

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Bookcreator* dan *Educaplay* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV MI Fattakhul Irsyad Tanjunganom Nganjuk” ini ditulis oleh Adinda Ayu Maghfira, NIM. 126205201026, dengan pembimbing Dr. Adi Wijayanto, M.Pd.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Evaluasi Pembelajaran, *Bookcreator*, *Educaplay*

Media pembelajaran berbasis *Bookcreator* dan *Educaplay* merupakan media buku pembelajaran dan alat evaluasi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk digital yang dapat diakses pada perangkat elektronik secara *online*. Media pembelajaran berbasis *Bookcreator* berisi materi yang dikemas secara ringkas dan menarik berupa video, gambar audio, dan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* dengan instruksi yang jelas. Media pembelajaran ini diunggah pada aplikasi *Bookcreator*.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) menganalisa kebutuhan dan mendesain media dan alat evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV di MI Fattakhul Irsyad Tanjunganom Nganjuk, (2) mendeskripsikan proses pengembangan media dan alat evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV, (3) dan mengetahui implementasi serta efektivitas media dan alat evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV di MI Fattakhul Irsyad Tanjunganom Nganjuk.

Pendekatan dalam skripsi ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) yang menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu analisis (*analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket, dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan prosedur pengembangan media dan alat evaluasi pembelajaran diawali dengan analisis kebutuhan. Kedua, yaitu

perencanaan dengan menentukan desain awal. Ketiga, pengembangan dengan menghasilkan produk. Keempat, yaitu implementasi dengan menguji efektivitas produk yang dikembangkan. Kualitas produk mendapatkan persentase rata rata 86,9% dari para validator media, materi, dan soal. Tingkat efektivitas dengan perolehan nilai *sig (2-tailed)* yang diperoleh adalah kurang dari 0,05 tepatnya $0,000 < 0,05$ hasil uji statistik ini memberikan bukti bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Bookcreator* dan *Educaplay* ini efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

ABSTRACT

The thesis titled Development of Bookcreator-Based Learning Media and Educaplay in English Subjects for Grade IV at MI Fattakhul Irsyad Tanjunganom Nganjuk" was written by Adinda Ayu Maghfira, NIM 126205201026, with supervisor Dr. Adi Wijayanto, M.Pd.

Keywords: *Learning Media, Learning Evaluation, Bookcreator, Educaplay*

Learning media based on Bookcreator and Educaplay are digital tools for delivering instructional content and conducting learning evaluations, accessible through electronic devices online. The Bookcreator-based media present concise and engaging learning materials in the form of videos, images, and audio, while the evaluation is conducted through Educaplay with clear instructions. This digital media is uploaded to the Bookcreator platform.

This study aims to (1) analyze the needs and design learning media and evaluation tools for the English subject in the fourth grade at MI Fattakhul Irsyad Tanjunganom Nganjuk, (2) describe the development process of the learning media and evaluation tools, and (3) determine the implementation and effectiveness of the media and evaluation tools in the same context.

The research uses a Research and Development (R&D) approach following the ADDIE model, which includes five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques include interviews, questionnaires, and observations. Data were analyzed using both qualitative and quantitative methods.

The results of the study indicate that the development of learning media and evaluation tools began with a needs analysis, followed by initial design planning, product development, and implementation to test the product's effectiveness. The quality of the developed product received an average percentage of 86.9% from media, material, and question validators. The effectiveness level, based on statistical tests, showed a significance value of $0.000 < 0.05$, proving that the use of Bookcreator and Educaplay-based learning media is effective and feasible as instructional tools.

تجريدي

الأطروحة التي تحمل عنوان " تطوير وسائط التعلم القائمة على منشئ ال كتب والتعليم في مواد اللغة الإنجليزية من الدرجة الرابعة مدرسة ابتدائية فتخال إرسيد تانجونجانوم نجانجوك " كتبها أديندا أيو ماغفيرا ، ن أنا م ١٠٢٦. ١٠٢٠. ١٢٦٢٠٥٢٠ ، مع المشرف الدكتور عدي ويجاياتنو ، ماجستير في التربية.

الكلمات المفتاحية: وسائط التعلم، تقييم التعلم، منشئ الكتب، إكوكابلاي

منشئ الكتب و إكوكابلاي هي وسائط تعليمية وأدوات تقييم تعليمية وتعليمية يتم تعبئتها في شكل رقمي يمكن الوصول إليها على الأجهزة الإلكترونية عبر الإنترنت. تحتوي وسائط التعلم القائمة على منشئ الكتب على مواد موجزة وجذابة في شكل مقاطع فيديو وصور صوتية وتقييمات تعليمية باستخدام إكوكابلاي مع تعليمات واضحة. يتم تحميل وسائط التعلم هذه على تطبيق منشئ الكتب.

تهدف هذه الدراسة إلى (١) تحليل احتياجات وتصميم وسائط تقييم التعلم وأدوات التقييم في مواد اللغة الإنجليزية للصف الرابع في مدرسة ابتدائية فتخال ارسيد تانجونجانوم نجانجوك ، (٢) وصف عملية تطوير وسائط التعلم وأدوات التقييم في مواد اللغة الإنجليزية للصف الرابع ، (٣) وتحديد تنفيذ وفعالية وسائط تقييم التعلم وأدوات التقييم في مواد اللغة الإنجليزية للصف الرابع في مدرسة ابتدائية فتخال ارسيد تانجونجانوم نجانجوك.

يستخدم النهج في هذه الأطروحة طريقة البحث والتطوير (البحث والتطوير) التي تستخدم نموذج تطوير ا د د ي الذي يتكون من مراحل ، وهي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم . كانت تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي المقابلات والاستبيانات والملاحظات. تقنيات تحليل البيانات المستخدمة هي البيانات النوعية والبيانات الكمية.

تظهر نتائج هذه الدراسة أن إجراء تطوير وسائل الإعلام وأداة تقييم التعلم تبدأ بتحليل الاحتياجات. ثانيا ، أي التخطيط من خلال تحديد التصميم الأولي. ثالثا ، التطوير من خلال إنتاج المنتجات. رابعا ، التنفيذ من خلال اختبار فعالية المنتج المطور. تلقت جودة المنتج متوسط نسبة مئوية قدرها ٩,٨٦٪ من مدققي الوسائط والمواد والأسئلة. مستوى الفعالية مع اكتساب قيم نفسها (٢- الذيل) التي تم الحصول عليها أقل من ٠,٥,٠ على وجه الدقة ٠,٠,٠ > ٠,٥,٠ تقدم نتائج هذا الاختبار الإحصائي دليلا على أن استخدام وسائط التعلم المستندة إلى منشئ الكتب و إكوكابلاي فعال ومناسب للاستخدام كوسيط تعليمي.