

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
PENDIDIKAN KARAKTER PADA MATA PELAJARAN BAHASA  
INDONESIA KELAS I SD NEGERI 1 BANJAR BALI  
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

**Oleh  
Erni Damayanti Br Samosir, NIM 1811021036  
Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis pendidikan karakter pada materi kalimat ajakan dan kalimat tanggapan pada mata pelajaran bahasa indonesia, (2) mengetahui proses pengembangan dan validitas media pembelajaran interaktif berbasis pendidikan karakter, (3) mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis pendidikan karakter di SD Negeri 1 Banjar Bali. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan desain model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian ini adalah 28 orang siswa kelas I SD Negeri 1 Banjar Bali. Metode dan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) produk media pembelajaran interaktif berbasis pendidikan karakter dinyatakan valid dengan hasil *review* Ahli Isi Materi Pelajaran sebesar 97,77% (sangat baik), ahli desain pembelajaran sebesar 94,00% (sangat baik) dan ahli media pembelajaran sebesar 91,25% (sangat baik) serta uji coba perorangan sebesar 97,77% (sangat baik), uji kelompok kecil sebesar 96,93% (sangat baik), dan uji lapangan sebesar 95,78% (sangat baik), (2) produk media pembelajaran interaktif berbasis pendidikan karakter dinyatakan efektif digunakan berdasarkan hasil *pre-test* sebesar 34,11% (kurang), dan *post-test* sebesar 84,46 (baik) dan dilakukan perhitungan dengan teknik uji-t memperoleh t hitung sebesar 19,740 dan hasil t tabel pada taraf signifikansi 0,05 dengan  $db = n_1 + n_2 - 2 = 56 - 2 = 54$  diperoleh t-tabel sebesar 2,021. Hasil ini menunjukkan bahwa  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$  ( $19,740 > 2,021$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar bahasa indonesia antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas I SD Negeri 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2021/2022. Dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendidikan Karakter terbukti efektif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia.

**Kata-kata kunci:** pengembangan, interaktif, karakter.

## ABSTRACT

*This study aims to: (1) produce interactive learning media products based on character education in the material of solicitation sentences and response sentences in Indonesian language subjects, (2) find out the process development and validity of character education-based interactive learning media, (3) knowing the effectiveness of character education-based interactive learning media at SD Negeri 1 Banjar Bali. This type of research is research and development of the ADDIE model design which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this study were 28 first grade students at SD Negeri 1 Banjar Bali. Data collection methods and instruments used in this study were questionnaires and tests.*

*The results showed that (1) character education-based interactive learning media products were declared valid with the results of a review of subject matter content experts of 97.77% (very good), learning design experts of 94.00% (very good) and learning media experts of 91.25% (very good) and individual trials of 97.77% (very good), small group trials of 96.93% (very good), and field tests of 95.78% (very good), (2) interactive learning media products based on character education were declared effective for use based on the results of the pre-test of 34.11% (poor), and the post-test of 84.46 (good) and the calculation was carried out using the t-test technique to obtain a t count of 19.740 and the results of t table at a significance level of 0.05 with  $db = n1 + n2 - 2 = 56 - 2 = 54$  obtained a t-table of 2.021. These results indicate that  $t\text{-count} > t\text{-table}$  ( $19.740 > 2.021$ ), so that  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted which means that there is a significant difference in Indonesian learning outcomes between before and after using interactive learning media based on character education in class Indonesian subjects I SD Negeri 1 Banjar Bali Academic Year 2021/2022. It can be concluded that Character Education-Based Interactive Learning Media has proven to be effective in significantly increasing Indonesian learning outcomes.*

**Key words:** *development, interactive, character.*

