

ABSTRAK

Inayah, Nurul. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Cerita Bergambar Interaktif Pada Pembelajaran Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan kelas III SD. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing I Andarini Permata C., M.Pd. Pembimbing II Rida Fironika K., M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran cerita bergambar interaktif pada pembelajaran tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan serta untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya. Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya ketersediaan dan penggunaan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran terutama pemanfaatan teknologi sehingga siswa merasa bosan, kurang aktif dan kurang dapat memahami materi secara optimal, sedangkan guru memiliki keterbatasan dalam memberikan materi dan menjadi pusat informasi bagi siswa. Adanya pengembangan produk ini dapat membantu siswa dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Pada penelitian ini memperoleh hasil penelitian antara lain: (1) Kelayakan media diperoleh dari hasil validasi oleh 5 validator memperoleh rata-rata 0,83 untuk indikator kualitas isi dan tujuan, indikator kualitas instruksional memperoleh rata-rata 0,84 dan indikator kualitas teknis memperoleh rata-rata 0,83. Jumlah rata-rata semua indikator adalah 0,83 dengan kategori “sangat valid”. (2) Kepraktisan media memperoleh persentase 98% dalam kategori “sangat layak” dari respon guru dan 96% dalam kategori “sangat layak” dari respon siswa. (3) Keefektifan dihitung dengan uji gain sebesar 0,56 menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada kategori “sedang”. Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran cerita bergambar interaktif dinyatakan layak, praktis dan efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan pada siswa kelas III SDN 1 Kecapi Jeparu.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Cerita Bergambar Interaktif, Pembelajaran tematik

ABSTRACT

Inayah, Nurul. 2020. Development of Interactive Pictorial Story Learning Media in Learning Theme 2 Loving Plants and Animals Class III SD. Essay. Primary School Teacher Education Study Program. Sultan Agung Islamic University. Advisor I Andarini Permata C., M.Pd. Advisor II Rida Fironika K., M.Pd.

This study aims to develop interactive pictorial story learning media products on learning theme 2 Loving Plants and Animals and to determine its feasibility, practicality, and effectiveness. This research is motivated by the lack of availability and use of learning media in delivering learning materials, especially the use of technology so that students feel bored, less active and unable to understand the material optimally, while teachers have limitations in providing material and become a center of information for students. The existence of this product development can help students in the process of implementing learning. This study uses the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). In this study, the results obtained include: (1) The feasibility of the media obtained from the validation results by 5 validators obtained an average of 0.83 for content quality indicators and objectives, instructional quality indicators obtained an average of 0.84 and technical quality indicators obtained an average of 0.83. The average number of all indicators is 0.83 with the category "very valid". (2) The practicality of the media obtained a percentage of 98% in the "very feasible" category of teacher responses and 96% in the "very feasible" category of student responses. (3) The effectiveness is calculated by using the gain test of 0.56 indicating an increase in student learning outcomes in the "medium" category. Based on these results, interactive pictorial story learning media are declared feasible, practical and effective to improve understanding of the concept of learning theme 2 Loving Plants and Animals in grade III SDN 1 Kecapi Jepara.

Keywords : *Learning Media, Interactive Picture Stories, Thematic Learning*