

Development of Fable Interactive Media to Increase Students' Interest in Reading and Writing Skills [Pengembangan Media Interaktif Fabel Untuk Meningkatkan Minat Baca Dan Ketrampilan Menulis Peserta Didik]

Adila Maulita Regianti¹⁾, Nurdyansyah^{*,2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia
nurdyansyah@umsida.ac.id

Abstract. This research is aimed at 3rd grade students of MI An-Nur Junwangi to increase reading interest and writing skills in learning Thematic Theme 1 Sub-theme 1 Indonesian Language Subject by using interactive media fables that have been created and developed by researchers without leaving the content of the material in the book. the module.

The research used by researchers in this journal is the R&D (Research and Development) research method. This method is a research model that develops a product that will be made more attractive by not changing the original shape. This model is supported by the use of the ADDIE method (Analysis, Design, Production, Implementation and Evaluation). Researchers have developed interactive media to increase interest in reading and writing skills for students in each lesson. In this study, data collection was taken by conducting interviews with educators who teach in the lesson and observing how the process or conditions of students and classes during learning were supported by documentation during data collection.

After getting the research data and analyzing the research, it can be said that in technical analysis, including technical descriptive analysis, namely quantitative obtained from expert advice and qualitative obtained from the results of calculating the percentage of experts who can be said to be feasible or not the product. Results The percentage of each expert is 95% Material Expert, 98% Media Expert and 100% Learning Practitioner Expert (Teacher). In addition, this study also uses the Paired T-Test analysis technique through SPSS, namely Pre-Test and Post-Test for students. The average result of the Pre-Test is 65.4 while the Post Test is 82.5. With these average results, it can be seen that there is a significant increase of 17. So that the product that has been developed is acceptable and feasible to be developed at MI School Institutions.

Keywords : *Fable Interactive Media, Reading Interest, Writing Skill.*

Abstrak. Penelitian ini ditujukan kepada peserta didik kelas 3 MI An–Nur Junwangi untuk meningkatkan minat baca dan ketrampilan menulis dalam pembelajaran Tematik Tema 1 Subtema 1 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media interaktif fabel yang telah dibuat serta dikembangkan oleh peneliti tanpa meninggalkan isi materi yang ada di modul tersebut.

Penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam jurnal ini adalah Metode penelitian R&D (*Research and Development*). Metode ini merupakan model penelitian yang mengembangkan sebuah produk yang akan dibuat menjadi lebih menarik dengan tidak merubah bentuk asli. Model ini didukung dengan penggunaan metode ADDIE (*Analisis, Desain, Produksi, Implementasi dan Evaluasi*). Peneliti telah mengembangkan media interaktif untuk meningkatkan minat baca dan ketrampilan menulis bagi peserta didik dalam setiap pembelajaran. Dalam penelitian ini, pengumpulan data diambil dengan melakukan kegiatan wawancara kepada pendidik yang mengajar pada pembelajaran tersebut serta melakukan kegiatan observasi bagaimana proses atau kondisi siswa dan kelas saat pembelajaran dengan didukung dokumentasi saat pengambilan data.

Setelah mendapatkan data hasil penelitian dan menganalisis penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa dalam teknis analisis termasuk terknis analisis deskriptif yakni kuantitatif yang diperoleh dari saran para ahli dan kualitatif diperoleh dari hasil perhitungan prosentase para ahli yang dapat dikatakan layak atau tidaknya produk tersebut. Hasil Prosentase dari masing-masing ahli yakni Ahli Materi 95 %, Ahli Media 98% dan Ahli Praktisi Pembelajaran (Guru) 100% . Selain itu penelitian ini juga menggunakan teknik analisis Paired T-Test yang melalui SPSS yakni Pre-Test dan Post-Test untuk peserta didik. Hasil rata-rata dari Pre-Test yakni 65,4 sedangkan Post Test yakni 82,5. Dengan hasil rata-rata tersebut sehingga terlihat ada kenaikan yang signifikan sebesar 17. Sehingga produk yang telah dikembangkan ini dapat diterima dan layak untuk dikembangkan di Lembaga Sekolah MI.

Kata Kunci : *Media Interaktif Fabel, Minat Baca, Ketrampilan Menulis.*

I. PENDAHULUAN

Sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan yang diharapkan mampu menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar dengan menerapkan strategi belajar yang sesuai dengan siswa tersebut. Dapat diketahui bahwa sekolah merupakan sebuah sistem interaksi sosial suatu organisasi dimana proses pendidikan di sekolah dapat dikatakan berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada bagaimana proses pembelajaran itu berlangsung dengan baik.

Bahasa merupakan alat komunikasi yang dipergunakan oleh masyarakat Indonesia untuk keperluan sehari-hari, misalnya belajar, bekerja sama, dan berinteraksi. Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional dan bahasa resmi di Indonesia. Bahasa nasional adalah bahasa yang menjadi standar di Negara Indonesia. Sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia tidak mengikat pemakainya untuk sesuai dengan kaidah dasar. Bahasa Indonesia digunakan secara non resmi, santai dan bebas. Dalam pergaulan sehari – hari antar warga yang dipentingkan adalah makna yang disampaikan. Pemakai bahasa Indonesia dalam konteks bahasa nasional dapat menggunakan dengan bebas menggunakan ujarannya baik lisan maupun tulis . (Devianty, 2017, p. 2)

Kemampuan membaca merupakan suatu hal yang terpenting bagi kehidupan manusia di muka bumi ini, terutama di era globalisasi seperti saat ini. Seseorang sangat butuh untuk bisa membaca untuk memperoleh informasi. Saat ini, semua orang dituntut untuk bisa membaca salah satu nya membaca Al-Qur'an bagi umat Islam. Inilah yang menjadi argumentasi mendasar ditetapkannya keterampilan membaca sebagai prioritas pertama dan utama dalam pendidikan Islam. Seperti dalam firman Allah Al-Qur'an surah Al-Alaq ayat 1-5.

١ - خَلَقَ الَّذِي رَبِّكَ بِاسْمِ أَقْرَأ

٢ - عَلَّمِ الْإِنْسَانَ خُلُقَ

٣ - الْأَكْرَمَ وَرَبِّكَ أَقْرَأ

٤ - بِالْقَلَمِ عَلَّمَ الَّذِي

٥ - عَلَّمَ لَمْ مَا الْإِنْسَانَ عَلَّمَ

“Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha Mulia yang mengajar manusia dengan pena Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya” (*Q.S Al- 'Alaq 96 : 1-5*) (Maskhuroh, A'yun, & Lestari, 2020)

Menurut (Nurdyansyah & Lestari , 2020) mengatakan bahwa adanya pembelajaran bahasa seperti kemampuan untuk membaca bagi siswa diharapkan dapat mengernyal serta mengetahui dirinya sendiri, budayanya serta budaya orang lain, menyampaikan suatu pendapat dan perasaan, turut berpartisipasi dalam kegiatan ataupun suatu hal yang ada di masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut. Menurut (Maharani , 2020) terdapat beberapa aspek indikator minat baca yakni Kesukaan indikatornya gairah dan inisiatif, Ketertarikan indikatornya kesegeraan dan responsive, Perhatian indikatornya konsentrasi dan ketelitian dan Keterlibatan indikatornya kemauan dan keuletan. Disamping itu juga indikator minat baca juga meliputi perasaan senang, pusat perhatian, penggunaan waktu, dan motivasi untuk membaca dan usaha untuk terus menerus membaca.

Selain itu menurut Crow and Crow dalam (Maharani , 2020) salah satu aspek yang berpengaruh terhadap minat baca yakni adanya faktor-faktor yang juga mendukung atau mempengaruhi minat baca siswa yakni pertama kondisi fisik yang sehat dan baik secara langsung dan otomatis akan berdampak positif pada aktivitas siswa seperti kegiatan membaca buku, Kedua Kondisi Emosional jika suasana hati sedang mengalami mood yang kurang baik, maka siswa tersebut akan kurang bisa merespon dengan baik apa yang ia kerjakan, salah satunya untuk membaca buku.

Sebaliknya jika mood siswa itu sedang bagus, maka siswa akan senang dan suka untuk melakukan kegiatan membaca, dan Ketiga lingkungan sosial Lingkungan juga berpengaruh atas perilaku seseorang, maksudnya jika siswa tinggal di lingkungan yang gemar membaca maka ia secara tidak langsung akan melakukan kegiatan membaca buku.

Semua ketrampilan berbahasa memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Melalui bahasa, seseorang dapat berkomunikasi, memberi, menerima informasi serta berbagai pengalaman kepada orang lain. Disamping itu seperti ketrampilan berbahasa yang lain, ketrampilan menulis juga memiliki banyak pengaruh atau manfaat. Menurut Tarigan dalam (Khalik, 2021) mengatakan bahwa menulis adalah kegiatan menuangkan/menyampaikan suatu ide atau gagasan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat media penyampai kepada pembaca. Menurut (Ningsih & Mustadi , 2019) Ketrampilan menulis merupakan sebuah kemampuan yang harus dikuasi oleh semua peserta didik Sekolah Dasar. Ketrampilan menulis di tingkat sekolah dasar merupakan penanaman dasar menulis ke jenjang yang lebih tinggi lagi sehingga kemampuan menulis ini berbeda dengan ketrampilan yang lain. Oleh karena itu ketrampilan ini menuntut siswa untuk lebih paham tentang

tata cara menulis serta dituntut untuk dapat menggunakan ejaan, kosakata dan mampu membuat kalimat serta menghubungkan kalimat sesuai dengan materi pembelajaran yang ada di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.

Media Pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam menunjang proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik dan efisien dapat mempengaruhi proses belajar siswa khususnya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam hal ini siswa memiliki peranan sebagai subjek dan penerima materi serta informasi dalam pembelajaran sedangkan guru memiliki peran tersendiri yakni sebagai fasilitator bagi siswa nya dalam memberikan sebuah informasi dan pengetahuan. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu usaha yang dilakukan oleh guru dalam menyajikan sebuah materi pelajaran yang menarik agar mendapat respon positif dari siswa. Adanya media pembelajaran dapat berguna sebagai alat bantu mengajar yang telah disesuaikan dengan metode ajar.

Menurut (Helmiah & Hardianti , 2017) Pembelajaran interaktif adalah salah satu cara yang mudah dan praktis dalam merangsang pemahaman siswa agar selalu memiliki keinginan belajar.. Dalam pembelajaran interaktif sebaiknya didukung oleh bahan ajar interaktif sedangkan yang dimaksud dengan bahan ajar interaktif merupakan media interaktif yang didalamnya mengandung dua atau lebih media meliputi teks, audio, gambar, maupun video yang dapat memudahkan pengguna dalam mengoperasikan media tersebut.

Menurut (Erika, 2019) Fabel merupakan salah satu jenis prosa lama yang menjelaskan pengajaran moral dengan melibatkan hewan atau binatang sebagai tokoh utamanya yang bertingkah laku atau menirukan gaya seperti layaknya manusia. Fabel merupakan dongeng hewan yang memiliki fungsi sebagai media hiburan maupun media pendidikan bagi anak-anak. Oleh karena itu, fabel dijadikan sebagai dongeng dalam pendidikan anak (Yulsafli, 2019). Dalam pembelajaran interaktif fabel terdapat beberapa unsur meliputi teks, suara, gambar dan aspek interaktif. Dari beberapa perpaduan unsur yang dimunculkan tersebut menciptakan suatu media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan siswa sehingga timbul motivasi belajar dalam diri siswa tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III MI An-Nur Plus Junwangi , mengatakan bahwa pembelajaran yang berlangsung masih dilakukan dengan cara penyampaian materi ke siswa dengan penjelasan atau metode ceramah saja tanpa adanya media pendukung saat berlangsungnya pembelajaran. Disamping itu juga guru belum mengetahui faktor lain yang mempengaruhi minat baca dan ketrampilan menulis peserta didik yang belum ditingkatkan. Pemilihan sekolah dasar di kecamatan Krian ini sebagai lokasi penelitian dengan alasan sekolah ini memiliki fasilitas yang memadai, dengan adanya gedung sekolah bagus, mempunyai perpustakaan, pengajar yang cukup serta letak sekolah yang cukup dekat dan strategis di wilayah pusat desa maupun lintas desa lain. Hal ini memudahkan siswa untuk lebih mudah mencari informasi agar memiliki wawasan yang luas.

Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk menganalisis kelayakan Pengembangan Media Interaktif Fabel untuk Meningkatkan minat baca dan ketrampilan menulis peserta didik di MI An Nur Plus Junwangi dan Untuk menganalisis keefektifan Pengembangan Media Interaktif Fabel Untuk Meningkatkan minat baca dan ketrampilan menulis peserta didik di MI An Nur Plus Junwangi.

II. METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut (By Arifin & Nurdyansyah, 2018) bahwa metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) adalah salah satu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dengan menggunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan serta menguji keefektifan suatu produk tersebut. Selain itu menurut Gay dalam (Bilkis, 2018) mengatakan bahwa peneliti dan pengembangan pendidikan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan sebuah produk yang akan dikembangkan berupa bahan ajar di sekolah yang efektif bukan untuk menguji sebuah teori. Penelitian Pengembangan ini akan menghasilkan media interaktif fabel untuk meningkatkan minat baca dan ketrampilan menulis siswa kelas 3 MI / SD.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, bahwa jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan media berupa media interaktif fabel. Penelitian ini dirancang dengan menggunakan model pengembangan ADDIE . Model ADDIE menurut (Maskur, Nofrizal, & Syazali, 2017) terdiri dari 5 tahapan pengembangan yakni *Analayze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluate*. Model Penelitian Pengembangan *ADDIE* ini menerapkan sistem evaluasi sebagai perbaikan pada kualitas produk sebelumnya yang dilakukan pada setiap tahap perbaikan untuk dilanjutkan pada tahap selanjutnya. Oleh karena itu model *ADDIE* ini dapat meminimalisir kekurangan ataupun kesalahan produk hingga tahap akhir

Pada uji coba produk pengembangan ini terdapat 2 uji coba yakni desain uji produk dan subyek uji coba. Desain uji produk dilakukan melalui 3 tahap atau Uji yakni Uji perseorangan, Uji Kelompok Kecil dan Uji Lapangan. Sedangkan Subyek Uji Produk dilakukan oleh Subjek Validasi dan Subjek Uji Coba. Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Berikut Kriteria Validator untuk validasi subjek uji coba:

Angket penilaian yang telah dibuat ditunjukkan kepada validator dengan menggunakan Skala Likert. Ada empat alternatif jawaban skala likert yang digunakan dalam penelitian ini yakni sebagai berikut :

Tabel 1.1 Penilaian Angket Validasi Ahli

| Jawaban | Keterangan | Skor |
|---------|-------------|------|
| 4 | Sangat Baik | 4 |
| 3 | Baik | 3 |
| 2 | Cukup | 2 |
| 1 | Kurang baik | 1 |

Dari beberapa data yang telah diperoleh dengan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data dan instrumen yang telah ditentukan tersebut terbagi menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. 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. Dari hasil data tersebut akan diolah melalui perhitungan presentase skor pada setiap item yang ada di angket. Adapun rumus yang akan digunakan untuk mengukur presentase produk pengembangan sebagai berikut :

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

Keterangan:

P :Persentase kelayakan/kevalidan

X : Jumlah skor yang diperoleh dari validator

Xi : Jumlah skor maksimal Hasil yang diperoleh dari perhitungan persentase akan ditentukan tingkat kelayakan dan kevalidannya menggunakan konversi skala tingkat pencapaian, sebagai berikut:

Tabel 1.2 Presentase dan tingkat kevalidan analisis data

| Skala | Presentase (%) | Keterangan |
|-------|----------------|---------------------|
| 5 | 81% - 100% | Sangat Layak |
| 4 | 61% - 80% | Layak |
| 3 | 41 - 60% | Cukup |
| 2 | 21% - 40% | Kurang Layak |
| 1 | 0% - 20% | Sangat Kurang Layak |

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kelayakan Produk Pengembangan

1. Deskripsi Pengembangan Media Interaktif Fabel Tema 1 kelas 3 MI

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif dengan materi untuk meningkatkan minat baca dan ketrampilan menulis siswa MI An Nur Junwangi. Pengembangan dan Penelitian ni dilakukan di Kelas III MI An-Nur Junwangi . Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli materi, validasi ahli media, serta hasil uji coba guru serta tanggapan siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwasanya ini merupakan deskripsi media interaktif fabel untuk pembelajaran tematik kelas 3 mata pelajaran bahasa indonesia :

Tabel 1.3 Deskripsi Media Interaktif Fabel

| | |
|-----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nama Pengembang media | Adila Maulita Regianti |
| Judul | Multimedia Interaktif Fabel |
| Bentuk (Format) | Html |
| Bahan Pembuatan | Articulate Storyline 3 , Adobe PhotoShop, Adobe Premiere CS6, Google dan Youtube. |
| Subyek Uji Coba | Kelas 3 MI An – Nur |
| Konsep | Konsep yang dituju yakni agar menciptakan pembelajaran yang menarik serta menyenangkan dengan adanya tampilan berupa gambar binatang serta tema binatang dengan menggunakan media interaktif fabel ini khusus untuk pembelajaran tema 1 subtema 1. |
| Materi | Ciri-ciri dan Kebutuhan Makhluk Hidup |
| Cara Penggunaan | Media Interaktif ini bisa digunakan dengan cara online maupun offline baik melalui Android Handphone ataupun Laptop. |

2. Penyajian data hasil validasi

Hasil validasi dari ketiga para ahli ini digunakan untuk melihat ukuran kelayakan produk pengembangan yang sudah dikembangkan. Penelitian ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif yang dijelaskan sebagai berikut :

a. Hasil Validasi Ahli Materi

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif dari hasil validasi ahli materi berupa presentase penilaian menggunakan skala likert, dengan rumus berikut :

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{jumlah skor jawaban} \times 100}{\text{Jumlah skor ideal}}$$

Dibawah ini hasil validasi Ahli Materi :

Tabel 1.4 Hasil Penilaian Angket Validasi Ahli Materi Pada Pengembangan Media Interaktif Fabel

| Pernyataan | X | Xi | P% | Tingkat Kelayakan Produk |
|------------|----|----|-----|--------------------------|
| Jumlah | 76 | 80 | 95% | Sangat Layak |

Berdasarkan data diatas dapat dijelaskan bahwa x adalah Jumlah Skor Jawaban dan xi merupakan Jumlah Skor Ideal sedangkan $P\%$ yakni hasil dari x dan xi . X bisa dijelaskan dari data diatas yakni 76 yang berdasarkan dari nilai kelayakan yang dikalikan dengan jumlah pertanyaan. Sedangkan 80 merupakan skor kelayakan yang dikalikan dengan jumlah pertanyaan. Sehingga prosentase nilai yang dicapai yakni 95% yang telah melewati rumus prosentase sesuai dengan hasil kualifikasi. Berdasarkan hasil $P\%$ yakni Bapak Moch. Bahak By Arifin, M.Pd.I Produk Pengembangan berupa media interaktif fabel yang telah dikembangkan sudah layak untuk digunakan serta diuji cobakan kepada siswa, akan tetapi lebih baik lagi jika ditambahkan Kompetensi Inti (KI) sesuai dengan materi serta tambahkan petunjuk penggunaan dalam pembelajaran.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif ini berasal dari saran dan kritik oleh ahli materi.

Tabel 1.5 Saran dan Kritik

| Ahli Materi | Saran dan Kritik |
|-------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| MBUBA | Ditambahkan Kompetensi Inti (KI) sesuai dengan materi serta tambahkan petunjuk penggunaan dalam pembelajaran. |

b. Hasil Validasi Ahli Media

1) Data kuantitatif dari hasil validasi ahli media berupa penilaian skala likert dengan rumus :

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{jumlah skor jawaban} \times 100}{\text{Jumlah skor ideal}}$$

Tabel 1.6 Hasil Penilaian Angket Validasi Ahli Media Pada Pengembangan Media Ineraktif Fabel

| Pernyataan | X | Xi | P% | Tingkat Kelayakan Produk |
|------------|----|-----|-----|--------------------------|
| Jumlah | 98 | 100 | 98% | Sangat Layak |

Berdasarkan data diatas dapat dijelaskan bahwa x adalah Jumlah Skor Jawaban dan xi merupakan Jumlah Skor Ideal sedangkan $P\%$ yakni hasil dari x dan xi . X bisa dijelaskan dari data diatas yakni 98 yang berdasarkan dari nilai kelayakan yang dikalikan dengan jumlah pertanyaan. Sedangkan 100 merupakan skor kelayakan yang dikalikan dengan jumlah pertanyaan. Sehingga prosentase nilai yang dicapai yakni 98% yang telah melewati rumus prosentase sesuai dengan hasil kualifikasi. Berdasarkan hasil $P\%$ yakni Ibu Ida Rindaningsih Produk Pengembangan berupa media interaktif fabel yang telah dikembangkan sudah sangat bagus dan sangat layak untuk ditampilkan serta digunakan oleh siswa akan tetapi lebih baik lagi serta lebih tinggi manfaatnya jika ditambahkan dengan suara (Dubbing) dari masing-masing halaman yang muncul

2) Data Kualitatif diperoleh dari saran dan kritik dari Ahli Media

Tabel 1.7 Saran dan Kritik Ahli Media

| Ahli Media | Saran dan Kritik |
|------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| IR | Akan lebih tinggi kemanfaatannya serta lebih menarik jika media diberi suara/dubbing. Tetapi produk pengembangan ini layak untuk diujicobakan. |

c. Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran (Guru)

1) Data Kuantitatif

Data Kuantitatif dari hasil validasi praktisi pembelajaran berupa prosentase penilaian skala likert dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{jumlah skor jawaban} \times 100}{\text{Jumlah skor ideal}}$$

Tabel 1.8 Hasil Penilaian Angket Validasi Praktisi Pembelajaran (Guru)

| Pernyataan | X | Xi | P% | Tingkat Kelayakan Produk |
|---------------|----|----|------|--------------------------|
| Jumlah | 40 | 40 | 100% | Sangat Layak |

Berdasarkan data diatas dapat dijelaskan bahwa x adalah Jumlah Skor Jawaban dan xi merupakan Jumlah Skor Ideal sedangkan $P\%$ yakni hasil dari x dan xi . X bisa dijelaskan dari data diatas yakni 40 yang berdasarkan dari nilai kelayakan yang dikalikan dengan jumlah pertanyaan. Sedangkan 40 merupakan skor kelayakan yang dikalikan dengan jumlah pertanyaan. Sehingga prosentase nilai yang dicapai yakni 100% yang telah melewati rumus prosentase sesuai dengan hasil kualifikasi.

2) Data Kualitatif

Data Kualitatif diperoleh dari saran dan kritik Praktisi Pembelajaran

Tabel 1.9 Saran dan Kritik Praktisi Pembelajaran

| Praktisi Pembelajaran | Saran dan Kritik |
|-----------------------|------------------|
| IK | Perbaikan Metpen |





3. Analisis Desain Akhir Produk Pengembangan Media Interaktif Fabel

Penelitian ini menampilkan desain akhir produk pengembangan media interaktif fabel yang didalamnya telah dikemas sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media ini dikembangkan sesuai dengan pembelajaran Tematik kelas 3 serta sesuai dengan KI, KD dan Tujuan Pembelajaran sesuai K13 untuk peserta didik MI. Media interaktif ini dikembangkan dengan tampilan yang menarik dan mudah digunakan.

Tampilan/desain media interaktif ini dibuat dengan menggunakan tema binatang yang sesuai didukung dengan beberapa ikon pendukung nya. Selain ada beberapa binatang sebagai peran utama juga terdapat penjelasan dari masing-masing sub bahasan dari materi yang ditampilkan. Disamping terdapat penjelasan juga didukung

adanya video singkat bagaimana makhluk hidup itu memiliki ciri-ciri serta kebutuhannya. Setelah semua materi ditampilkan, pada bagian akhir juga terdapat evaluasi/ latihan soal untuk pengguna (siswa). Tampilan latihan pun dibuat dengan desain yang menarik serta terdapat tampilan panduan sebelum mengerjakan, tampilan skor akhir serta review soal yang benar dan salah. Berikut ini tampilan desain akhir pengembangan media interaktif fabel dari tampilan intro/pembuka sampai penutup :

| No. | Uraian | Tampilan |
|-----|---------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Tampilan Intro / pembuka awal |  |
| 2. | Tampilan Judul |  |
| 3. | Tampilan Menu Utama |  |
| 4. | Tampilan Menu Ciri—ciri Makhluk Hidup |  |
| 5. | Tampilan Ciri-ciri Tumbuh |  |
| 6. | Tampilan Kebutuhan Makhluk Hidup “Tempat Tinggal” |  |

| | | |
|------------|------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>7.</p> | <p>Tampilan Menu Petunjuk</p> |  |
| <p>8.</p> | <p>Tampilan Menu Tujuan Pembelajaran</p> |  |
| <p>9.</p> | <p>Tampilan Menu Latihan Soal</p> |  |
| <p>10.</p> | <p>Tampilan Jawaban benar dan salah</p> |  |

B. Efektivitas Produk Pengembangan Media Interaktif Fabel

Penelitian ini menghasilkan produk pengembangan yang berupa media interaktif fabel materi tematik tema 1 subtema 1 mata pelajaran bahasa Indonesia yang diterapkan di MI An – Nur Plus Junwangi Krian untuk meningkatkan minat baca dan ketrampilan menulis peserta didik kelas 3 .

Efektivitas serta kelayakan produk yang digunakan dapat dilihat serta dibuktikan melalui hasil validasi beberapa ahli dan melalui proses penilaian dengan pre-test dan post test kepada peserta didik. Kelayakan produk pengembangan media interaktif fabel ini telah diuji oleh beberapa Ahli yakni Ahli Materi, Ahli Media dan Praktisi Pembelajaran (Guru). Sedangkan untuk Uji Keefektifan terdapat pada teknik Analisis data deskriptif yakni Kuantitatif dan Kualitatif serta menggunakan teknik analisis Paired Test.

Keefektifan produk pengembangan ini dapat dilihat dari tingkat pemahaman peserta didik dalam menangkap penjelasan dari peneliti dan pemahaman diri sendiri ketika menggunakan produk pengembangan berupa media interaktif fabel tersebut.

Keefektifan produk pengembangan ini dapat dilihat dari tingkat pemahaman peserta didik dalam menangkap penjelasan peneliti serta penggunaan media yang digunakan oleh peserta didik. Beberapa peserta didik yang telah menggunakan media interaktif fabel ini sangat tertarik dan menyukai produk pengembangan tersebut. Adanya media interaktif fabel ini memberikan dampak positif bagi peserta didik untuk lebih memahami serta mendalami materi tersebut dengan cara serta pemahamannya sendiri dalam pembelajaran. Peningkatan yang terjadi dalam proses produk pengembangan ini memiliki peningkatan yang tidak terlalu tinggi akan tetapi peningkatannya bertahap secara perlahan.

Penelitian ini menggunakan Uji Analisis *Paired T-test* yang berfungsi untuk mengetahui perkembangan yang signifikan. Uji Analisis tersebut diikuti oleh 10 peserta didik saja dikarenakan masih adanya pandemi *Covid19* saat penelitian berlangsung sehingga tidak dapat diikuti oleh seluruh peserta didik. Berikut hasil dari data Uji Analisis Pre-test dan Post-test dibawah ini :

Tabel 1.10 Hasil Pre-Test dan Post-Test

| Nama | Nilai Pre-Test | Nilai Post-Test |
|-------------|-----------------------|------------------------|
| TS | 75 | 90 |
| SA | 60 | 95 |
| RY | 75 | 85 |
| DA | 45 | 85 |
| KSY | 84 | 80 |
| AH | 80 | 95 |
| IQB | 65 | 85 |
| ZHR | 70 | 75 |
| APR | 30 | 60 |
| RZ | 70 | 75 |
| Rata-rata | 65,4 | 82,5 |

Berdasarkan tabel Pre-Test dan Post-Test diatas maka dapat disimpulkan bahwa terjadi kenaikan atau peningkatan hasil pembelajaran dengan produk pengembangan tersebut. Akan tetapi tidak semua peserta didik mampu mendapatkan nilai yang bagus dari hasil kerja atau tes yang dijalani. Meski demikian mereka terlihat dan dapat membuktikan bahwa produk pengembangan berbasis media interaktif fabel ini sangat cocok digunakan dalam pendukung pembelajaran. Dapat diambil contoh dari peserta didik berinisial TS yang mendapatkan nilai pre-test 75 dan setelah menggunakan produk pengembangan tersebut maka hasil nilai post-test yang didapat 90. Kenaikan nilai tersebut sangatlah meningkat pesat yakni mengalami kenaikan tingkat sebanyak 15 nilai, Hal tersebut membuktikan bahwa produk pengembangan ini bisa membantu peserta didik dalam belajar. Menurut TS Media interaktif fabel ini sangatlah mudah saat digunakan, tampilan yang menarik, serta membuat lebih bersemangat dalam belajar karena melalui media interaktif tersebut dapat bermain sambil belajar. Dari hasil Pre-Test dan Post-Test yang telah dikerjakan oleh siswa dibuatlah rata-rata dari masing-masing hasil tes. Prosentase rata-rata nilai Pre-Test yakni 65,4 sedangkan nilai Post-Test yakni 82,5. Dari hasil rata-rata tersebut menunjukkan adanya kenaikan prosentase sebesar 17. Dari ulasan diatas dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan ini dinyatakan efektif dan efisien ketika digunakan dalam pembelajaran khususnya pembelajaran Tematik Tema 1 Subtema 1 oleh Kelas 3 MI

VII. SIMPULAN

Hasil penelitian dengan penggunaan produk pengembangan ini dapat dikatakan sangat layak dengan berdasarkan dari hasil prosentase ketiga ahli yakni Ahli Materi, Ahli Media dan Ahli Praktisi Pembelajaran sehingga sangat layak untuk digunakan. Hasil Prosentase dari ketiga Ahli tersebut dapat dijelaskan dengan masing-masing hasil yang diperoleh. Ahli Materi 95%, Ahli Media 98% dan Ahli Praktisi Pembelajaran (Guru) 100%.

Efektivitas media interaktif fabel ini setelah dilakukan penelitian terlihat bahwa hasil dari tes yang dilakukan oleh siswa yakni Pre-Test dan Post Test. Hasil rata-rata dari Pre-Test yakni 65,4 sedangkan Post Test yakni 82,5. Dengan hasil rata-rata tersebut sehingga terlihat ada kenaikan 17%. Selain itu keefektifannya juga diuji melalui uji paired T-Test. Dijelaskan pada tabel jika paired sampels menunjukkan sig (2-tailed) dan jika nilai probabilitas $>0,05$ maka ada pengaruh. Sehingga hasil uji diketahui bahwa nilai probabilitas sebesar $0,000 < 0,05$ maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengaruh penggunaan media interaktif fabel untuk meningkatkan minat baca dan ketrampilan menulis peserta didik kelas 3 MI dinyatakan layak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima Kasih kepada Tuhan YME Allah Swt, Kepada kedua orangtua saya dan adik laki-laki saya yang sudah memberikan dukungan baik materi maupun doa. Terima kasih kepada calon suami saya yang sudah memberikan support serta menerima keluh kesah saya pada saat menyelesaikan artikel ini. Terima kasih juga saya ucapkan kepada teman-teman PGMI A1, Tak lupa kepada Dosen Pembimbing saya yang telah sabar dalam membimbing dalam penyusunan artikel ini sampai selesai. Dan Tak lupa saya mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah beserta jajaran guru MI An-Nur Plus Junwangi yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian ini.

REFERENSI

- [1] Bilkis, H., "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Player Pada Pembelajaran Tematik Tema Energi Dan Perubahannya Kelas 3 Sekolah Dasar", Universitas Muhammadiyah Malang., Malang., Oct 2018.
- [2] By Arifin, M. B., & Nurdyansyah, N. Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan., Sidoarjo : UMSIDA PRESS, Agust 2018.

- [3] Devianty, D, " Bahasa Sebagai Cermin Kebudayaan.", J.Tarbiyah, Vol. 24, No.2, Jul-Dec. 2017.
- [4] Erika, E, "Pengaruh Media Audio Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Siswa SMP Negeri 2 Teluk Gelam"., Universitas Muhammadiyah Palembang., Palembang, Agust. 2019
- [5] Helmiyah , F., & Hardianti , C, " Perancangan Media Interaktif Kumpulan Doa Untuk Anak Usia Dini Berbasis Multimedia ", Manajemen Informatika dan Teknik Komputer. J. Manajemen Informatika dan Teknik Komputer, Vol 2 No 2, Oct. 2017.
- [6] Khalik, I., " Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Sebagai Terapi Ekspresif Terhadap Emosi Pada Peserta Didik Kelas XI MAN 3 Kota Jambi". J. Literasiologi, Vol 6, No. 2, Jul. 2021.
- [7] Maharani , M., "Upaya Guru Dalam Pemanfaatan Pojok Baca Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Di Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Swasta Nurul Yaqin Simpang Sungai Duren Muaro Jambi" ., UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi., Jambi, 2020
- [8] Maskhuroh, L., A'yun, K., & Lestari, Z., "Tafsir Surat Al-Alaq Ayat Satu Sampai Lima (Tela'ah Konsep Pendidikan Islam Perspektif M.Quraish Shihab)". Vol 2 , No 2 , Sept. 2020.
- [9] Maskur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M., "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash"., J.Pendidikan Matematika, Vol. 8, No. 2 , pp.177-178, 2017.
- [10] Ningsih , S. S., & Mustadi , A. "Penggunaan Media Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pada Pembelajaran Tematik Integratif" ., Jan. 2018
- [11] Nurdyansyah, N., & Lestari , R. P, "Pembiasaan Karakter Islam Dalam Pengembangan Buku Ajar Bahasa Jawa Piwulang 5 Pengalamanku Kelas I MI Nurur Rohmah Jasem Sidoarjo", J.Pendidikan Dasar Islam , pp.35-49,Jul 2020.
- [12] Putri , R. M., Risdianto , E., & Rohadi , N., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Adobe Captivate Pada Materi Gerak Harmonik Sederhana", J. Kumparan Fisika, Kumparan Fisika, Vol. 2, No.2, pp.113-120, 2019.
- [13] Yulsafli, Y., "Kode Budaya dalam Fabel Masyarakat Aceh"., J. Pendidikan, Sains dan Humaniora , Vol. 7, No.2, Apr. 2019.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.