

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Infografis untuk Pembelajaran Teks Cerita Pendek Kelas XI MAN 1 Blitar” ini ditulis oleh Ahmad Nur Dzulfikar, NIM. 12210173131, Jurusan Bahasa Indonesia, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, yang dibimbing oleh Mustofa, S.S., M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Infografis, Cerita Pendek

Belajar dapat dipahami sebagai suatu proses kegiatan guna memperoleh suatu ilmu yang ditandai dengan adanya perubahan pada seseorang, baik itu pengetahuan, sikap, maupun tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan di sekitarnya. Kondisi pembelajaran di MAN 1 Blitar belum terlaksana dengan baik sebab penggunaan media yang belum maksimal. Oleh karena itu media perlu dikembangkan untuk mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Produk media Infografis dalam materi pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks cerita pendek disajikan dalam bentuk peta konsep dan rangkuman singkat dengan ilustrasi gambar yang diberikan kepada siswa agar siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) mendeskripsikan pengembangan media infografis untuk pembelajaran teks cerita pendek kelas XI MAN 1 Blitar. 2) mendeskripsikan kelayakan media infografis untuk pembelajaran teks cerita pendek kelas XI MAN 1 Blitar.

Media infografis ini dikembangkan berdasarkan model ADDIE yang diadaptasi dari Dick & Carey. Tahapan yang dilakukan meliputi: (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, dan (5) *evaluation*. Dapat diketahui validitas produk yang dikembangkan melalui kegiatan validasi ahli materi, validasi ahli media dan validasi praktisi. Efektivitas produk dapat diketahui melalui kegiatan ujicoba kelompok kecil, serta uji pengukuran minat belajar siswa sesudah memakai media “Pamflet”.

Berdasarkan analisis hasil penelitian pengembangan media “Pamflet” ini valid untuk digunakan, dibuktikan dengan hasil validasi materi mendapatkan presentase 82%, ahli media mendapatkan presentase sebesar 93% dan validasi praktisi mendapatkan 90%. Hasil uji coba keefektifan pada kelompok kecil mendapatkan presentase sebesar 90%. Sedangkan untuk uji pengukuran minat sesudah memakai produk sebesar 91% yang dapat disimpulkan bahwa produk sangat valid untuk meningkatkan minat belajar siswa.

ABSTRACT

Thesis with the title "Development of Infographic Media for Learning Short Story Texts for Class XI MAN 1 Blitar" was written by Ahmad Nur Dzulfikar, NIM. 12210173131, Department of Indonesian Language, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University Tulungagung, which was supervised by Mustofa, SS, M.Pd.

Keywords: Development, Infographic Media, Short Stories

Learning can be understood as an activity process to acquire a knowledge which is marked by a change in a person, be it knowledge, attitude, or behavior as a result of interaction with the surrounding environment. The learning conditions at MAN 1 Blitar have not been carried out properly because the use of media has not been maximized. Therefore, media needs to be developed to support the implementation of learning activities.

Infographic media products in Indonesian language learning materials in short story text materials are presented in the form of concept maps and brief summaries with illustrations given to students so that students are more interested and motivated in participating in Indonesian language learning activities. The aims of this study are 1) to describe the development of infographic media for learning short story texts for class XI MAN 1 Blitar. 2) describe the feasibility of infographic media for learning short story texts for class XI MAN 1 Blitar.

This infographic media was developed based on the ADDIE model which was adapted from Dick & Carey. The stages carried out include: (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, and (5) *evaluation*. It can be seen the validity of the developed product through material expert validation activities, media expert validation and practitioner validation. The effectiveness of the product can be known through small group trial activities, as well as measuring student interest in learning after using the "Pamphlet" media.

Based on the analysis of the results of research on the development of the "Pamphlet" media, it is valid to use, as evidenced by the results of material validation getting a percentage of 82%, media experts getting a percentage of 93% and practitioner validation getting 90%. The results of the trial of effectiveness in small groups get a percentage of 90%. Meanwhile, the interest measurement test after using the product is 91% which can be concluded that the product is very valid to increase students' interest in learning.

الملخص

أطروحة بعنوان "تطوير الوسائط الرسومية لتعلم نصوص القصة القصيرة للغة ١١ مدرسة العالية الحكيمة ١ بليتار" بواسطة أحمد نور ذوالفقار ، نيم. ١٢٢١٠١٧٣١٣١ ، قسم اللغة الإندونيسية ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، جامعة الدولة الإسلامية للسيد علي .رحمة الله تولونغاونغ ، التي يشرف عليها مصطفى ، إس إس ، م

الكلمات الرئيسية: التطوير ، وسائط انفوجرافيك ، القصص القصيرة

يمكن فهم التعلم على أنه عملية نشاط لاكتساب المعرفة التي تتميز بتغيير في الشخص ، سواء كانت معرفة أو موقف أو سلوك نتيجة للتفاعل مع المحيط. بيئة. لم يتم تنفيذ شروط التعلم في مدرسة العالية الحكيمة ١ بليتار بشكل صحيح لأن استخدام الوسائط لم يتم تعظيمه. لذلك ، يجب تطوير وسائل الإعلام لدعم تنفيذ أنشطة التعلم

يتم تقديم منتجات الوسائط الإعلامية في مواد تعلم اللغة الإندونيسية في مواد نصية قصيرة في شكل خرائط مفاهيم وملخصات موجزة مع صور توضيحية تُعطى للطلاب بحيث يكون الطلاب أكثر اهتمامًا وتحفيزًا للمشاركة في أنشطة تعلم اللغة الإندونيسية. أهداف هذا البحث هي: (١) وصف تطور وسائل الإعلام المعلوماتية لتعلم نصوص القصة القصيرة للغة ١١ مدرسة العالية الحكيمة ١٠ بليتار. (٢) صف جدوى وسائط الرسوم البيانية لتعلم نصوص القصة القصيرة للغة ١١ مدرسة العالية الحكيمة ١ بليتار

تم تطوير وسائط المعلومات الرسومية هذه بناءً على نموذج اددي الذي تم تكييفه من ديك و جاري. وتشمل المراحل التي تم تنفيذها: (١) التحليل، (٢) التصميم، (٣) التطوير، (٤) التنفيذ، (٥) التقييم. يمكن رؤية صلاحية المنتج المطور من خلال أنشطة التحقق من صحة المواد من قبل خبراء المواد والتحقق من صحة خبراء الإعلام والتحقق من صحة الممارس. يمكن معرفة فعالية المنتج من "خلال الأنشطة التجريبية لمجموعة صغيرة ، بالإضافة إلى قياس اهتمام الطلاب بالتعلم بعد استخدام وسائط "الكتيب

بناءً على تحليل نتائج البحث حول تطوير وسائط "كتيب" ، فهي صالحة للاستخدام ، كما يتضح من نتائج التحقق من صحة المواد بنسبة ٨٢٪ ، وحصول خبراء الإعلام على نسبة ٣٩٪ والممارس. التحقق من صحة الحصول على ٩٠٪. نتائج تجربة الفعالية في مجموعات صغيرة تحصل على نسبة ٩٠٪. وفي الوقت نفسه ، فإن اختبار قياس الفائدة

بعد استخدام المنتج هو ٩١٪. ويمكن استنتاج أن المنتج صالح للغاية لزيادة اهتمام الطلاب بالتعلم