

ABSTRAK

Reynita Kezia Amelia, 2025 “ *Pengembangan Media Pembelajaran TTS Roda Literasi Pada Teks Fantasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 16 Batam Tahun Pelajaran 2024/2025*” Skripsi. Tanjungpinang: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Maritim Raja Ali Haji Tanjungpinang. Pembimbing I: Legi Elfitra, M.Pd., Pembimbing II: Fabio Testy Ariance Loren, S.Pd, M.Pd.,

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran TTS Roda Literasi di Sekolah Menengah Pertama Negeri 16 Batam pada tahun ajaran 2024/2025. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (RnD) dengan model Four D (4D), yang mencakup tahap pendefinisian (define), perancangan (design), dan pengembangan (development). Produk penelitian ini berupa teka-teki silang yang dilengkapi dengan roda literasi berisi pertanyaan terkait teks cerita fantasi. Media pembelajaran TTS roda literasi menitikberatkan pada aspek visual dan berbasis permainan. Instrumen penelitian terdiri dari angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mengukur validitas media melalui uji validasi media dan materi, serta uji kepraktisan pada kelompok kecil sebanyak 5 siswa dan kelompok besar sebanyak 47 siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan menyajikan hasil saran dan komentar dari ahli serta siswa, kemudian menggunakan deskriptif kuantitatif untuk menganalisis skor uji validasi dan kepraktisan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi media oleh ahli media mencapai 82% dengan kategori sangat valid, validasi materi oleh ahli materi sebesar 88% dengan kategori sangat valid, serta uji kepraktisan pada kelompok kecil dan besar masing-masing sebesar 84% dan 93%, keduanya dengan kategori sangat praktis. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran TTS roda literasi sangat valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran teks fantasi. Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pengembangan media pembelajaran di masa mendatang.

Kata Kunci : Pengembangan Media Pembelajaran, Literasi Teks Fantasi, Roda TTS

ABSTRACT

Reynita Kezia Amelia, 2025 *"Development of TTS Learning Media for the Literacy Wheel On Fantasy Texts For Grade Vii Students Of Smp Negeri 16 Batam Academic Year 2024/2025"* Thesis. Tanjungpinang: Indonesian Language and Literature Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Raja Ali Haji Maritime University, Tanjungpinang. Supervisor I: Legi Elfitra, M.Pd., Supervisor II: Fabio Testy Ariance Loren, S.Pd, M.Pd.,

This study aims to develop the Literacy Wheel Crossword Puzzle (TTS) learning media at State Junior High School 16 Batam in the 2024/2025 academic year. The method used in this study is Research and Development (RnD) with the Four D (4D) model, which includes the definition, design, and development stages. The product of this research is a crossword puzzle equipped with a literacy wheel containing questions related to fantasy story texts. The literacy wheel crossword puzzle learning media emphasizes visual and game-based aspects. The research instruments consist of questionnaires, observations, interviews, and documentation. Data collection techniques are carried out by measuring the validity of the media through media and material validation tests, as well as practicality tests on small groups of 5 students and large groups of 47 students. Data analysis is carried out descriptively qualitatively by presenting the results of suggestions and comments from experts and students, then using descriptive quantitative to analyze the scores of the validation test and the practicality of the media. The results of the study showed that media validation by media experts reached 82% with a very valid category, material validation by material experts was 88% with a very valid category, and practicality tests in small and large groups were 84% and 93%, respectively, both with a very practical category. This proves that the literacy wheel TTS learning media is very valid and practical to use in learning fantasy texts. This research can be a reference for the development of learning media in the future.

Keywords: *Learning Media Development, Fantasy Text Literacy, TTS Wheel*