ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Bola Beracun untuk Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII MTsN 2 Trenggalek" yang ditulis oleh Pramesthi Ratna Palupi, NIM 126210202090, Program Studi Tadris Bahasa Indonesia, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung yang dibimbing oleh Bagus Wahyu Setyawan, M.Pd

Kata kunci : Bola Beracun, Media Pembelajaran, Menulis Teks Cerita Fantasi.

Pada praktiknya, pembelajaran menulis di sekolah masih memiliki beberapa permasalahan. Seperti yang terjadi di MTsN 2 Trenggalek, permasalahan yang sering muncul yaitu siswa merasa kesulitan dalam pembelajaran menulis karena tidak ada sebuah acuan yang dapat membantu siswa dalam kegiatan menulis. Berdasarkan permasalahan tersebut, dikembangkanlah sebuah media pembelajaran Bola Beracun yang mampu memberikan sebuah acuan dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII MTsN 2 Trenggalek. Tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk mendeskripsikan pengembangan Bola Beracun sebagai sebuah media dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi pada siswa kelas VII MTsN 2 Trenggalek dan untuk mendeskripsikan tingkat kelayakan media Bola Beracun dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII MTsN 2 Trenggalek.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development* sering disebut R&D), dan menggunakan model 4D yang merupakan kepanjangan dari *Define, Design, Development and dissemination*. Model ini pertama kali dikembangkan oleh Thiagarajan. Namun, pada penelitian ini tahapan model 4D hanya terbatas sampai tahap *Development* (pengembangan) saja dikarenakan keterbatasan biaya serta terbatasnya periode dari penelitian ini. Data yang digunakan pada penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara secara tidak terstruktur, angket untuk mengetahui hasil dari analisis kebutuhan dalam pengembangan produk, lembar validasi untuk menguji kelayakan produk, dan angket respon siswa yang digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media yang sudah dikembangkan.

Hasil dari penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran Bola Beracun yang telah tervalidasi kelayakan media berdasarkan pengujian yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, praktisi dan siswa. Persentase kelayakan keseluruhan aspek oleh ahli media sebesar sembilan puluh tiga koma tiga puluh dua persen, ahli materi sebear seratus persen, praktisi sebesar sembilan puluh empat koma dua belas persen, dan pengujian yang dilakukan oleh siswa melalui angket kepuasan mendapatkan

persentase sebesar sembilan puluh enam koma tujuh persen dengan rata-rata nilai yang diperoleh siswa sebesar delapan puluh lima koma enam belas dan masuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media Bola Beracun sangat layak jika digunakan dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII MTsN 2 Trenggalek.

ABSTRACT

Thesis with the title **"**Development of Poison Ball Media for Learning to Write Fantasy Story Texts for Class VII MTsN 2 Trenggalek Students" written by Pramesthi Ratna Palupi, NIM 126210202090 , Indonesian Language Tadris Study Program, Faculty of Tarbiyah and Keguruan Sciences, Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University Tulungagung which is guided by Bagus Wahyu Setyawan, M.Pd

Keywords: Poisonous Ball, Learning Media, Writing Fantasy Text.

In practice, learning how to write in schools still has several problems. As happened at MTsN 2 Trenggalek, the problem that often arises is that students find it difficult to learn writing because there is no reference that can help students in writing activities. Based on this problem, a poisonous ball learning media was developed which can provide a reference in learning to write fantasy texts for seventh grade students of MTsN 2 Trenggalek. The purpose of this research is to describe the Development of the Poisonous Ball as a media in learning to write fantasy texts for seventh grade students of MTsN 2 Trenggalek and to describe the feasibility level of the poisonous ball media in learning to write fantasy texts for seventh grade students of MTsN 2 Trenggalek.

This research uses research and Development (R&D) type, and uses the 4D model which stands for Define, Design, Development, and dissemination. This model was first developed by Thiagarajan. However, in this research, the stages of the 4D model are limited to the Development stage only due to cost limitations and the limited period of this research. The data used in this research are qualitative and quantitative data. The instruments used in this research are unstructured interviews, questionnaires to determine the results of needs analysis in product Development, validation sheets to test the feasibility of the product, and student response questionnaires used to determine students' responses to the developed media.

The results of this study are in the form of a poisonous ball learning media that has been validated for media feasibility based on testing conducted by media experts, material experts, practitioners, and students. The overall feasibility percentage of aspects by media experts is ninety-three point thirty-two percent, material experts one hundred percent, practitioners ninety-four point twelve percent, and testing conducted by students through satisfaction questionnaires obtains a percentage of ninety-six point seven percent with an average value obtained by students of eighty-five point sixteen and categorized as very feasible. Based on this, it can be concluded that the poisonous ball media is very feasible when used in learning to write fantasy texts for seventh grade students of MTsN 2 Trenggalek.

الملخص

فالوفي، فراماستي راتنا. تطوير الكرات السامة كوسيلة تعليمية لكتابة نصوص القصص الخيالية لطلاب الفصل السابع من المدرسة المتواسطة الأسلامية الحكومية ٢ ترينجاليك. البحث. قسم التعليم اللغة العربية، كلية التربية و العلوم التعليمية الجامعة الإسلامية الحكومية سيد على رحمة الله تولونج أجونج، تحت الإشراف الأستاذ باكوس ساتيياوان الماجستير

الكلمات المفتاحية : كرة السم، تعلم الوسائط، كتابة نصوص القصص الخيالية

من الناحية العملية، لا يزال تعلم الكتابة في المدارس يواجه العديد من المشاكل. كما حدث في من المدرسة المتواسطة الأسلامية الحكومية 2 ترينجاليك ، فإن المشكلة التي تنشأ غالبًا هي أن الطلاب يجدون صعوبة في تعلم الكتابة لأنه لا يوجد مرجع يمكن أن يساعد الطلاب في أنشطة الكتابة. بناءً على هذه المشاكل، تم تطوير وسائط تعلم الكرة السامة والتي كانت قادرة على توفير مرجع في تعلم كتابة نصوص القصص الخيالية لطلاب الفصل السابع المدرسة المتواسطة الأسلامية الحكومية ٢ ترينجاليك. الهدف من هذا البحث هو وصف تطور الكرة السامة كوسيلة لتعلم كتابة نصوص القصص الخيالية لطلاب الفصل السابع في المدرسة المتواسطة الأسلامية الحكومية ٢ ترينجاليك ووصف مستوى ملاءمة وسائط الكرة السامة لتعلم كتابة نصوص القصص الخيالية لطلاب الفصل السابع في المدرسة المتواسطة الأسلامية الحكومية 2 ترينجاليك.

يستخدم هذا البحث نوع البحث والتطوير (غالبًا ما يسمى البحث والتطوير)، ويستخدم النموذج رباعي د الذي يرمز إلى التعريف والتصميم والتطوير والنشر. ومع ذلك، في هذا البحث، اقتصرت مراحل النموذج رباعي د على مرحلة التطوير فقط بسبب التكاليف المحدودة والفترة المحدودة لهذا البحث. البيانات المستخدمة في هذا البحث هي بيانات نوعية وكمية. الأدوات المستخدمة في هذا البحث هي مقابلات غير منظمة، واستبيانات لمعرفة نتائج تحليل الاحتياجات في تطوير المنتج، وأوراق التحقق لاختبار جدوى المنتج، واستبيانات استجابة الطلاب المستخدمة لمعرفة ردود الطلاب على الوسائط التي تم تطويرها.

تأتي نتائج هذا البحث في شكل وسائط تعلم الكرة السامة التي تم التحقق من صحتها لملاءمة الوسائط بناءً على الاختبارات التي أجراها خبراء الإعلام وخبراء المواد والممارسون والطلاب. تبلغ النسبة المئوية لملاءمة جميع الجوانب من قبل خبراء وسائل الإعلام ثلاثة وتسعين نقطة واثنين وثلاثين بالمائة، وخبراء المواد مائة بالمائة، والممارسون أربعة وتسعون نقطة اثنا عشر بالمائة، والاختبارات التي أجراها الطلاب من خلال استبيانات الرضا هي ستة وتسعون نقطة سبعة. بمتوسط درجة حصل عليها الطلاب من ثلاثة وثمانين عامًا وفي الفئة

اللائقة جدًا. بناءً على ذلك، يمكن استنتاج أن وسائط الكرة السامة مناسبة جدًا للاستخدام في تعلم كتابة نصوص القصص الخيالية لطلاب الفصل السابع المدرسة المتواسطة الأسلامية الحكومية ٢ ترينجاليك.