ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran '*Hole Adventure'* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Peserta Didik Kelas V MIM Plus Suwaru Bandung" ini ditulis oleh Fika Ayu Ratna Kumala Dewi, NIM. 126205212158, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Pembimbing: Dr. Uswatun Hasanah, S.Pd.I, M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Cerpen Digital, Audio-Visual, Menulis Kreatif Cerpen, Model ADDIE.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kompetensi yang harus dimiliki peserta didik. Kompetensi tersebut tercantum dalam Profil Pelajar Pancasila di Kurikulum Merdeka Belajar. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki peserta didik adalah kreatif. Guru dapat mengelola pembelajaran yang kreatif untuk mengembangkan kompetensi kreatif peserta didik. Salah satu cara yang dapat digunakan guru adalah menggunakan ataupun mengembangkan media pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik agar kebih kreatif. Namun, kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran sangat terbatas karena banyaknya tuntutan. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran "*Hole Adventure*" untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen peserta didik kelas V MIM Plus Suwaru Bandung.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengembangkan media pembelajaran cerpen digital berbasis audio-visual, yang diberi nama "*Hole Adventure*" (2) Menjelaskan pengaruh dari pemanfaatan media pembelajaran "*Hole Adventure*" dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluation*). Tahapan penelitian dimulai dengan analisis kinerja dan kebutuhan, perancangan media pembelajaran, pengembangan sekaligus evaluasi media pembelajaran, uji coba media pembelajaran di lapangan, serta evaluasi efektivitas produk dalam pembelajaran menggunakan Uji-T.

Hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa: (1) Media pembelajaran yang dikembangkan melalui tahap analisis, desain produk, pengembangan produk, implementasi produk dalam pembelajaran, dan evaluasi sesuai dengan prosedur pengembangan ADDIE. (2) Media pembelajaran diimplementasikan dalam pembelajaran yang memperoleh hasil signifikan dalam pemanfaatannya. Implementasi produk terhadap peserta didik kelas V MIM Plus Suwaru Bandung menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan menulis kreatif setelah menggunakan media pembelajaran. Hasil uji hipotesis dengan *Paired Sample T-Test* memperoleh nilai sig < 0,05, menandakan adanya pengaruh positif dalam pemanfaatan media ini dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen peserta didik.

ABSTRACT

Thesis with the title "Development of 'Hole Adventure' Learning Media to Improve Short Story Writing Skills of Grade V Students of MIM Plus Suwaru Bandung" is written by Fika Ayu Ratna Kumala Dewi, NIM. 126205212158, Faculty of Teacher Training and Education, Islamic Elementary School Teacher Education Study Program, Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung State Islamic University, Supervisor: Dr. Uswatun Hasanah, S.Pd.I, M.Pd.

Keywords: Learning Media Development, Digital Short Story, Audio-Visual, Creative Writing, ADDIE Model.

This research is motivated by the competencies that students must have. These competencies are listed in the Pancasila Learner Profile in the Merdeka Belajar Curriculum. One of the competencies that learners must have is creative. Teachers can manage creative learning to develop students' creative competencies. One of the ways that teachers can use is to use or develop learning media that can encourage students to be more creative. However, the ability of teachers to develop learning media is very limited due to the many demands. Therefore, the researcher developed "Hole Adventure" learning media to improve the short story writing skills of fifth grade students of MIM Plus Suwaru Bandung.

This research aims to (1) Develop audio-visual based digital short story learning media, named "Hole Adventure" (2) Explain the effect of utilizing "Hole Adventure" learning media in improving short story writing skills. This research method uses a Research and Development (R&D) approach with the development model used is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research stages begin with performance and needs analysis, learning media design, development as well as evaluation of learning media, field trials of learning media, and evaluation of product effectiveness in learning using the T-test.

The results of this study, show that: (1) The learning media developed through the stages of analysis, product design, product development, product implementation in learning, and evaluation in accordance with ADDIE development procedures. (2) Learning media is implemented in learning which obtains significant results in its utilization. The implementation of the product for fifth grade students of MIM Plus Suwaru Bandung showed a significant increase in creative writing skills after using the learning media. The results of hypothesis testing with Paired Sample T-Test obtained a sig value <0.05, indicating a positive influence in the utilization of this media in improving students' short story writing skills.

ملخص

أطروحة بعنوان "تطوير وسائط تعلم 'مغامرة الحفرة' لتحسين مهارات الكتابة الإبداعية للقصة القصيرة لدى طلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية المحمدية بلس سوارو باندونغ" من تأليف فيكا أيو راتنا كومالا ديوي، رقم هوية الطالبة. ٨٥١٢١٢٥٠٢٦٢١، كلية التربية وعلوم الكيغوروان، برنامج دراسة تعليم المعلمين في المدرسة الابتدائية المحمدية في جامعة سيد علي رحمة الله تولونغاغونغ الإسلامية الحكومية، المشرف :د. أصوتون حسنة، دكتورة أسوة حسنة، دكتوراه في العلوم الشرعية.

الكلمات المفتاحية: تطوير وسائط التعلم، القصة القصيرة الرقمية، السمعية والبصرية، الكتابة الإبداعية، نموذج أددي.

الدافع وراء هذا البحث هو الكفاءات التي يجب أن يتمتع بها الطلاب. هذه الكفاءات مدرجة في ملف المتعلم بانكاسيلا في منهج ميرديكا بيلاجار. إحدى الكفاءات التي يجب أن يتمتع بها المتعلمون هي الإبداع. يمكن للمعلمين إدارة التعلم الإبداعي لتطوير كفاءات الطلاب الإبداعية. تتمثل إحدى الطرق التي يمكن للمعلمين استخدامها في استخدام أو تطوير وسائط التعلم التي يمكن أن تشجع الطلاب على أن يكونوا أكثر إبداعاً. ومع ذلك، فإن قدرة المعلمين على تطوير وسائط التعلم محدودة للغاية بسبب كثرة المتطلبات. ولذلك، طورت الباحثة وسائط تعلم "مغامرة الحفرة" لتحسين مهارات الكتابة الإبداعية لدى طلاب الصف الخامس في مدرسة ابتدائية المحمدية بلس سوارو باندونغ.

يهدف هذا البحث إلى (١) تطوير وسائط تعليمية رقمية سمعية بصرية لتعلم القصة القصيرة باسم "مغامرة الحفرة" (٢) شرح تأثير استخدام وسائط تعلم "مغامرة الحفرة" في تحسين مهارات الكتابة الإبداعيةللقصة القصيرة. تستخدم هذه الطريقة البحثية منهج البحث والتطوير مع نموذج التطوير المستخدم هو أددي (التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، التقييم). وتبدأ مراحل البحث بتحليل الأداء والاحتياجات، وتصميم وسائط التعلم، وتطوير وتقييم وسائط التعلم، والتجارب الميدانية لوسائط التعلم، وتقييم فعالية المنتج في التعلم باستخدام اختبار اختبار-T.

أظهرت نتائج هذه الدراسة أن: (١) تطورت وسائط التعلم من خلال مراحل التحليل، وتصميم المنتج، وتطوير المنتج، وتنفيذ المنتج في التعلم، والتقييم وفقًا لإجراءات تطوير أددي. (٢) تم تنفيذ وسائط التعلم في التعلم والتي حصلت على نتائج كبيرة في استخدامها. أظهر تطبيق المنتج على طالبات الصف الخامس الابتدائي في المدرسة الابتدائية المحمدية بلس سوارو باندونج زيادة كبيرة في مهارات الكتابة الإبداعية بعد استخدام وسائط التعلم. وحصلت نتائج اختبار الفرضية باستخدام اختبار العينة المقترنة اختبار- T على قيمة دلالة ٠،٠٥، مما يشير إلى وجود تأثير إيجابي في استخدام هذه الوسائط في تحسين مهارات الكتابة الإبداعية للقصة القصيرة لدى الطلاب.