

## ABSTRAK

Ilmiah, Yuyun Rizqiyatul. 2022. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android dengan Pendekatan Psychowriting pada Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMP NU Simo Sungelebak*. Tesis. Lamongan: Program Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Program Pascasarjana, Universitas Islam Darul Ulum Lamongan. Pembimbing: (1) Dr. H. Maskub, M.H. (2) Dr. H. Musthofa, M.Pd.

**Kata Kunci:** Multimedia Interaktif, Android, *Psychowriting*, Cerita Fantasi

Proses pembelajaran, tidak bisa lepas dengan adanya bahan ajar atau media pembelajaran. Seringkali guru belum bisa memanfaatkan media pembelajaran dengan baik. Hal ini disebabkan oleh berbagai macam faktor, di antaranya belum adanya inovasi dari guru. Akibatnya, siswa menjadi kurang tertarik serta hasil belajar siswa menjadi tidak maksimal. Selain itu, kemampuan memahami kondisi psikologis/karakter masing-masing siswa juga harus dimiliki oleh pendidik agar pembelajaran bisa bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, sebagai upaya untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti ingin mengembangkan suatu inovasi media pembelajaran, yaitu pengembangan multimedia interaktif berbasis android dengan pendekatan *psychowriting* pada Cerita Fantasi siswa kelas VII SMP NU Simo Sungelebak.

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana efisiensi, keefektifan, dan kemenarikan produk. Serta tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan efisiensi, keefektifan, dan kemenarikan produk.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan angket/kuesioner. Metode observasi digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran yang sedang diterapkan di kelas. Metode angket digunakan untuk mengetahui tingkat efisiensi, efektivitas, serta kemenarikan produk yang telah diujicobakan.

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan dengan mengadaptasi dan memodifikasi model pengembangan *Borg and Gall* dengan menyederhanakan 10 langkah menjadi 6 langkah pengembangan, yaitu (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan draft produk, (4) uji coba lapangan, (5) penyempurnaan produk awal, dan (6) uji coba lapangan.

Hasil dari penelitian ini adalah: (1) produk mendapatkan hasil prosentase nilai efisiensi dari ahli media sebesar 98% serta ahli materi sebesar 100% dengan kategori sangat baik. Adapun nilai rata-rata hasilnya sebesar 99% dengan kategori sangat baik. (2) produk mendapat nilai keefektifan sebesar 86% dengan kategori sangat baik. (3) produk mendapat nilai kemenarikan skala kecil sebesar 87,2% dengan kategori sangat baik serta mendapatkan nilai kemenarikan skala besar sebesar 88,02% dengan kategori sangat baik.