

ABSTRAK

Vivi Hardianti, Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Bermuatan Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tinggi Raja. Tesis, Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan. 2019.

Latar belakang penelitian ini adalah pentingnya menanamkan pendidikan karakter dalam pembelajaran dan penggunaan bahan ajar interaktif yang masih jarang digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) kelayakan bahan ajar interaktif bermuatan pendidikan karakter, (2) efektivitas siswa dengan menggunakan bahan ajar interaktif bermuatan pendidikan karakter, (3) hasil pengembangan bahan ajar interaktif bermuatan pendidikan karakter pada pembelajaran cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tinggi Raja. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE dengan tujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbentuk media yang dapat digunakan sebagai pendamping pada pembelajaran cerita fabel di SMP Negeri 1 Tinggi Raja. Bahan ajar ini akan diuji cobakan dari ahli materi, ahli desain, ahli media, guru bahasa Indonesia, dan siswa SMP Negeri Tinggi Raja yang terdiri pada uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji kelompok lapangan terbatas. Instrument yang digunakan pada penelitian ini adalah angket. (1) hasil penilaian validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata sebesar 91,15% dengan kriteria sangat baik, (2) hasil penilaian validasi ahli desain memperoleh nilai rata-rata sebesar 92,72% dengan kriteria sangat baik, dan (3) hasil validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata sebesar 87,73% dengan kriteria sangat baik. (4) hasil uji coba perorangan memperoleh persentase nilai sebesar 81,25% dengan kriteria baik, (5) hasil uji coba kelompok kecil memperoleh persentase nilai sebesar 90,83% dengan kriteria sangat baik, dan (6) hasil uji coba lapangan terbatas memperoleh persentase nilai sebesar 91,42% dengan kriteria sangat baik. (7) hasil belajar siswa sebelum menggunakan bahan ajar dengan rata-rata 70,28% dan hasil belajar sesudah menggunakan bahan ajar dengan rata-rata 84,07% dengan kriteria sangat baik. Implikasi pada penelitian ini adalah bahan ajar interaktif ini dapat digunakan sebagai pendamping untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran cerita fabel, dan dapat menjadi sumbangan yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran disekolah yang akan berdampak pada perolehan hasil belajar yang tinggi dan keefektifan dalam pembelajaran cerita fabel. Dengan demikian, bahan ajar interaktif bermuatan pendidikan karakter ini efektif digunakan dalam pembelajaran fabel.

Kata kunci: bahan ajar, interaktif, fabel, pendidikan parakter

ABSTRACT

Vivi Hardianti, Development of Interactive Teaching Materials Using Character Education in Student Fabel Learning in 1st Grade in State High School One, Tinggi Raja. Thesis Postgraduate Program State University of Medan. 2019

The background of this research is the importance of instilling character education in learning and the use of mass interactive teaching materials rarely used. This study aims to find out: (1) the feasibility of interactive teaching materials with character education, (2) the effectiveness of students using interactive teaching materials with character education, (3) the results of developing interactive teaching materials filled with character education in fable story learning in class VII SMP Negeri 1 Tinggi Raja. This research is a development research that uses the ADDIE model with the aim of developing instructional materials in the form of media that can be used as a companion in story learning fables in SMP Negeri 1 Tinggi Raja. These teaching materials will be tested from material experts, design experts, media experts, Indonesian language teachers, and students of the Tinggi Raja Public Middle School consisting of individual tests, small group tests, and limited field group tests. The instrument used in this study was a questionnaire. (1) the results of the material expert validation assessment obtained an average score of 91.15% with very good criteria, (2) the results of the validation assessment design experts obtain an average value of 92.72% with very good criteria, and (3) the results of the media expert validation obtained an average value of 87.73% with very good criteria. (4) the results of individual trials obtain a percentage value of 81.25% with good criteria, (5) the results of small group trials get a percentage value of 90.83% with very good criteria, and (6) the results of limited field trials obtain percentage value of 91.42% with very good criteria. (7) student learning outcomes before using teaching materials with an average of 70.28% and learning outcomes after using teaching materials with an average of 84.07% with very good criteria. The implications of this study are that interactive teaching materials can be used as a companion to facilitate students in learning fable stories, and can be a contribution that can be used in implementing school learning that will have an impact on the acquisition of high learning outcomes and effectiveness in learning fable stories. Thus, interactive teaching materials charged with character education are effectively used in fable learning.

Keywords : teaching materials, interactive, fable, character education