ABSTRAK

Chandra, Eka Setiawan. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Poster Digital Berseri pada Materi Cerita Fabel di Kelas VII Mts Qomarul Hidayah Tugu Trenggalek, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.
Pembimbing: Dra. Siti Zumrotul Maulida, M. Pd.

Kata kunci: pengembangan media pembelajaran, poster digital berseri, cerita fabel

Materi cerita fable menjadi salah satu pembelajaran yang ada di kelas, masalah yang sering ditemui adalah rasa bosan peserta didik dengan pembelajaran yang bersifat kekanak-kanakan. Ketika menjelaskan materi cerita fabel di MTs Qomarul Hidayah, peserta didik terlihat merasa bosan dan terlihat mengantuk dengan materi cerita fabel yang termuat pada buku pembelajaran. Berdasarkan masalah tersebut peneliti membuat poster digital berseri agar memacu minat peserta didik terhadap materi cerita fable.

Media pembelajaran pada penelitian ini dikembangkan berdasarkan salah satu model pengembangan yaitu model pengembangan ADDIE yang dikembangakan oleh Robert Maribe Branch. Ada lima tahapan dalam model pengembangan ini yaitu 1) analisis, 2) perancangan, 3) pengembangan, 4) implementasi, dan 5) evauasi. Poster digital berseri pada materi cerita fabel ini dikembangakan menggunakan model pengembangan ADDIE melalui beberapa tahap sebagai berikut; 1) analisis kebutuhan peserta didik, 2) merancang desain media pembelajaran berdasarkan KD 3.16, 3) mengembangkan media pembelajaran sesuai analisis kebutuhan dan rancangan, dan 4) evaluasi kelayakan media pembelajaran yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

Hasil penelitian dari pengembangan media pembelajaran ini berdasarkan hasil validasi dari validator media dan materi, hasil validasi mengahsilkan data numerik dan verbal. Data numerik diperoleh dari skor penilaian yang diberikan oleh validator. Sementara data verbal dapat diperoleh dari data tertulis pada kolom komentar yang diberikan oleh validator. Data verbal juga terdapat pada hasil analisis kebutuhan. Hasil evaluasi terhadap kelayakan media pembelajaran, diperoleh persentase sebesar 89% dari aspek materi dan 97% dari aspek media. Artinya, tingkat kelayakan media pembelajaran berada pada tingkat sangat layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik.

ABSTRACT

Chandra. Eka Setiawan. 2023. Development of Media Learning Poster Digital Series on Fabel Story Materials in Class VII Mts Qomarul Hidayah Tugu Trenggalek, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Supervisor: Dra. Siti Zumrotul Maulida, M. Pd.

Keywords: learning media development, digital poster series, fabel stories**.**

Fable story material is one of the lessons in class, the problem that is often encountered is the boredom of students with childish learning. When explaining fable story material at MTs Qomarul Hidayah, students seemed bored and looked sleepy with the fable story material contained in the learning book. Based on this problem, the researcher made a serial digital poster in order to stimulate students' interest in fable story material.

The learning media on this research was developed based on one of the development models ADDIE development model developed by Robert Maribe Branch. There are five stages in this development model: 1) analysis, 2) planning, 3) development, 4) implementation, and 5) evasion. The digital poster series on the fable story material is developed using the ADDIE development model through several stages as follows; 1) analysis of the needs of students, 2) design of learning media design based on KD 3.16, 3) developing learning media according to the analysis of needs and plans, and 4) evaluation of the educational media suitability carried out by material experts and media experts.

The research results of the development of this learning media are based on the results of validation of media and material validators, validation results of numerical and verbal data. Numerical data is obtained from the assessment score given by the validator. While verbal data can be obtained from data written in the comment column provided by the validator. Verbal data is also included in the needs analysis results. The results of the evaluation of media capabilities, obtained a percentage of 89% of material aspects and 97% of media aspects. That is, the level of media learning qualification is at a very decent level to be implemented to the learners.

تجريدي

تطوير وسائط تعلم الملصقات الرقمية المتسلسلة على مواد قصة الخرافة .٢٠٢١ .**شاندرا ، إيكا سيتياوان في الفصل السابع جبل قمارول هداية توغو ترينغاليك ، كلية التربية وتدريب المعلمين** ، جامعة الساطان .**درا سيتي زمروتول موليدا ، م :المشرف**.شريف قاسم الاسلامية الحكمية **السيد علي رحمة الله تولونغاغونغ**

تطوير وسائط التعلم، ملصقات رقمية متسلسلة، قصص خرافية :الكلمات المفتاحية

تعتبر مادة القصة الخرافية أحد الدروس في الفصل ، والمشكلة التي يتم مواجهتها غالبًا هي ملل الطلاب ، بدا الطلاب يشعرون MTs Qomarul Hidayah**من التعلم الطفولي. عند شرح مادة القصة الخرافية في بالملل والنعاس من مادة القصة الخيالية الموجودة في كتاب التعلم. بناءً على هذه المشكلة ، قام الباحث .بعمل ملصق رقمي متسلسل من أجل إثارة اهتمام الطلاب بمواد القصص الخيالية.**

الذي ADDIE**تم تطوير وسائط التعلم في هذا البحث بناء على أحد نماذج التطوير ، وهو نموذج تطوير التصميم** (2**التحليل ،** (1**هناك خمس مراحل في نموذج التطوير هذا ، وهي .طوره روبرت ماريب برانش تم تطوير هذا الملصق الرقمي التسلسلي على مواد القصة .التقييم** (5**التنفيذ ، و** (4**التطوير ،** (3**، تحليل احتياجات** (1**من خلال عدة مراحل على النحو التالي ؛** ADDIE**الخرافة باستخدام نموذج تطوير تطوير وسائط التعلم وفقا** (3**دينار كويتي ، 3.16تصميم تصميمات وسائط التعلم على أساس** (2**الطلاب ، تقييم جدوى وسائط التعلم التي يقوم بها خبراء المواد وخبراء** (4**لتحليل الاحتياجات والتصميم ، و .الإعلام**

تستند نتائج البحث من تطوير وسائط التعلم إلى نتائج التحقق من صحة مدققي الوسائط والمواد ، وتنتج يتم الحصول على البيانات الرقمية من درجات التقييم .نتائج التحقق من صحة البيانات الرقمية واللفظية بينما يمكن الحصول على البيانات الشفهية من البيانات المكتوبة في عمود التعليق .المقدمة من المدققين حصلت نتائج تقييم جدوى .وترد البيانات اللفظية أيضا في نتائج تحليل الاحتياجات .المقدم من المدققين أي أن مستوى جدوى .٪ من الجانب الإعلامي97٪ من الجانب المادي و89الإعلام التعليمي على نسبة .وسائط التعلم في مستوى ممكن للغاية ليتم تنفيذه للطلاب