

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF MODEL SIMAYANG UNTUK MENINGKATKAN EFIKASI DIRI DAN KETERAMPILAN PROSES SAINS

Oleh

MUTMAINAH

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media interaktif model SiMaYang yang memiliki kelayakan (validitas), kepraktisan dan keefektivan yang tinggi dalam meningkatkan efikasi diri dan keterampilan proses sains peserta didik. Desain penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dilakukan dengan cara studi pendahuluan, pengembangan produk awal, tahap validasi dan revisi, tahap uji coba melalui implementasi media interaktif di salah satu SMP Negeri di kabupaten Pringsewu, dan wawancara sehingga diperoleh produk akhir berupa media interaktif model SiMaYang. Kelayakan media interaktif diukur dari hasil validitas ahli. Kepraktisan media ditinjau dari penilaian keterlaksanaan dan respon peserta didik. Keefektivan media interaktif dapat dilihat dari peningkatan *N-gain* dan aktivitas peserta didik. Untuk melihat efektivitas produk digunakan desain kuasi eksperimen.

Bentuk desain kuasi eksperimen dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent control group design* yaitu dua kelompok yang ada diberi *pretest*, kemudian diberikan perlakuan, dan terakhir diberikan *posttest*. Selanjutnya baik kelas eksperimen dan kelas kontrol dibandingkan hasilnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif model SiMaYang untuk meningkatkan efikasi diri dan keterampilan proses sains dalam pembelajaran secara konten dan konstruk telah memenuhi kriteria valid dan layak digunakan; praktis digunakan dengan keterlaksanaan sangat tinggi dan mendapat respon sangat baik dari peserta didik; serta efektif meningkatkan efikasi diri, meningkatkan keterampilan proses sains dan mendorong aktivitas peserta didik dengan kategori sangat tinggi.

Kata kunci: media interaktif, pembelajaran model SiMaYang, efikasi diri, keterampilan proses sains.

ABSTRACT

THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MEDIA SIMAYANG MODEL TO INCREASE SELF EFFICACY AND SCIENCE PROCESS SKILL

By

MUTMAINAH

The objective of the research was to develop student interactive media model SiMaYang which were valid, practicable, and effective to improve self efficacy and science process skills of students. Design research and development done by means of the study introduction, early product development, validation and revision, the step of experiment try through implementation of an interactive media in one junior high schools in kabupaten Pringsewu, and interview to achieve the final product of interactive media model SiMaYang. Feasibility interactive media measured from the results of expert validity. Practicality of the media in terms of assessment of the implementation and response students. Effectiveness of interactive media can be seen from the self efficacy and increased n-gain and activity students. To see the effectiveness of the product is used quasi experimental design.

The quasi-experimental design of the experiments in this study is Nonequivalent control group design two groups that are given pretest, then given treatment, and lastly given posttest. Furthermore both the experimental class and the control class are compared the results. Results were as follow interactive media of SiMaYang model to increase self efficacy and science process skill in content and construc was valid and feasible; practical used with feasibility very high and received an excellent of students; and effective with the capability of teachers in managing learning, self efficacy, science process skill and activities students very high category.

Key words: interactive media, SiMaYang model, self efficacy, science
process skills