

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF FABEL UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BACA DAN KETRAMPILAN MENULIS PESERTA DIDIK**



Adila Maulita Regianti

172071200003

PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

TAHUN 2023

LATAR BELAKANG

- Rendahnya minat membaca dan ketrampilan menulis siswa kelas III
- Metode pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang membuat siswa tertarik
- Beberapa siswa ada yang kurang lancar dalam membaca ditambah dengan metode pembelajaran atau media pembelajaran yang digunakan kurang mendukung , mengakibatkan semakin bertambah susah nya dalam membaca.

RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Interaktif Fabel Untuk Meningkatkan minat baca dan ketrampilan menulis peserta didik di MI An-Nur Junwangi Krian?
2. Bagaimana keefektifan Pengembangan Media Interaktif Fabel Untuk Meningkatkan minat baca peserta didik di MI An-Nur Junwangi Krian?
3. Bagaimana keefektifan Pengembangan Media Interaktif Fabel Untuk Meningkatkan ketrampilan menulis peserta didik di MI An-Nur Junwangi Krian?



JENIS PENELITIAN

- Metode Penelitian Pengembangan (*Research and Development*)
- Salah satu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dengan menggunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan serta menguji keefektifan suatu produk tertentu.



JENIS PENELITIAN

- Menggunakan Model Pengembangan (*ADDIE*)
- 5 Tahapan pengembangan *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluate*.
- Model ADDIE ini dapat meminimalisir kekurangan ataupun kesalahan produk hingga tahap akhir.



5 TAHAPAN ADDIE

- Tahap Analyze (Analisis) : yakni beberapa kegiatan analisis kebutuhan yang digunakan untuk menemukan suatu masalah serta dilakukannya analisis tugas (*task analyze*).
- Tahap Perancangan (*Design*) : membuat sebuah perancangan produk pengembangan guna memenuhi kebutuhan yang telah ditentukan. Adapun "*storyboard* atau *rancangan awal*"
- Tahap Pengembangan (*Development*) : tahapan ini mewujudkan suatu desain yang telah dibuat dalam bentuk fisik sehingga hasilnya akan menghasilkan media yang berbentuk sebenarnya.
- Tahap Implementasi (*Implementation*) : produk yang telah dibuat sebelumnya atau tahap pengembangan akan diterapkan ke siswa pada saat pembelajaran berlangsung
- Evaluasi (*Evaluation*) : tahapan pengembangan yang terakhir. Pada tahap ini terdiri dari dua macam evaluasi yaitu formatif dan sumatif.



UJI COBA PRODUK PENGEMBANGAN

Desain Uji Produk

Uji
Perseorangan

Uji
Kelompok
Kecil

Uji
Lapangan



SUBYEK UJI PRODUK

Subyek Validasi

Subyek Uji Coba



TEKNIK PENGUMPULAN DATA

- Observasi
- Angket Validasi Ahli
- Wawancara
- Dokumentasi



TEKNIK ANALISIS DATA

- Data kualitatif adalah data yang telah diperoleh dari hasil validasi oleh beberapa ahli yaitu ahli materi, ahli media serta ahli praktisi pembelajaran (guru kelas) yang berupa kritik dan saran.
- Data kuantitatif adalah data yang diperoleh dari hasil angket penilaian produk yang berupa skor atau angka dengan menggunakan skala likert dengan kriteria empat alternatif jawaban



HASIL PENELITIAN

Hasil Validasi Ahli Materi

Prosentase nilai 95% (Sangat Layak)

Hasil Validasi Ahli Media

Prosentase nilai 98% (Sangat Layak)

Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran (Guru)

Prosentase nilai 100% (Sangat Layak)

Hasil PreTest

Rata-rata Nilai 65,4

Hasi PostTest

Rata-rata Nilai 82,5



KESIMPULAN

- Hasil penelitian produk pengembangan ini dikatakan sangat layak dengan berdasarkan hasil prosentase 3 Ahli. Dengan masing-masing prosentase Ahli materi 95%, Ahli Media 98%, dan Praktisi Pembelajaran 100%
- Efektifitas media interaktif ini dilihat dari hasil Pretest 65,4 dan Post test 82,5 dengan rata-rata kenaikan 17%.
- Keefektifan diuji melalui Uji Paired T-Test. Paired Sampels menunjukkan Sig (2-tailed) dan nilai probabilitas $>0,005$ maka ada pengaruh. Hasil uji diketahui $0,000 < 0,05$ dinyatakan layak.



TERIMA KASIH