	Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan jenjang sekolah atau tingkat kelas				✓
5	Kemudahan dalam memahami soal				✓

**B. Komentar dan Saran Perbaikan**

Perjelas pertanyaan pada soal agar tidak ambigu.  
 pada soal CG buatlah soal berupa menciptakan karya  
 edukasi berupa media (mind mapping) dan game berupa  
 (tahu tebi silang).

### C. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian tersebut, mohon memberikan kesimpulan Bapak/Ibu dengan memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom yang sesuai dengan pendapat ibu.

#### Kesimpulan:

Media Pembelajaran ini dinyatakan:

Media pembelajaran belum dapat digunakan	
Media pembelajaran dapat digunakan dengan revisi	✓
Media pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi	

Padangsidempuan, Agustus 2025  
Validator



Hotmaidah Hasibuan, S.Pd., M.Si.  
NIDN. 2009120202

**Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbantu Canva  
Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan  
di SMA Negeri 1 Siabu**

---

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif Berbantu *Canva*  
Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Pada Materi Sistem  
Pencernaan di SMA Negeri 1 Siabu  
Penyusun : Masdiana Hasibuan  
Pembimbing : 1. Dr. Suparni, S.Si., M.Pd.  
2. Misahradarsi Dongoran, M.Pd.  
Instansi : UIN SYAHADA Padangsidempuan/ Tadris Biologi  
Program Sarjana

Dengan Hormat,

Sehubung dengan adanya Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif Berbantu *Canva* Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan di SMA Negeri 1 Siabu, maka melalui instrumen ini dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar/kusioner ini dengan memberikan tanda *checklist* (√) di bawah kolom skor penilaian sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Lembar validasi ini dimaksud untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai "Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif Berbantu *Canva* Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan di SMA Negeri 1 Siabu", selaku validator Modul terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Kritik, penilaian, komentar/saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

Adapun bobot untuk masing-masing pilihan adalah sebagai berikut.

Bobot skor 1 : Sangat tidak layak

Bobot skor 2 : Tidak layak

Bobot skor 3 : Layak

Bobot skor 4 : Sangat layak

Sebelum melakukan penilaian, dimohon kepada Bapak/Ibu untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

#### IDENTITAS

Nama Validator : SAHRIA HASNAH, S.Pd.  
 Jabatan : ~~Dosen~~ Guru  
 Instansi : UIN-SYAHADA Padangsidempuan SMA Negeri 1 SIABU  
 Tanggal : 20 Agustus 2025

#### A. Penilaian Media Pembelajaran oleh Validator Modul Ajar

No	Indikator	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Validasi Isi (Content Validity)</b>					
1	Materi yang disajikan relevan dengan CP dan ATP yang ditentukan.			.	✓
2	Modul mengintegrasikan media video pembelajaran dengan baik.			✓	
3	Materi disusun secara sistematis dan mudah dipahami.			✓	
<b>Penilaian Bahasa</b>					
4	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.				✓
5	Kalimat dalam Modul tidak ambigu atau membingungkan.			✓	
6	Penggunaan istilah ilmiah sudah sesuai dan konsisten.				✓
<b>Validasi Tampilan</b>					
7	Desain tampilan Modul menarik dan sesuai untuk peserta didik.				✓
8	Tata letak dan format dokumen memudahkan pembaca memahami isi.			✓	

**B. Komentar dan Saran Pendukung**

*cocokkan dengan materi yang ada di modul.*

**C. Kesimpulan**

Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda *checklist* (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap "Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif Berbantu *Canva* Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan di SMA Negeri 1 Siabu".

**Kesimpulan**

Media Pembelajaran ini dinyatakan

Layak diuji cobaan dilapangan tanpa revisi	
Layak diuji cobakan dilapangan dengan revisi	✓
Tidak layak diuji cobakan	

Padangsidempuan, 20 Agustus 2025

**Validator**

*SAHEIA*

SAHEIA HASNAH S.Pd  
NIP/NIDN. : 19821006 2008012002

## Lampiran VII

### Soal Kemampuan Literasi

#### (Membaca)

1. “Sistem pencernaan manusia terdiri atas organ-organ yang bekerja secara berurutan mulai dari mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, hingga anus. Setiap organ memiliki fungsi khusus, misalnya mulut berfungsi mengunyah makanan dan mencampurnya dengan air liur, lambung berfungsi mengubah makanan menjadi bubur halus, dan usus halus berfungsi menyerap zat gizi.”
  - 1) Sebutkan urutan organ pencernaan manusia berdasarkan teks!
  - 2) Apa fungsi utama lambung dalam proses pencernaan?
  - 3) Mengapa usus halus disebut tempat penyerapan zat gizi?

#### (Menulis)

2. Tulislah sebuah paragraf (5–7 kalimat) yang menjelaskan **proses perjalanan makanan dari mulut hingga anus** dengan urutan yang benar dan menggunakan istilah yang tepat!

#### (Menyimak)

3. “Ketika seseorang makan roti, proses pencernaan dimulai di mulut dengan bantuan enzim amilase dari air liur. Setelah itu, makanan melewati kerongkongan menuju lambung, di mana asam lambung dan enzim pepsin membantu memecah protein. Dari lambung, makanan masuk ke usus halus untuk diserap nutrisinya, kemudian sisa makanan diteruskan ke usus besar dan akhirnya dikeluarkan melalui anus.”
  - 1) Enzim apa yang bekerja di mulut dan apa fungsinya?
  - 2) Apa yang terjadi pada makanan di lambung?
  - 3) Di mana tempat penyerapan zat makanan terjadi?

#### (Berbicara)

4. Jelaskan secara **lisan selama 1–2 menit** bagaimana proses pencernaan makanan terjadi pada manusia, mulai dari mulut sampai anus! Gunakan urutan yang jelas, sebutkan organ yang terlibat, dan jelaskan fungsinya masing-masing.

### A. Membaca

<b>Aspek yang Dinilai</b>	<b>Skor 4 (Sangat Baik)</b>	<b>Skor 3 (Baik)</b>	<b>Skor 2 (Cukup)</b>	<b>Skor 1 (Kurang)</b>
Pemahaman isi teks	Dapat menjawab semua pertanyaan dengan benar dan lengkap.	Dapat menjawab sebagian besar pertanyaan dengan benar.	Hanya menjawab sebagian pertanyaan dengan benar.	Jawaban tidak sesuai isi teks atau kosong.
Ketepatan informasi	Informasi yang ditulis sesuai teks dan lengkap.	Ada sedikit kesalahan informasi.	Beberapa informasi kurang tepat.	Informasi banyak yang tidak sesuai teks.

$$\text{Nilai Akhir} = (\text{Jumlah Skor} \div 8) \times 100$$

### B. Menulis

<b>Aspek yang Dinilai</b>	<b>Skor 4 (Sangat Baik)</b>	<b>Skor 3 (Baik)</b>	<b>Skor 2 (Cukup)</b>	<b>Skor 1 (Kurang)</b>
Isi dan kelengkapan	Menjelaskan semua organ dan proses dengan lengkap dan benar.	Menjelaskan sebagian besar organ dengan benar.	Menjelaskan hanya sebagian proses.	Penjelasan tidak lengkap atau salah konsep.
Keterurutan logika	Urutan organ dan proses pencernaan sangat jelas dan logis.	Urutan cukup logis dengan sedikit kesalahan.	Urutan kurang jelas.	Urutan tidak logis atau acak.
Penggunaan bahasa	Bahasa baku, jelas, dan komunikatif.	Ada sedikit kesalahan ejaan atau struktur.	Banyak kesalahan, tapi masih bisa dipahami.	Bahasa sulit dipahami, banyak kesalahan.

$$\text{Nilai Akhir} = (\text{Jumlah Skor} \div 12) \times 100$$

### C. Menyimak

Aspek yang Dinilai	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Ketepatan jawaban	Semua jawaban sesuai isi audio.	Sebagian besar jawaban benar.	Beberapa jawaban kurang tepat.	Sebagian besar jawaban salah.
Kelengkapan informasi	Menyebutkan semua informasi penting dari audio.	Menyebutkan sebagian besar informasi penting.	Menyebutkan sedikit informasi.	Tidak menangkap informasi penting.

Nilai Akhir = (Jumlah Skor ÷ 8) × 100

### D. Berbicara

Aspek yang Dinilai	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Isi dan ketepatan konsep	Menjelaskan semua organ dan fungsi dengan benar.	Menjelaskan sebagian besar dengan benar.	Menjelaskan sebagian tapi ada kesalahan konsep.	Banyak kesalahan konsep.
Keterurutan penjelasan	Penjelasan runtut dan mudah dipahami.	Urutan cukup logis dengan sedikit kekeliruan.	Urutan kurang jelas.	Penjelasan tidak teratur.
Penggunaan bahasa lisan	Bahasa jelas, lancar, dan komunikatif.	Cukup lancar dengan sedikit keraguan.	Banyak jeda atau kata tidak tepat.	Tidak lancar, sulit dipahami.
Kepercayaan diri / intonasi	Menyampaikan dengan percaya diri dan suara jelas.	Cukup percaya diri, kadang kurang jelas.	Kurang percaya diri, suara pelan.	Sangat tidak percaya diri.

Nilai Akhir = (Jumlah Skor ÷ 16) × 100

**Lampiran VIII**

**DOKUMENTASI HASIL PENELITIAN**



**Gambar I. Siswa Mengerjakan Pretest**





**Gambar II. Siswa Mendengarkan Penjelasan Materi Menggunakan *Powerpoint* Interaktif**



**Gambar III. Siswa Mengerjakan Soal Kemampuan Literasi**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022  
Website: [uinsyahada.ac.id](http://uinsyahada.ac.id)

Nomor: B - 3935 /Un.28/E.1/TL.00.9/08/2025

20 Agustus 2025

Tujuan : **Izin Penelitian**  
**Penyelesaian Skripsi**

Yth. Kepala SMA Negeri 1 Siabu

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Masdiana Hasibuan  
NIM : 2120800005  
Program Studi : Tadris Biologi  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Alamat : Simangambat

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "**Pengembangan Media *Powerpoint* Berbantu *Canva* Interaktif Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan di SMA Negeri 1 Siabu**"

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul diatas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terimakasih.



Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
Kelembagaan

Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A.  
NIP. 19801224 200604 2 001



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA UTARA  
DINAS PENDIDIKAN  
**SMA NEGERI 1 SIABU**

Jalan. Aek Milas No. 1 Siabu Kode Pos 22976 Kec.Siabu, Kab. Mandailing Natal  
Telp ( 0636 ) 7324073, Email : [sma\\_siabu@yahoo.com](mailto:sma_siabu@yahoo.com)



**SURAT KETERANGAN**

NOMOR : 421.3/ / SMAN1/ IX/ 2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : AHMAD RUSDI, S. Pd  
NIP : 19750405 200604 1 010  
Pangkat/Golongan : Pembina Tk. I / IV. b  
Jabatan : Kepala SMA Negeri 1 Siabu.

Menerangkan bahwa :

Nama : **MASDIANA HASIBUAN**  
NIM : 2120800005  
Program Studi : Tadris Biologi  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Alamat : Simangambat

Benar telah melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Siabu pada tanggal, 20 Agustus s/d 20 September 2025  
guna untuk keperluan menyusun skripsi dengan judul : "**Pengembangan Media Powerpoint Interaktif  
Berbantu Canva Terhadap Kemampuan Literasi Siswa pada Materi Sistem Pencernaan di SMA  
Negeri 1 Siabu**".

Demikian surat ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Siabu, 09 September 2025  
Kepala SMA Negeri 1 Siabu

  
AHMAD RUSDI, S. Pd  
NIP. 19750405 200604 1 010