

ABSTRAK

Fauziah Nur. NIM. 8186122001. Pengembangan Model Pembelajaran “AMUSE” Berbasis Media Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas X TP.2020/2021. Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Medan. 2022

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan model pembelajaran yang layak digunakan, mudah dipelajari dan dapat dipakai untuk pembelajaran (2) untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran berbasis media interaktif. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan produk Borg and Gall dan dipadukan dengan model desain pembelajaran Dick and Carey. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X MAN Labuhanbatu Utara. Metode yang digunakan pada model ini adalah metode Kuasi Eksperimen. Sampel penelitian sebanyak 72 orang siswa yang terdiri dari 36 orang siswa sebagai kelas eksperimen yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran “AMUSE” berbasis media interaktif dan 36 orang siswa sebagai kelas control yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran Inkuiri. Hasil penelitian uji hipotesis membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar bahasa Inggris siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran “AMUSE” berbasis media interaktif dengan hasil belajar bahasa Inggris yang dibelajarkan dengan model pembelajaran Inkuiri. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan data yaitu nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,006. Nilai signifikansi (sig) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran “AMUSE” berbasis Media Interaktif lebih baik dari pada model pembelajaran Inkuiri.

Kata Kunci: model pembelajara “AMUSE”, model pembelajaran Inquiry, hasil belajar bahasa Inggris



ABSTRACT

Fauziah Nur. NIM. 8186122001 Development of Interactive Media Based “AMUSE” Learning Model to improve English Learning Outcome Of Class X Students of MAN Labuhanbatu Utara 2021/2022. Postgraduate Program, Universitas Negeri Medan. 2022

This study aims to (1) Produce learning models that are feasible to use, easy to learn and can be used for learning (2) to determine the effectiveness of learning models based on Interactive Media. This research is a type of development that uses the product development model Borg and Gall combined with the model's learning design Dick and Carey. This research was conducted in class X students of MAN Labuhanbatu Utara. The method used in this study is a quasi-experimental method. The research sample of 72 students consisting of 36 students as an experimental class that was taught using the “amuse” learning model based on interactive media and 36 students as a control class that was learned using the inquiry learning model. The result of the hypothesis test study proved that there are significant differences between English learning outcomes that are learned using the interactive media “AMUSE” learning models with English learning outcomes that are learned using Inquiry learning models. This is indicated by the acquisition of data that is significant is 0,006. At a significant level. This is indicated by the acquisition of data, namely the significance value obtained is 0.006. The significance value (sig) < 0.05 , then H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that the "AMUSE" learning model based on Interactive Media is better than the Inquiry learning model.

Keyword: “AMUSE” learning model, inquiry learning model, english learning outcomes