

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 02 LENEK PESIRAMAN TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Oleh

Ismawati, NIM 1811021003

Program Studi Teknologi Pendidikan

Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, (2) mengetahui validitas produk hasil pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, (3) mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif pada hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan (*Research & Development*) dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE terdapat lima langkah yakni: (1) analisis (*anaylisis*), (2) desain (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), (5) evaluasi (*evaluation*). Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode kuesioner dan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) hasil *review* ahli isi pembelajaran dengan kualifikasi sangat baik (96,36%), ahli desain pembelajaran dengan kualifikasi sangat baik (95%), ahli media pembelajaran dengan kualifikasi sangat baik (94,66%), serta respon dari peserta didik yakin uji coba perorangan dengan kualifikasi baik (85,08%), uji coba kelompok kecil dengan kualifikasi baik (83,47%), dan uji coba lapangan dengan kualifikasi baik (80,20%), (2) produk media pembelajaran interaktif dinyatakan efektif digunakan berdasarkan hasil *pre-test* sebesar 61,67% (kurang) dan *post-test* sebesar 85,25% (baik) dan dilakukan perhitungan dengan uji-t memperoleh hasil pada kolom signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Hasil ini menunjukkan bahwa besar signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($p > 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa sebelum mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dan setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran interaktif.

Kata-kata kunci: pengembangan, media pembelajaran interaktif, bahasa indonesia.

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA IN INDONESIAN LANGUAGE SUBJECTS FOR STUDENTS OF CLASS V ELEMENTARY SCHOOL 02 LENEK PESIRAMAN IN ACADEMIC YEAR 2021/2022

By

Ismawati, NIM 1811021003

Program Studi Teknologi Pendidikan

Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan

ABSTRACT

This study aims to (1) describe the process of developing interactive learning media in Indonesian subjects, (2) find out the validity of the product resulting from the development of interactive learning media in Indonesian subjects, (3) find out the effectiveness of the use of interactive learning media in subject learning outcomes Indonesian. This research is included in research development (Research & Development) with reference to the ADDIE development model, there are five steps: (1) analysis (2) design (3) development (4) implementation (implementation), (5) evaluation (evaluation). Data collection methods used are questionnaires and tests. The results of this study indicate that (1) the results of a review of learning content experts with very good qualifications (96.36%), learning design experts with very good qualifications (95%), learning media experts with very good qualifications (94.66%), as well as responses from students who believed that individual trials were well qualified (85.08%), small group trials were well qualified (83.47%), and field trials were well qualified (80.20%), (2) interactive learning media products are declared effective for use based on the results of the pre-test of 61.67% (less) and the post-test of 85.25% (good) and the calculation is carried out with the t-test to obtain results in the significance column (2-tailed) of 0.000. These results indicate that the significance is less than 0.05 ($p > 0.05$), so that H_0 is rejected and H_1 is accepted, which means that there is a significant difference in student learning outcomes before participating in learning using interactive learning media and after participating in learning using learning interactive.

Key words: development, interactive learning media, Indonesian.