

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru di SD Negeri Lukrejo. Guru mengajar hanya menggunakan metode ceramah. Penggunaan metode ceramah dinilai kurang menarik perhatian siswa dalam belajar. Maka alternatif pemecahan masalah dilakukan dengan mengembangkan media box rumah dongeng. Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media yang efektif, efisien, dan menarik dalam bercerita dongeng. Model pengembangan ini menggunakan adaptasi model Borg dan Gall oleh Sugiyono yang terdiri dari tahap identifikasi masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk tahap akhir, dan produksi masal. Uji coba dilakukan pada kelas III SD Negeri Lukrejo dengan subjek uji coba kelompok kecil 9 siswa dan uji coba kelompok besar 20 siswa. Hasil penelitian pengembangan dari penilaian validasi ahli media pembelajaran sebesar 90%, penilaian validasi ahli desain pembelajaran sebesar 85%, penilaian validasi ahli materi sebesar 90%, penilaian uji coba produk sebesar 93%, dan penilaian uji coba pemakaian sebesar 92%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media box rumah dongeng layak digunakan sebagai media pembelajaran. Metode yang digunakan penelitian ini adalah jenis data yang digunakan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif data yang diperoleh dari validasi ahli media, ahli desain dan ahli materi, sedangkan data kualitatif adalah data yang diperoleh dari kritik dan saran.

Kata kunci : *media pembelajaran “box rumah dongeng”*

ABSTRACT

This research is based on the lack of media usage in teaching and learning activities conducted by the teachers at the State Elementary School Lukrejo. Teachers teach only using lecture methods. The use of lecture method is considered less attention to students in learning. Then alternative problem solving is done by developing the media box of fairy house. This development aims to produce a media that is effective, efficient, and interesting in telling a fairy tale. This development model uses the adaptation of model Borg and Gall by Sugiyono which consists of problem identification stage, information gathering, product design, design validation, design improvement, product trial, product revision, trial usage, final product revision, and mass production. The trial was conducted in the third grade of the State Elementary School Lukrejo with the subject of a small group trial of 9 students and a large group trial of 20 students. The result of the research is media validation 90%, design experts validation 85%, material expert validation by 90%, product trial 93%, and trial test 92%. These results indicate that the media box of fairy tales is use as a media learning. The types of data used are quantitative and qualitative data Quantitative data data obtained from the validation of media experts, design experts and material experts, while the qualitative data are data obtained from criticism and suggestions.

.

Keywords: media learning "box house fairy tale"