

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP  
HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA DI SMP NEGERI 1 BUNGORO  
KECAMATAN BUNGORO KABUPATEN PANGKEP**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar

**Oleh**

**NUR ANINDA PRATIWI**

**105337684 14**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**

**JULI 2018**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

---

**SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Nur Aninda Pratiwi**

NIM : 105 33 7684 14

Prodi : Bahasa dan Sastra Indonesia

Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar  
Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bungoro Kecamatan  
Bungoro Kabupaten Pangkep.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim  
penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau  
dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi  
apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Juni 2018

Yang membuat pernyataan

**Nur Aninda Pratiwi**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

---

**SURAT PERJANJIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Aninda Pratiwi

Nim : 105 33 7684 14

Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam menyusun skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1,2, dan 3, saya akan bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Juni 2018

Yang membuat perjanjian

**Nur Aninda Pratiwi**

Mengetahui

Ketua Jurusan

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

**Dr. Munirah, M.Pd.**

**NBM. 951 576**

## **MOTTO DAN PEMBAHASAN**

**Tidak pernah ada kata terlambat**

**Untuk menjadi orang sukses**

Kupersembahkan karya ini buat:

Kedua orang tuaku, saudara, dan sahabatku,  
atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis  
mewujudkan harapan menjadi kenyataan

## ABSTRAK

Nur Aninda Pratiwi.2018. *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bungoro Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Munirah dan pembimbing II Rukli.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu bagaimana menerapkan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Bungoro Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep. Tujuan penelitian ini meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Bungoro Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen subyek dalam penelitian ini terdiri dari 2 kelas yaitu 1 kelas sebagai kelas eksperimen dan 1 kelas sebagai kelas kontrol. Metode pemilihan subyek penelitian yang digunakan adalah setelah mengetahui homogenitas tiap kelas, jika ada 2 kelas yang homogen maka langsung dijadikan sampelnya. Tetapi jika lebih dari 2 kelas maka dilakukan teknik *Random Sampling*. Kemudian terdapat 2 kelas yang dijadikan subyek penelitian yaitu kelas VII A sebagai kelas kontrol dan VII B sebagai kelas eksperimen. Proses pengumpulan data menggunakan metode tes, yaitu pengumpulan data menggunakan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) setelah diberi perlakuan (*treatment*). Uji validitas instrumen dilakukan dengan *experts judgment* dan untuk instrumen tes hasil belajar ditambah dengan analisis butir soal yaitu dengan menghitung tingkat kesukaran dan daya pembedanya. Selain itu juga dilakukan uji validitas untuk kelayakan media pembelajarannya oleh *expert judgment*. Uji reabilitas untuk instrumen tes hasil belajar dihitung dengan rumus *Kuder-Richardson (KR-20)*. Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah teknik uji t dengan satu ekor.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh dengan diterapkannya pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif. Hal ini dapat dilihat dengan hasil belajar siswa yang didapat antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. (2) Perbandingan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran konvensional (model/peraga). Hal ini dapat dilihat dari hasil uji t dengan satu ekor data hasil belajar siswa yang menunjukkan bahwa t hitung yaitu sebesar 3,021 lebih besar dibandingkan dengan t tabel yang hanya sebesar 2,042. Selain itu rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yaitu sebesar 77,19 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran konvensional (model/peraga) yang hanya sebesar 67,19. Jadi, hasil belajar bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bungoro Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep melalui penerapan media pembelajaran mengalami peningkatann.

**Kata Kunci:** hasil belajar, media pembelajaran interaktif

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assalamu alaikum warahmatullahi wabarakatuh.*

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nyalah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Prinsip Kerja Sama dalam Penggunaan Bahasa Makassar pada Pasar Tradisional Balang-Balang Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa”. Shalawat dan salam kepada Rasulullah Sallallahu Alaihi Wasallam sebagai satu-satunya suri teladan dalam menjalankan aktivitas keseharian kita.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammdiyah Makassar. Selesaiannya skripsi ini tidaklah berarti bahwa skripsi yang tersusun ini sudah dalam bentuk yang sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritikan sangat diharapkan dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Dalam penyusunan skripsi ini, banyak pihak yang telah membantu dan memberikan dukungannya baik secara material maupun moril. Demikian pula segala bantuan yang penulis peroleh selama di bangku perkuliahan. Oleh karena itu, penulis merasa sangat bersyukur dan mengucapkan banyak terima kasih kepada segenap pihak yang telah membantu penulis.

Penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada: Dr.A.Rahman Rahim, M.Pd., Rektor Universitas Muhammdiyah Makassar beserta stafnya yang telah

membantu dan memberi kemudahan kepada penulis dalam penyelesaian studi. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Dr. Munirah, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada Dr. Munirah, M.Pd., selaku pembimbing I dan Dr. Rukli, M.Kom.,M.Pd., selaku pembimbing II yang dengan penuh keikhlasan dan ketelitian membimbing, mengarahkan dan memberi ide-ide juga telah menyumbangkan waktu, pikiran, dan tenaga dalam memberikan arahan, motivasi, dan petunjuk kepada penulis mulai dari awal hingga pada tahap penyelesaian skripsi ini.

Penghargaan yang tak terhingga penulis ucapkan kepada orang tuaku tercinta Sangkala Zanuddin dan Jumsiah Rasyid, kedua saudaraku Nur Aulia Wardhani dan Muh.Agung Nugraha yang telah memberikan doa dan dukungannya. Juga kepada teman-temanku tersayang Nur Alam, Asryani, Nurhikmah, Nisfatun Nur, Darliati dan Ngafi Masruroh yang selalu membantu dan menyemangati sehingga penulis tidak pernah putus asa untuk menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya, kepada semua pihak yang telah membantu dan tidak sempat disebut namanya, penulis mengucapkan terima kasih. Semoga segala bantuan, dukungan dan kerja samanya dapat menjadi amal ibadah di sisi-Nya.

*Wassalamu alaikum warahmatullahi wabarakatuh.*

Makassar, Juli 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERJANJIAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR</b>	
A. Kajian Pustaka.....	7
1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran.....	7
2. Pengertian Media Pembelajaran.....	8
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	10
4. Penggunaan Media Pembelajaran .....	11
5. Pemilihan Media Pembelajaran.....	14

6. Media Berbasis Komputer.....	15
7. Kekurangan dan Kelebihan Media Interaktif.....	15
8. Karakteristik Model Pembelajaran Interaktif.....	17
9. Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran Interaktif.....	19
10. Hasil Penelitian Relevan .....	25
B. Kerangka Pikir .....	26
C. Hipotesis Penelitian.....	28

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Rancangan Penelitian.....	28
B. Populasi dan Sampel .....	31
C. Definisi Operasional Variabel.....	32
D. Insrtumen Penelitian .....	32
E. Teknik Pengumpulan Data.....	33
F. Teknik Analisis Data.....	33

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian.....	36
1. Deskripsi Data .....	36
2. Uji Persyaratan Analisis .....	44
3. Pengujian Hipotesis .....	51
B. Pembahasan .....	55

### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

A. Simpulan .....	59
B. Implikasi dan Hasil Penelitian .....	59

C. Keterbatasan Penelitian.....	60
D. Saran.....	60

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

**RIWAYAT HIDUP**

## DAFTAR TABEL

### Halaman

Tabel 3. Skema <i>Pretest-Posttest Non Equivalent Kontrol Group Design</i> .....	31
Tabel 4.1 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol..	37
Tabel 4.2 Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	39
Tabel 4.3 Deskripsi Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	39
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Nilai Pre-test Kelas Eksperimen.....	40
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Nilai Post-test Kelas Eksperimen .....	41
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Nilai Pre-test Kelas Kontrol .....	42
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Nilai Post-test Kelas Kontrol.....	42
Tabel 4.8 Rangkuman Hasil Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	45
Tabel 4.9.....	46
Tabel 4.10.....	47
Tabel 4.11.....	47
Tabel 4.12.....	48

Tabel 4.13.....	48
Tabel 4.14.....	48
Tabel 4.15.....	49
Tabel 4.16 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	49
Tabel 4.17.....	50
Tabel 4.18 Hasil Uji t Data Hasil Belajar .....	52
Tabel 4.19.....	53
Tabel 4.20.....	55

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting pada suatu proses belajar mengajar. Pemilihan jenis media pembelajaran yang sesuai akan menambah minat siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memotivasi, memengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru atau pendidik.

Pemilihan media yang tepat perlu dipertimbangkan dari berbagai landasan agar media yang dipilih benar-benar sesuai dengan tingkat pemahaman, kemampuan berpikir, psikologis dan kondisi sosial siswa. Penggunaan media yang tidak sesuai kondisi siswa akan menyebabkan tidak berfungsinya media secara optimal. Dalam penelitian ini menggunakan landasan empiris, sebab tipe atau gaya belajar memengaruhi respon siswa terhadap jenis media yang digunakan dalam pembelajaran.

Pemanfaatan media interaktif dalam dunia pendidikan, khususnya pembelajaran bahasa Indonesia sangat diperlukan. Perkembangan diri siswa akan keingintahuannya juga tak dapat dibatasi, dan ketertarikan siswa akan minat belajarnya harus selalu diperhatikan bahkan ditingkatkan. Disinilah peran guru dalam kelas untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Guru dituntut kreatif dan inovatif dalam mendampingi siswa belajar di kelas. Guru yang baik akan selalu

mencari cara agar siswanya tertarik dan memiliki minat yang tinggi dalam pelajaran yang diberikannya sehingga memperoleh nilai yang maksimal dari pelajaran tersebut.

Hal-hal yang mempengaruhi minat siswa terhadap pelajaran, diantaranya adalah metode yang diberikan guru, media pembelajaran, cara guru bersikap dan penampilan guru dalam kelas, disini akan ditekankan media pembelajaran yang diberikan kepada siswa untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Media pembelajaran yang beragam dan disesuaikan dengan perkembangan zaman serta kebutuhan siswa akan membuat minat siswa lebih tinggi. Meskipun guru sebagai mediator utama dalam pembelajaran di kelas, alat bantu atau media lainnya juga sangat diperlukan agar pembelajaran tersebut lebih dinamis dan mencapai sasaran yang diinginkan. Media pembelajaran yang dikemas dengan baik dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan diminat siswa.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar (Azhar Arsyad, 2014: 2). Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang telah disediakan di sekolah atau alat-alat yang sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Di samping mampu menggunakan alat-alat tersebut, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Perkembangan zaman telah membawa kepada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terbaru, yaitu media interaktif, televisi, komputer, sound sistem, internet, dan lain-lain. Contoh-contoh tersebut kemungkinan telah diketahui siswa melalui lingkungannya walaupun ada sebagian siswa yang awam dengan hal tersebut. Tugas seorang guru adalah mendampingi siswanya bagi yang telah mengenal dan memperkenalkan bagi yang masih awam terhadap contoh-contoh teknologi informasi dan komunikasi tersebut. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran siswa.

Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang menyenangkan bagi yang menyukai dan menyebalkan bagi yang tidak menyukai. Pelajaran ini adalah pelajaran wajib yang selalu ada dari sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi. Pelajaran bahasa Indonesia dianggap tidak begitu menarik dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain, seperti matematika, IPA, IPS, bahasa asing. Siswa menganggap tidak perlu dan mereka telah paham bahasa Indonesia tanpa harus belajar. Apalagi tes-tes yang diberikan pada pelajaran bahasa Indonesia didominasi dengan teks atau wacana, bagi sebagian siswa itu sangat membosankan sehingga akhirnya mereka cuek atau tidak peduli pada pelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan permasalahan diatas penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif sangat diperlukan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Adapun salah satu caranya adalah dengan menggunakan media Audio-visual seperti video agar siswanya berminat dalam pembelajaran bahasa Indonesia sehingga tercapai tujuan yang diharapkan. Observasi diatas, pendidik dituntut

mampu mengetahui kecenderungan tipe atau gaya belajar serta latar belakang siswanya. Sehingga materi yang diajarkan oleh pendidik lebih mengena dan mudah dipahami. Karena inilah media pembelajaran perlu disesuaikan dengan tipe atau gaya belajar serta latar belakang siswa tersebut. Sebab media yang digunakan tidak sesuai tipe atau gaya belajar serta latar belakang siswa maka materi yang disampaikan tidak akan diterima secara optimal. Dengan meningkatnya hasil-hasil teknologi, informasi dan komunikasi dalam beberapa tahun terakhir telah banyak membantu para tenaga pendidik dalam menyediakan media pembelajaran. Salah satunya adalah media pembelajaran interaktif.

Penelitian yang relevan mengenai pengembangan media interaktif dalam pembelajaran jurnal yaitu penelitian tentang jurnal penyesuaian dengan modus pembelajaran untuk siswa SMK kelas X yang dilakukan oleh Noersasongko (2009), dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran jurnal penyesuaian berbasis multimedia interaktif dapat diterima oleh *user* dengan baik dan rata-rata nilai siswa menjadi lebih tinggi.

Pengertian interaktif adalah media yang memberikan pembelajaran interaktif dalam bentuk 3D, suara, grafik, video, animasi dan menciptakan interaksi. (Cheng, 2009). Interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah/suatu hal yang bersifat saling melakukan aksi, saling aktif dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara satu dengan yang lainnya (Warsita, 2008).

Model belajar interaktif ini merupakan salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk berani mengungkapkan keingintahuannya dan ketidaktahuannya terhadap konsep yang sedang dipelajarinya.

Namun demikian bagaimanapun canggihnya media yang digunakan tidak akan memberikann hasil yang maksimal jika tidak dibarengi dengan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakannya. Olehnya itu akan diteliti tentng penggunaan media pembelajaran interaktif, dan apakah ada perbedaan hasil belajar antara kelas siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif dengan kelas siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional (model/peraga) di SMP Negeri 1 Bungoro.

## **B. Rumusan Masalah**

Apakah ada perbedaan hasil belajar antara kelas siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif dengan kelas siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional (model/peraga) di SMP Negeri 1 Bungoro?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui model pembelajaran interaktif, untuk mengetahui karakteristik model pembelajaran interaktif, untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran interaktif, dan perbedaan hasil belajar antara kelas siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif dengan kelas siswa yang tidak meggunakan media pembelajaran interatif di SMP Negeri 1 Bungoro.

### **C. Manfaat**

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
  - a) Memperkaya khasanah pengetahuan tentang media pembelajaran interaktif.
  - b) Memberikan sumbang pemikiran mengenai media pembelajaran interaktif.
2. Manfaat Praktis

Secara praktis peneliti ini mempunyai manfaat antara lain:

- a) Sebagai bahan informasi bagi guru-guru dan lembaga terkait dengan pengembangan pembelajaran sebagai usaha dalam memperbaiki kualitas pembelajaran.
- b) Menambah referensi media pembelajaran bagi guru sehingga guru lebih banyak pilihan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- c) Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Pustaka**

Tinjauan pustaka yang diuraikan dalam penelitian ini pada dasarnya dijadikan acuan untuk mendukung dan memperjelas penelitian ini dan kerangka teori yang dianggap relevan dengan penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

##### **1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran**

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, ketrampilan dan sikap (Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, 2007: 11). Belajar dimulai sejak manusia lahir hingga akhir hayat. Kemampuan manusia untuk belajar merupakan karakteristik yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya.

Belajar juga merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi seseorang dengan lingkungannya (Pujiriyanto, 2013). Oleh karena itu belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Belajar juga diartikan sebagai pengembangan pengetahuan, ketrampilan dan sikap (kemampuan) akibat interaksi dengan informasi, lingkungan dan pengalaman belajar sebelumnya.

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas mental/psikis yang dilakukan seseorang dimana saja dan kapan saja, berinteraksi aktif dengan lingkungannya yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. "Pembelajaran adalah suatu konsepsi dari dua dimensi kegiatan

(belajar dan mengajar) yang harus direncanakan dan diaktualisasikan, serta diarahkan pada pencapaian tujuan atau penguasaan sejumlah kompetensi dan indikatornya sebagai gambaran hasil belajar” (Didi Supriyadi dan Deni Darmawan, 2012: 9).

Pembelajaran adalah suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode dan evaluasi (Rusman, 2012: 15). Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam menentukan media, metode, strategi dan pendekatan apa yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses dasar dari pendidikan. Dari sanalah lingkup terkecil secara formal yang menentukan dunia pendidikan berjalan baik atau tidak.

## **2. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan komponen yang penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan supaya proses pembelajaran dapat berhasil dan berjalan lancar. Selain itu penggunaan media pembelajaran dapat membuat proses interaksi belajar mengajar antara guru dengan peserta didik menjadi tidak membosankan, sehingga dapat menimbulkan minat dan motivasi belajar bagi peserta didik itu sendiri.

Media pembelajaran merupakan alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas yang ditekankan pada visual dan audio. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi serta interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Azhar Arsyad, 2011: 7). Jadi media pembelajaran adalah perantara komunikasi antara guru dengan siswa.

“Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar mengajar siswa dalam pengajaran yang pada akhirnya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai. Media dapat mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar karena dua alasan” (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2010: 2).

Alasan pertama berkaitan dengan manfaat media bagi siswa, antara lain:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pelajaran akan lebih bermakna sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.
- 3) Metode mengajar dapat lebih bervariasi, sehingga tidak menjemukan siswa.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanyamendengar keterangan dari guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, mendemonstrasi, dan sebagainya.

Alasan kedua berkaitan dengan taraf berfikir siswa, dimulai dari berfikir konkret sampai berpikir abstrak, berpikir sederhana sampai berpikir kompleks dan rumit. Berinteraksi dengan media akan membantu siswa menerima pelajaran yang diberikan. Dengan berinteraksi secara langsung dengan media, siswa akan lebih mudah menyerap konsep yang diberikan oleh guru.

Media merupakan salah satu komponen yang penting dalam proses komunikasi. Sementara menurut Suparman (2001) menyatakan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Pengirim dan penerima pesan itu dapat

berbentuk orang atau lembaga, sedangkan media tersebut dapat berupa alat-alat elektronik, gambar, buku, dan sebagainya.

Dari beberapa pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang digunakan sebagai sarana komunikasi, membantu proses pembelajaran, menyalurkan pesan atau informasi dari guru kepada siswa. Media dapat berbentuk alat-alat elektronik, gambar, buku teks, modul, dan sebagainya.

### **3. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Menurut (Azhar Arsyad, 2002: 79-101). Jenis-jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut:

#### **a. Media Berbasis Manusia**

Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirim dan mengkomunikasikan peran atau informasi

#### **b. Media Berbasis Cetakan**

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja atau latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas.

#### **c. Media Berbasis Visual**

Peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

#### d. Media Berbasis Audiovisual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suaramemerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya.Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian.

#### e. Media Berbasis Komputer

Komputer memilih fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan komputer berperan sebagaimanajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Instruction (CMI)*. Modus ini dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction (CAI)* mendukung pembelajaran dan pelatihan, akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran.

Dari pendapat di atas mengenai jenis-jenis media pengajaran maka dapat disimpulkan bahwa media dapat dikategorikan menjadi :, media visual, media audiovisual, media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audiovisual dan media berbasis komputer.

### **4. Penggunaan Media Pembelajaran**

Menurut Bruner yang dikutip Azhar Arsyad (2005), ada tiga utama tingkatan modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman pictorial/gambar (*iconic*) dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Ketiga tingkat pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman (pengetahuan, ketrampilan atau sikap) yang baru. Menurut (Arief S. Sadiman,

2003: 16-17). Media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis(dalambentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b. Mengantisipasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya :
  - 1) Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkaiatau model.
  - 2) Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film ataugambar.
  - 3) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapseatau high speed photography.
  - 4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewatrekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
  - 5) Objek yang terlalu kompleks (missal mesin-mesin) dapat disajikan denganmodel, diagram dan lain-lain.
  - 6) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain-lain) dapatdivisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain-lain.

Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:

- 1) Menimbulkan gairah belajar.
- 2) Kemungkinan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungandari kenyataan.

- 3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuannya dan minatnya.

Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pembelajaran ditentukan sama untuk semua siswa, maka guru akan mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri, apalagi bila latar belakang lingkungan guru berbeda. Masalah ini dapat diantisipasi dengan media pembelajaran, yaitu dengan kemampuannya dalam :

- 1) Memberikan perangsang yang benar
- 2) Mempersamakan pengalaman
- 3) Menimbulkan persepsi yang sama salah satu yang banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar mengajar adalah *Dale's Cone of Experience* (kerucut pengalaman Dale).

Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambing verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu (Azhar Arsyad, 2005).

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang baik harus bisa menggabungkan jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran, sehingga kemampuan media dan materi yang diberikan bisa terserap oleh siswa akan lebih banyak.

## **5. Pemilihan Media Pembelajaran**

Sebelum menggunakan media pembelajaran, yang perlu diperhatikan oleh guru adalah memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. “Menurut Azhar Arsyad (2006: 75-76), ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran yaitu:

- a. Sesuai dengan tujuan intruksional yang ingin dicapai,
- b. tepat untuk mendukung isi pelajaran,
- c. praktis, luwes dan bertahan,
- d. guru terampil dalam menggunakannya,
- e. pengelompokkan sasaran dan
- f. mutu teknis”.

“Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 4-5), mengemukakan beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran antara lain:

- a. Ketepatan dalam tujuan pengajaran,
- b. dukungan terhadap isi dan bahan pelajaran,
- c. kemudahan memperoleh media,
- d. ketrampilan guru dalam menggunakan media,
- e. tersedianya waktu untuk menggunakan media dan
- f. sesuai dengan taraf berfikir siswa”.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yaitu sesuai dengan tujuan pengajaran dan tingkat perkembangan siswa, dukungan terhadap isi bahan

pelajaran, tersedianya waktu untuk menggunakannya, kemudahan dalam memperolehnya, ketrampilan guru dalam menggunakan media, pengelompokan sasaran dan mutu teknis.

## **6. Media Interaktif**

Media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan digital pada system berbasis komputer yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, audio, dan video game (Arsyad, 2002: 33).

Contonya :

- a. Power point
- b. Macromedia flash
- c. Adobe flash
- d. Polyhendron

Media interaktif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu power point. Power point adalah software yang dipakai untuk merancang bahan presentasi dalam bentuk slide. Menurut Susilana, PowerPoint merupakan program aplikasi presentasi dalam komputer. Dengan bantuan software tersebut, seseorang bisa membuat bentuk presentasi profesional dengan mudah dimana presentasi tersebut dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran.

Adapun ciri-ciri dari Microsoft Power Point adalah :

- Adanya pengolahan objek teks, grafik, video, suara yang diletakkan pada halaman individual. Biasa disebut dengan “slide”

- Mempunyai animasi yang bisa diberikan kepada setiap objek untuk menambah gaya presentator
- Adanya transisi untuk memberikan tanda atau perbedaan untuk setiap slide yang dimiliki presentator
- Penyimpanan file PowerPoint ini bisa berbagai macam, yakni :

.ppt : merupakan ekstensi file paling dasar dari PowerPoint

.pps : merupakan ekstensi file yang akan langsung membuka file secara slideshow

.pot : merupakan ekstensi file untuk menyimpan secara template

.pptx : merupakan ekstensi file yang menyimpan data secara xml

- File PowerPoint juga bisa disimpan dan diexport menjadi bentuk lain seperti PDF dan video.

## **7. Media Berbasis Komputer**

Media berbasis komputer merupakan salah satu contoh multimedia, karena mampu menggabungkan berbagai macam media di bawah kontrol komputer. Aplikasi teknologis berbasis komputer dalam pembelajaran disebut dengan CAI (Computer Assisted Instruction). Menurut Azhar Arsyad (2011: 158) dari cara penyajiannya, tujuan aplikasi ini adalah untuk tutorial (penyampaian materi secara bertahap), drills and practice (latihan untuk membantu siswa

menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya), permainan dan simulasi (untuk mengaplikasikan pengetahuan dan ketrampilan yang baru dipelajari).

Ciri-ciri media yang dihasilkan teknologi komputer antara lain:

- a. Dapat digunakan secara acak, sekuensial atau secara linier,
- b. Biasanya gagasan-gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol dan grafik,
- c. dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang/pengembang sebagaimana direncanakannya,
- d. Prinsip-prinsip ilmu kognitif dan konstruktivisme digunakan untuk mengembangkan media ini, pembelajaran dapat berorientasi siswa dan melibatkan interaktivitas siswa yang sangat tinggi,
- e. Bahan pelajaran memadukan kata dan visual dari berbagai sumber.

Menurut Azhar Arsyad (2011: 99-100) ada beberapa petunjuk untuk perwajahan teks media berbasis komputer yaitu:

- a. Layar tidak boleh terlalu penuh dengan gambar atau teks.
- b. Layar monitor merupakan alat penayangan yang bergerak dan dinamis yang bergerak berubah perlahan.
- c. Teks: pilihlah jenis huruf normal (tak berhias) gunakan huruf kombinasi kapital dan huruf kecil, jangan kapital semua atau kecil semua.
- d. Panjang baris: gunakan 7 sampai 10 kata perbaris untuk lebih memudahkan dalam membaca.

- e. Kata: jangan memenggal kata pada akhir baris, tidak memulai paragraph pada baris terakhir dalam satu layar tayangan, luruskan baris pada akhir kalimat.
- f. Gunakan karakter huruf untuk kata kunci misalnya memberikan warna, cetak tebal, miring atau garis bawah.
- g. Gunakan spasi 2 untuk tingkat keterbacaan yang baik.
- h. Konsisten dengan gaya dan format yang dipilih.

Menurut pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa media berbasis komputer adalah multimedia yang menggabungkan berbagai macam media dibawah kontrol komputer yang bertujuan untuk tutorial (penyampaian materi secara bertahap), drill and practice (latihan untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya), permainan dan simulasi (untuk mengaplikasikan pengetahuan dan ketrampilan yang baru dipelajari).

Ciri-ciri media berbasis komputer adalah dapat digunakan berdasarkan keinginan pengguna, penyajiannya disajikan dalam gayaabstrak dengan kata, symbol dan grafik. Selain itu ciri-ciri lainnya yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media berbasis komputer adalah *interface* (perwajahan).

## **8. Kekurangan dan Kelebihan Media Interaktif**

Kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran dalah sebagai berikut:

- a. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, animasi maupun video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.

- b. Menambah motivasi pembelajaran selama proses belajar mengajar hinggadidapat tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- c. Sistem pembelajaran lebih interaktif.
- d. Mampu memvisualisasi materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional. Melatih pembelajar (siswa) lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Kekurangan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Harus ada persiapan yang cukup menyita waktu dan tenaga.
- b. Penggunaannya harus pada perangkat PC atau laptop.
- c. Pendidik (guru) harus memiliki kemampuan untuk mengoperasikan program ini.

Berdasarkan pemaparan beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang maenyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif. Ada beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan media interaktif ini. Kelebihannya antara lain dapat menggabungkan teks, gambar, audio, animasi maupun video dalam satu kesatuan, dapat menambah motivasi pembelajaran, pembelajaran menjadi interaktif, dapat memvisualisasikan materi, dan melatih belajar mandiri. Sedangkan kekurangannya yaitu butuh persiapan untuk menyiapkan media interaktif ini,

media dioperasikan menggunakan PC atau laptop dan guru harus memiliki kemampuan untuk mengoperasikan media tersebut.

Model pembelajaran interaktif memberikan struktur pengajaran sains yang melibatkan pengumpulan dan pertimbangan atas pertanyaan-pertanyaan siswa. Siswa diajak untuk berpikir tentang konsep yang akan dipelajari, kemudian direfleksikan melalui keingintahuannya dan diwujudkan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan itu kemudian dijawab sendiri oleh siswa melalui penyelidikan. Guru tidak terlibat terlalu jauh dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan siswa tetapi menjawab pertanyaan siswa dengan pertanyaan, sehingga siswa akan menemukan sendiri jawaban atas pertanyaannya sendiri.

## **9. Karakteristik Model Pembelajaran Interaktif**

Pertanyaan-pertanyaan yang muncul dari siswa dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Pertanyaan yang muncul sangat di mungkinakan bervariasi, mungkin ada yang berkaitan dengan topic yang di bahas atau tidak, dan bahkan ada yang tidak perlu dijawab. Bertanya dalam kegiatan pembelajaran interaktif dipandang sebagai kegiatan guru untuk mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan siswa. Louisel dan Descamps dalam Abdul Majid (2014: 85), berpendapat bahwa pertanyaan dalam proses pembelajaran memiliki tiga tujuan pokok, yaitu:

- a. Meningkatkan tingkat berpikir siswa
- b. Mengecek pemahaman siswa

c. Meningkatkan partisipasi belajar siswa

Menurut Suparman dalam Abdul Majid (2014: 85). Pembelajaran interaktif memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Adanya variasi kegiatan klasikal, kelompok, dan perseorangan.
- b. Keterlibatan mental (pikiran, perasaan) siswa tinggi.
- c. Guru berperan sebagai fasilitator, narasumber, dan manajer kelas yang demokratis.
- d. Menerapkan pola komunikasi banyak arah.
- e. Suasana kelas yang fleksibel, demokratis, menantang, dan tetap terkendali oleh tujuan.
- f. Potensial dapat menghasilkan dampak pengiring lebih efektif.
- g. Dapat digunakan didalam maupun luar kelas.

Menurut Faire dan Cosgrove dalam Abdul Majid (2014:87), tahapan pembelajaran interaktif terdiri dari tujuh tahapan, yaitu dapat dilihat pada bagan berikut:

a. Tahap Persiapan (*Preparation*)

Pada tahap kegiatan awal dari pembelajaran interaktif ini yaitu persiapan guru dan siswa memilih dan mencari informasi tentang latar belakang topik yang akan dibahas dalam kegiatan pembelajaran. Guru mengumpulkan sumber-sumber yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, seperti percobaan apa yang akan digunakan, dan media apa saja yang akan digunakan untuk menunjang pembelajaran.

Pada tahap ini, apersepsi yang diberikan oleh guru adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Pada tahap persiapan lebih banyak dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran, seperti menyiapkan alat-alat percobaan dan media pembelajaran.

b. Tahap Pengetahuan Awal (*Before View*)

Pada tahap pengetahuan awal, guru menggali pengetahuan awal siswa mengenai hal-hal yang telah diketahui oleh siswa tentang topik yang akan dipelajari. Pengetahuan awal siswa ini dapat digali dengan menyajikan sebuah permasalahan berkaitan dengan topik yang akan dibahas, kemudian menanyakan pendapat siswa atas permasalahan tersebut. Pengetahuan awal siswa dapat menjadi tolak ukur untuk dibandingkan dengan pengetahuan mereka setelah melakukan kegiatan.

c. Tahap Kegiatan Eksplorasi (*Exploratory*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ketiga ini adalah menampilkan kegiatan untuk memancing rasa ingin tahu siswa. Selanjutnya siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan topik kegiatan yang dimaksud. Kegiatan yang dilakukan untuk memunculkan keingintahuan siswa bisa diajukan dalam bentuk pertanyaan, demonstrasi, menampilkan fenomena melalui video atau gambar. Kemudian meminta siswa untuk menceritakan dan menanyakan pendapat mereka mengenai apa yang telah dilihatnya.

d. Tahap Pertanyaan Siswa (*Children Questions*)

Setelah melakukan kegiatan eksplorasi melalui berbagai kegiatan demonstrasi atau fenomena, pada tahap ini masing-masing siswa diberikan kesempatan untuk membuat pertanyaan dalam kelompoknya, kemudian siswa membacakan pertanyaan yang dibuat dalam kelompoknya tersebut. Sementara itu, guru menulis pertanyaan-pertanyaan tersebut di papan tulis. Pada tahap ini, siswa dimungkinkan mendapat kesulitan dalam membuat pertanyaan. Oleh karena itu, guru harus memberikan motivasi dan merangsang siswa agar mau bertanya dan mengarahkan pertanyaan siswa.

Setelah semua pertanyaan kelompok terhimpun, guru mengajak siswa untuk menyeleksi pertanyaan yang telah ditulis di papan tulis. Jenis pertanyaan yang diajukan siswa mungkin ada yang sesuai, mungkin juga ada yang tidak. Oleh karena itu, hendaknya guru mengarahkan siswa untuk memilih pertanyaan yang berkaitan dengan topik yang jawabannya dapat diselidiki melalui kegiatan penyelidikan dan investigasi.

e. Tahap Penyelidikan (*Investigation*)

Dalam proses penyelidikan, akan terjadi interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, siswa dengan media, serta siswa dengan alat. Pada tahap ini, siswa diberi kesempatan untuk menemukan konsep melalui pengumpulan, pengorganisasian, dan menganalisis data dalam suatu kegiatan yang telah dirancang oleh guru. Sementara itu, guru membantu siswa agar dapat menemukan jawaban terhadap pertanyaan yang mereka ajukan. Kemudian secara berkelompok, siswa melakukan penyelidikan melalui observasi atau pengamatan.

f. Tahap Pengetahuan Akhir (*After Views*)

Pada tahap pengetahuan akhir, siswa membacakan hasil yang di perolehnya. Guru mengarahkan siswa untuk melakukan diskusi kelas. Jawaban jawaban siswa dikumpulkan dan dibandingkan dengan pengetahuan awal sebelum siswa melakukan penyelidikan yang di tulis sebelumnya. Dalam hal ini siswa di minta untuk di bandikan apa yang sekarang mereka ketahui dengan apa yang sebelumnya mereka ketahui.

g. Tahap Refleksi (*Reflection*)

Tahap terakhir adalah refleksi, yaitu kegiatan berpikir tentang apa yang baru terjadi atau baru saja dipelajari. Intinya adalah berpikir kembali mengenai apa yang telah dipelajari, kemudian mengedepankannya menjadi struktur pengetahuan baru. Pada saat ini, siswa di beri waktu untuk mencerna, menimbang, membandingkan, menghayati, dan melakukan diskusi dengan dirinya sendiri. Pada tahap ini pula siswa di rangsang untuk mengemukakan pendapat tentang apa yang telah di peroleh setelah proses pembelajaran. Siswa juga di beri kesempatan untuk mengajukan pertanyaan susulan jika ada yang kurang di pahami setelah mengadakan penyelidikan, dan guru memberikan penguatan serta meluruskan hal-hal yang masih keliru.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa proses belajar mengajar yang interaktif dapat mengembangkan teknik bertanya yang efektif atau melakukan dialog kreatif dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa. Sifat pertanyaan dapat mengungkapkan sesuatu atau memiliki sifat inkuiri, sehingga melalui pertanyaan yang diajukan siswa dapat mengemabangkan kemampuannya ke arah berpikir kreatif dalam menghadapi sesuatu. Komponen yang harus

dikuasai oleh guru dalam menyampaikan pertanyaan adalah pertanyaan harus mudah dimengerti oleh siswa, memberi acuan, pemusatan perhatian, pemindahan giliran dan penyebaran, pemberian waktu berfikir kepada siswa, serta pemberian tuntunan. Pertanyaan untuk mengembangkan model dialog kreatif ada enam jenis, yaitu pertanyaan mengingat, mendeskripsikan, menjelaskan, sintesis, menilai dan pertanyaan terbuka. Untuk meningkatkan interaksi dalam proses belajar mengajar, hendaknya guru mengajukan pertanyaan dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan jawaban, dan menjadi “dinding pemantul” atas jawaban siswa.

#### **10. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Interaktif**

Kelebihan model pembelajaran interaktif sebagaimana dikemukakan oleh Suprayekti dalam Abdul Majid (2014:91) adalah bahwa peserta didik belajar mengajukan pertanyaan, mencoba merumuskan pertanyaan, dan mencoba menemukan jawaban terhadap pertanyaan sendiri dengan melakukan observasi atau pengamatan. Dengan cara seperti itu, lalu peserta didik menjadi kritis dan aktif belajar. Sedangkan menurut Renny dalam Abdul Majid (2014:91) kelebihan pembelajaran interaktif adalah:

- a. Siswa lebih banyak diberikan kesempatan untuk melibatkan keingintahuannya pada objek yang akan dipelajari.
- b. Melatih mengungkapkan rasa ingin tahu melalui pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru.
- c. Memberikan sarana bermain bagi siswa melalui kegiatan eksplorasi dan investigasi.

- d. Guru menjadi fasilitator, motivator, dan perancang aktivitas belajar.
- e. Menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran aktif.
- f. Hasil belajar lebih bermakna

Kelebihan lain dari model pembelajaran interaktif ini antara lain:

- a. Peserta didik dapat belajar dari temannya dan guru untuk membangun keterampilan sosial dan kemampuan-kemampuan.
  - b. Mengorganisasikan pemikiran dan membangun argumen yang rasional.
- Model pembelajaran interaktif memungkinkan untuk menjangkau kelompok-kelompok dan metode-metode interaktif.

Adapun kekurangan dari model pembelajaran ini:

- a. Bergantung pada kecakapan guru dalam menyusun dan mengembangkan dinamika kelompok.

## **11. Hasil Penelitian yang Relevan**

- a. Jurnal yang ditulis oleh Fatri Niikendari (2010), yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Interaktif Berbantuan Macromedia Flash untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi, Rasa Ingin Tahu, dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bungoro”.
- b. Jurnal yang ditulis oleh Winda Sukmaningtyas (2011), yang berjudul “Pembelajaran Interaktif dengan aplikasi Adobe Flash”.
- c. Jurnal yang ditulis Oleh Wahida Minfadillah (2012), yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Interaktif berbantuan power point dan Media Polyhedron Terhadap Pemahaman Konsep Matematika”.

- d. Jurnal yang ditulis oleh Agus Widyianto (2010), yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash 8 Terhadap Hasil Belajar Siswa”.
- e. Jurnal penyesuaian dengan modus pembelajaran untuk siswa SMK kelas X yang dilakukan oleh Noersasongko (2009), dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran jurnal penyesuaian berbasis multimedia interaktif dapat diterima oleh *user* dengan baik dan rata-rata nilai siswa menjadi lebih tinggi.

## **B. KERANGKA PIKIR**

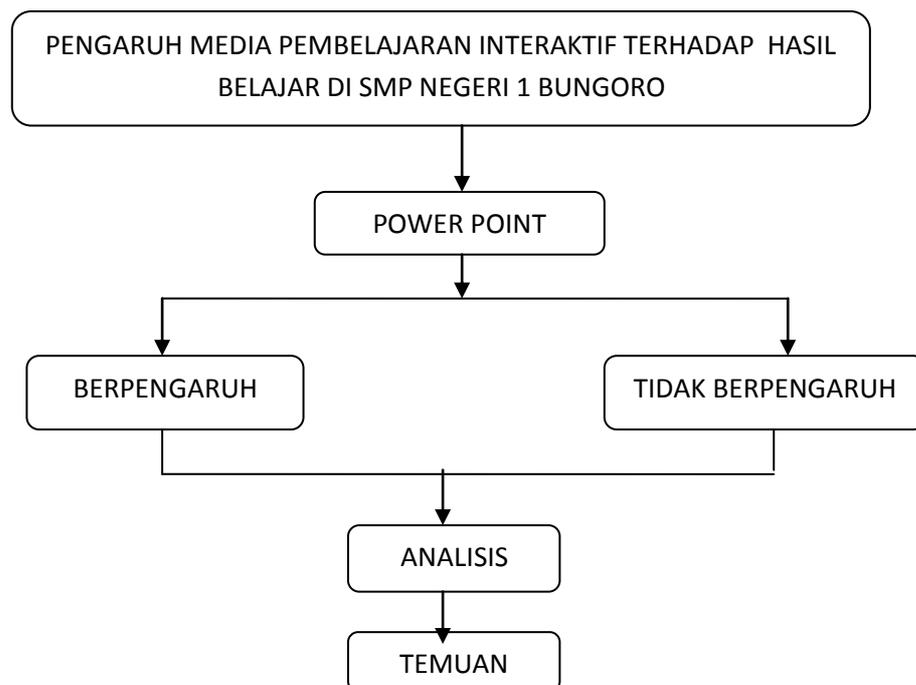
Belajar merupakan suatu proses dilakukan oleh individu dalam memperoleh pengetahuan dan perubahan tingkah laku yang diperoleh baik melalui latihan dan pengalaman. Dalam proses pembelajaran di sekolah ketercapaian tujuan pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai siswa. Salah satu faktor dari metode belajar yaitu menggunakan media belajar. Media belajar yang efektif sangat diperlukan untuk mengembangkan dan meningkatkan hasil belajar sesuai yang diharapkan. Setiap guru senantiasa mengharapkan anak didiknya mencapai hasil belajar yang semaksimal mungkin.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, berkembanglah juga dunia pendidikan dengan munculnya media-media belajar yang berbasis komputer, yang cocok dengan kondisi siswa yang menginginkan suasana belajar yang menyenangkan. Beberapa media berbasis computer yang dapat digunakan diantaranya adalah media Micromediia Flash, Power Point, dan Adobe Flash 8,

Yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik sebagai media pembelajaran.

SMP Negeri 1 Bungoro merupakan salah satu sekolah yang mempunyai input atau masukan siswa yang memiliki prestasi belajar yang bervariasi sehingga penguasaan materi pada siswa dalam kegiatan belajar mengajar juga beraneka ragam, menggunakan media pembelajarannya interaktif dapat mengatasi kebosanan yang kerap dialami siswa dalam proses belajar mengajar, dan dapat membuat siswa lebih semangat dalam belajar. Karena media pembelajaran interaktif dilengkapi dengan gambar, suara dan video, yang diperkirakan akan berdampak positif dengan hasil belajar siswa.

#### BAGAN KERANGKA PIKIR



### **C. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan uraian pada deskripsi teori dan kerangka berfikir yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut: ada pengaruh hasil belajar antara kelas siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif dengan kelas siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional (model/peraga) pada mata pelajaran sistem pengisian di SMP Negeri 1 Bungoro.

Kriteria penguasaan

$H_0 = H_i$

=  $H_0 > H_i$  = efektif

=  $H_0 < H_i$  = tidak efektif

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

##### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap subjek penelitian. Penelitian eksperimen dapat dilakukan untuk mengetahui hubungan sebab-akibat dari dilakukannya perlakuan. Penelitian dengan pendekatan eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti (Suharsimi Arikunto, 2011: 9).

Pada penelitian ini termasuk eksperimen semu (*quasi experimental*), karena pada desain tersebut mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Menurut Hadjar (1996: 334) bahwa pada dasarnya kerangka desain penelitian ini sama dengan desain penelitian eksperimen sejati *pre test-post test*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol bisa dipilih secara random.

##### **2. Desain Penelitian**

Eksperimen semu (*quasi experimental*) mempunyai tiga bentuk desain. Yang pertama adalah *Posttest Only Non Equivalent Kontrol Group Design*. Desain penelitian ini terdiri dari satu atau beberapa kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol. Kelompok yang digunakan merupakan intact group dan

dependent variable diukur satu kali, yaitu setelah perlakuan (*treatment*) eksperimen diberikan. Yang kedua adalah *Pretest-Posttest Non Equivalent Kontrol Group Design*. Desain ini dibedakan dengan adanya pre-test sebelum perlakuan (*treatment*) diberikan. Karena adanya *pre-test*, maka pada desain penelitian tingkat kesetaraan kelompok turut diperhitungkan. Dan yang ketiga adalah *Time-Series Design*. Desain *time-series* sebagai kuasi eksperimen memiliki ciri adanya pengukuran yang berulang-ulang, baik sebelum maupun sesudah perlakuan (*treatment*) terhadap satu atau beberapa intact group.

Dalam penelitian ini menggunakan desain *Pretest-Posttest Non Equivalent Kontrol Group Design*. Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas pertama yang menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai kelas eksperimen dan kelas yang kedua yang menggunakan media pembelajaran konvensional (model/peraga) sebagai kelas kontrol. Dalam penelitian ini digunakan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur kemampuan awal dan akhir siswa.

**Tabel 2. Skema *Pretest-Posttest Non Equivalent Kontrol Group Design***

<b>Kelas kelompok</b>	<b><i>Pre-test</i></b>	<b><i>Treatment</i></b>	<b><i>Post-test</i></b>
Kelas eksperimen (E)	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kelas kontrol (K)	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

Keterangan:

E= kelompok siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif

K=kelompok siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional

(model/peraga)

X= perlakuan/*treatment* (penerapan media pembelajaran interaktif)

- = penerapan media pembelajaran konvensional (model/peraga)

O<sub>1</sub>= *pre-test* kelas eksperimen

O<sub>2</sub>= *post-test* kelas eksperimen

O<sub>3</sub>= *pre-test* kelas kontrol

O<sub>4</sub>= *post-test* kelas kontrol

## **B. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi Penelitian**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyonno, 2009: 117). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 1 Bungoro.

### **2. Sampel Penelitian**

Sugiyono (2015: 118) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Apa yang dipelajari oleh sampel kesimpulannya akan dapat diberlakukan oleh populasi. Oleh sebab itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul *representatif* (mewakili). Hal ini sesuai dengan Arikunto (2010: 174) yang berpendapat bahwa sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Jadi, sampel adalah bagian atau wakil populasi dan karakteristik tertentu yang dimiliki oleh populasi.

Sampel ditetapkan menjadi wakil populasi yang diteliti. Tujuan dari penentuan sampel adalah untuk memperoleh keterangan mengenai objek yang diteliti dengan cara mengamati hanya sebagian dari populasi. Tujuan lain dari sampel adalah untuk mengetahui sifat-sifat umum dari populasi untuk menarik generalisasi dari hasil penyelidikan, mempermudah penafsiran, peramalan dan pengujian hipotesis. Pada penelitian ini penarikan sampel ditentukan dengan menggunakan teknik *random sampling* dengan cara undian yang keluar sebagai sampel adalah kelas VII.A sebanyak 30 orang.

### **C. Variabel Penelitian**

Ada dua variabel dalam penelitian ini yaitu variabel yang menggunakan media pembelajaran interaktif dan variabel yang menggunakan media pembelajaran konvensional (model/peraga) di SMP Negeri 1 Bungoro.

### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen Penelitian Menurut Sugiyono (2012: 148), instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Pada penelitian ini instrumen yang digunakan dalam pengambilan data dalam penelitian adalah menggunakan instrumen tes.

Cara menyusun instrumen penelitian ini adalah dengan cara mendefinisikan operasional variabel, selanjutnya menentukan indikator yang akan diukur. Dari indikator kemudian dijabarkan menjadi butir-butir pertanyaan atau pernyataan. Untuk mempermudah penyusunan instrumen maka perlu digunakan matrik pengembangan instrumen atau kisi-kisi instrumen (Sugiyono, 2012: 149).

Penelitian ini terdapat satu instrumen penelitian yaitu instrumen hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai dari kegiatan belajar pada pelajaran Sistem Pengisian Bidang Keahlian Teknik Kendaraan Ringan di SMP Negeri 1 Bungoro. Data mengenai hasil belajar ini ditunjukkan dari nilai tes yang diambil oleh peneliti setelah materi pelajaran selesai diajarkan. Hasil belajar yang ada dinyatakan dalam bentuk skor yang diubah ke dalam bentuk nilai.

Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan soal tes kemampuan. Soal tes pada penelitian ini yaitu soal pre-test dan post-test. Soal yang digunakan untuk pre-test

dan post-test sama sehingga dapat diketahui perubahan hasilnya setelah siswa melalui proses pembelajaran dan perlakuan (treatment). Dalam pembuatan soal tersebut semuanya mengacu pada kisi-kisi soal yang sudah disusun sesuai dengan silabus yang digunakan di SMP Negeri 1 Bungoro.

Soal tes untuk mengetahui tingkat penguasaan materi pelajaran Sistem Pengisian berupaa soal pilihan ganda sebanyak 25 butir soal dengan empat pilihan jawaban. Materi soal dikembangkan dari deskripsi materi pelajaran Sistem Pengisian.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Data dalam penellitian ini diperoleh melalui teknik tes, tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok menurut Arikunto (2012: 46). Cara penguumpulaan data dalam penelitian ini yaitu diadakan uji tes dan melihat hasilnya, apakah ada perbedaan hasil belajar siswa saat menggunakan media pembelajaran interaktif dan yang tidak menggunakan media.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Tahapan penelitian kuantitiatif adalah tahapan kuantitatif dengan demikian maka tahapan-tahapan itu adalah yang dilaksanakan peneliti pada setiap tahapan penelitiannya setelah data terkumpul baik bersumber dari buku, hasil penelitian yang relevan dari ineternet, ataupun observasi langsung sdi lapangan digambarkan sesuai dengan masalah dan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dideskripsikan sesuai dengan variable, dalam penelitian ini menjelaskan satu variabel yaitu hasil belajar yang diadakan dengan uji tes, mula-mula memberikan kepada seluruh siswa beberapa pertanyaan lalu melihat hasil dari uji tes pada kemampuan masing-masing siswa. Lalu menyimpulkan apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif dan tidak menggunakan media pembelajaran. Jika ada perbedaan hasil belajar siswa dan hasilnya dipengaruhi dengan adanya media pembelajaran interaktif maka akan diberlakukan terus menerus media pembelajaran interaktif untuk menunjang hasil belajar siswa.

#### Statistik deskriptif

- Jumlah
- Mean
- Median
- Minimum
- Maximum

#### Statistik inferensial

- uji normalitas = 0,05
- uji homogenitas = 0,05
- uji t

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi experimental*) yang dilakukan di SMP Negeri 1 Bungoro pada kelas VII dengan kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B sebagai kelas kontrol. Kelas VII A sebagai kelas eksperimen mengalami perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif power point dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan kelas VII B sebagai kelas kontrol tetap menggunakan media pembelajaran konvensional (model/peraga) dalam kegiatan pembelajarannya. Pada bab ini akan menyajikan secara berturut-turut mengenai laporan hasil penelitian yang telah dilakukan, meliputi deskripsi data, pengujian persyaratan analisis, pengujian hipotesis dan pembahasan.

##### **1. Deskripsi Data**

Deskripsi data dalam penelitian ini memberikan gambaran mengenai karakteristik distribusi skor dan subyek penelitian untuk masing-masing subyek yang diteliti. Penelitian ini mengambil subyek sebanyak 20 responden yang mengikuti mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bungoro, yang terdiri atas dua kelas yaitu kelas VII A dengan jumlah responden sebanyak 10 siswa dan kelas VII B dengan jumlah responden sebanyak 10 siswa.

Deskripsi data ini akan menyajikan data yang telah diperoleh dalam penelitian. Dalam deskripsi data akan disajikan mengenai nilai terendah, nilai

tertinggi, rentang nilai, mean (M), median (Me), modus (Mo), dan standar deviasi (SD) dari masing-masing data tes hasil belajar.

Data mengenai penelitian ini melibatkan dua variabel yaitu media pembelajaran interaktif sebagai variabel bebas (X), serta hasil belajar sebagai variabel terikat (Y). Data tentang variabel bebas dan variabel terikat ini diambil pada bulan Mei 2018. *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui homogenitas antar kelas, sehingga setelah dilaksanakan *pre-test* terdapat dua kelas yang homogen dan dijadikan sampel untuk penelitian yaitu kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B sebagai kelas kontrol.

Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media pembelajaran interaktif sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang menggunakan media pembelajaran konvensional (model/peraga).

#### a. Data Aktivitas Siswa

Proses pengambilan data aktivitas siswa ini dilakukan oleh observer ketika pembelajaran sedang berlangsung sesuai dengan penilaian afektif yang ada pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Berikut ini adalah hasil observasi yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 4.1 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

No	Yang diamati Aspek	Kelas	Kelas Kontrol
----	--------------------	-------	---------------

		<b>Eksperimen</b>	
1	Disiplin	81%	78%
2	Sopan	81%	75%
3	Jujur	77%	72%
4	Memperhatikan	73%	56%
5	Berani Bertanya	66%	61%
6	Berani Menjawab Pertanyaan	69%	59%
<b>Rata-rata</b>		<b>74%</b>	<b>67%</b>

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata presentase aktivitas siswa dikelas eksperimen sebesar 74%, sedangkan presentase aktivitas siswa dikelas kontrol sebesar 67%. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada diagram batang dibawah ini.

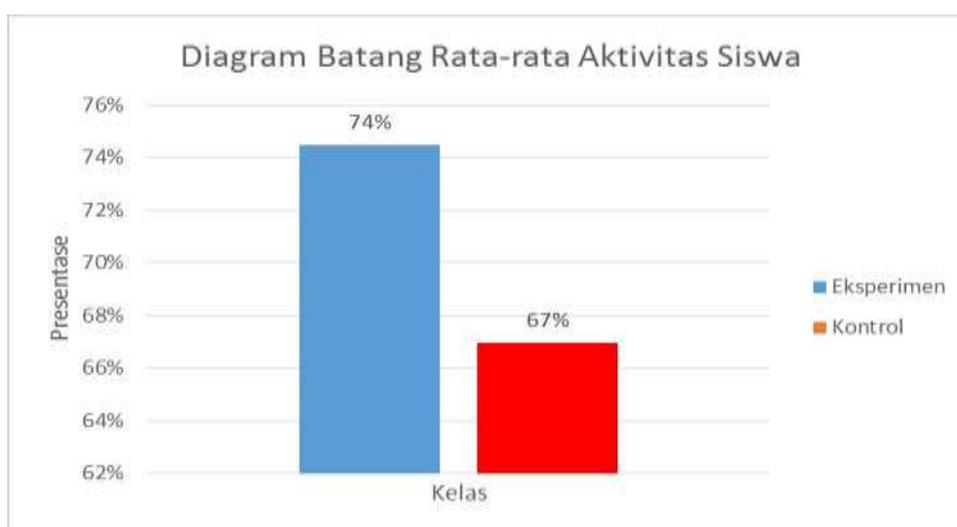


Diagram Batang Rata-rata Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

**b. Data Hasil Belajar**

Data hasil belajar terdiri dari nilai *pre-test* dan *post-test*, dimana *pre-test* diberikan sebelum dilakukannya perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sedangkan untuk *post-test* diberikan setelah menerima perlakuan. *Pre-test* dilakukan pada awal pertemuan sedangkan untuk *post-test* dilakukan pada akhir pertemuan. Berikut merupakan data hasil *pre-test* dan *post-test* tersebut:

**Tabel 4.2 Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

No. Absen	Data Hasil Belajar <i>Pre-test</i>		Data Hasil Belajar <i>Post-test</i>	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	60	43	80	55
2	58	45	75	60
3	35	48	80	60
4	55	60	70	80
5	73	48	90	70
6	45	58	75	60
7	48	50	80	65
8	38	53	75	85
9	40	50	73	83
10	60	45	75	75
11	65	50	80	65
12	48	48	75	50

13	48	40	80	60
14	48	50	73	65
15	43	55	80	78
16	50	55	75	65
Rata-rata	50.63	49.69	77.19	67.19

**Tabel 4.3 Deskripsi Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

**Descriptive Statistics**

<b>Keterangan</b>	<b>Pre Eksperimen</b>	<b>Pre Kontrol</b>	<b>Post Eksperimen</b>	<b>Post Kontrol</b>
N	16	16	16	16
Mean	50.63	49.69	77.19	67.19
Median	48.00	50.00	75.00	65.00
Mode	48	50	75	60
Std. Deviation	10.295	5.377	4.669	10.286
Range	38	20	20	35
Minimum	35	40	70	50
Maximum	73	60	90	85
Sum	814	798	1236	1076

Berdasarkan deskripsi data di atas, rata-rata hasil *pre-test*

kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil *pre-test* kelas kontrol, akan tetapi tidak terpaut jauh atau signifikan yaitu 50,63 untuk kelas eksperimen dan 49,69 untuk kelas kontrol.

- a. Kelas Eksperimen

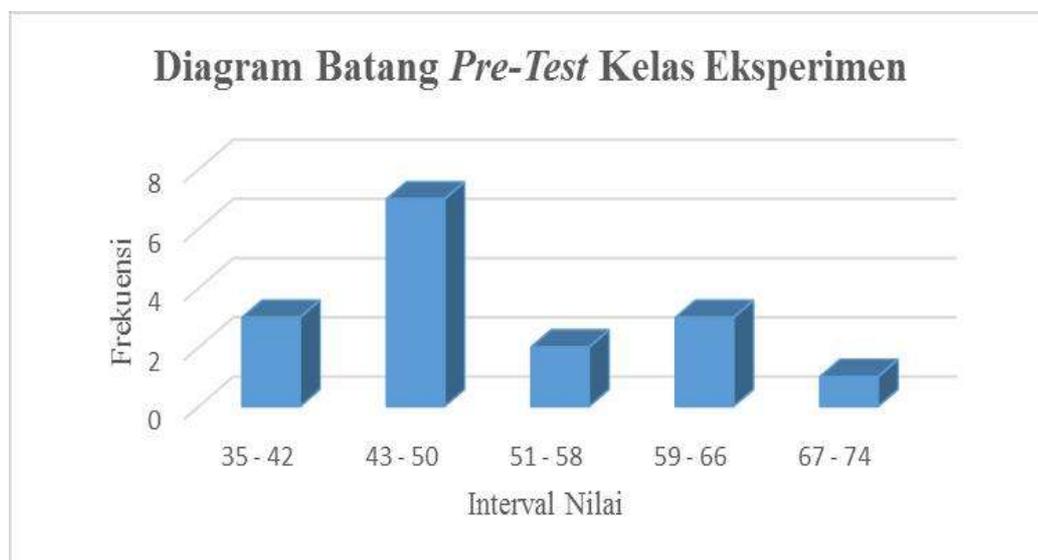
1) *Pre-test*

Hasil *pre-test* 16 siswa kelas eksperimen dijabarkan dalam tabel berikut ini:

**Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Nilai *Pre-test* Kelas Eksperimen**

Interval Nilai	Frekuensi	
	Absolut	Relatif (%)
35 – 42	3	19%
43 – 50	7	44%
51 – 58	2	13%
59 – 66	3	19%
67 – 74	1	6%
<b>Jumlah</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

Data di atas dapat dijabarkan dalam bentuk diagram batang berikut ini:



### Diagram Batang Nilai *Pre-test* Kelas Eksperimen

#### 2) *Post-test*

Hasil *post-test* 16 siswa kelas eksperimen dijabarkan dalam tabel berikut ini:

**Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Nilai *Post-test* Kelas Eksperimen**

Interval Nilai	Frekuensi	
	Absolut	Relatif (%)
70 - 73	3	19%
74 - 77	6	38%
78 - 81	6	38%
82 - 85	0	0%
86 - 90	1	6%
<b>Jumlah</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

Data di atas dapat dijabarkan dalam bentuk diagram batang

berikut ini:

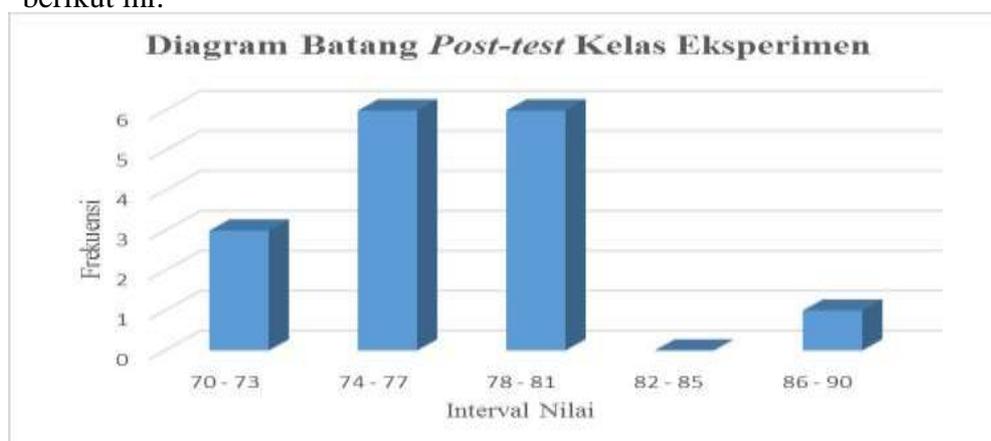


Diagram Batang Nilai *Post-test* Kelas Eksperimen

b. Kelas Kontrol

1) *Pre-test*

Hasil *pre-test* 16 siswa kelas kontrol dijabarkan dalam tabel berikut ini:

**Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Nilai *Pre-test* Kelas Kontrol**

Interval Nilai	Frekuensi	
	Absolut	Relatif (%)
40 - 43	2	13%
44 - 47	2	13%
48 - 51	7	44%
52 - 55	3	19%
56 - 60	2	13%
<b>Jumlah</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

Data di atas dapat dijabarkan dalam bentuk diagram batang

berikut ini:

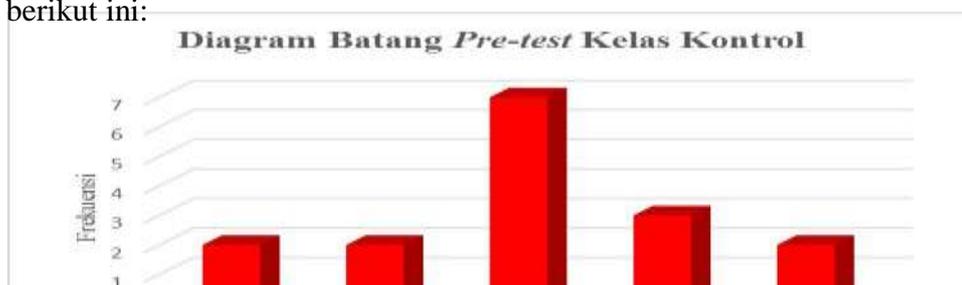


Diagram Batang Nilai *Pre-test* Kelas Kontrol2) *Post-test*

Hasil *post-test* 16 siswa kelas kontrol dijabarkan dalam tabel

berikut ini:

**Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Nilai *Post-test* Kelas Kontrol**

Interval Nilai	Frekuensi	
	Absolut	Relatif (%)
50 - 56	2	13%
57 - 63	4	25%
64 - 70	5	31%
71 - 77	1	6%
78 - 85	4	25%
<b>Jumlah</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

Data di atas dapat dijabarkan dalam bentuk diagram batang berikut ini:

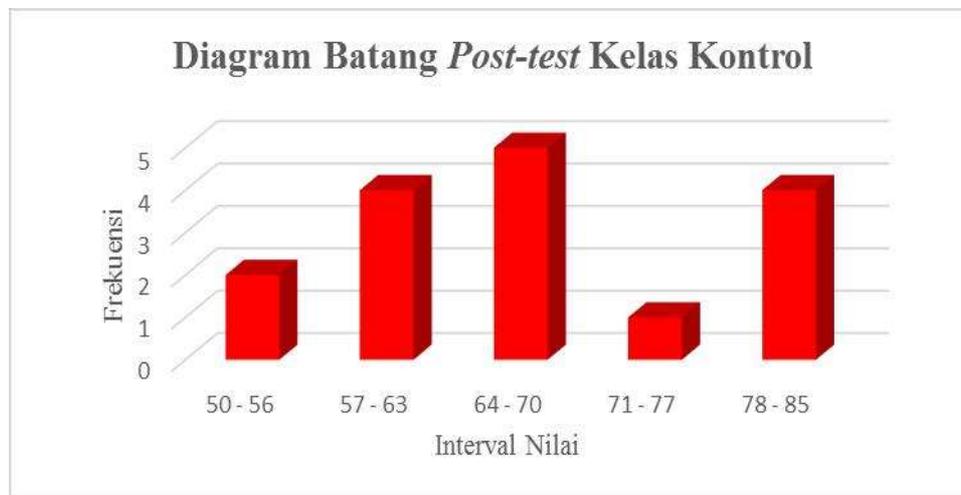
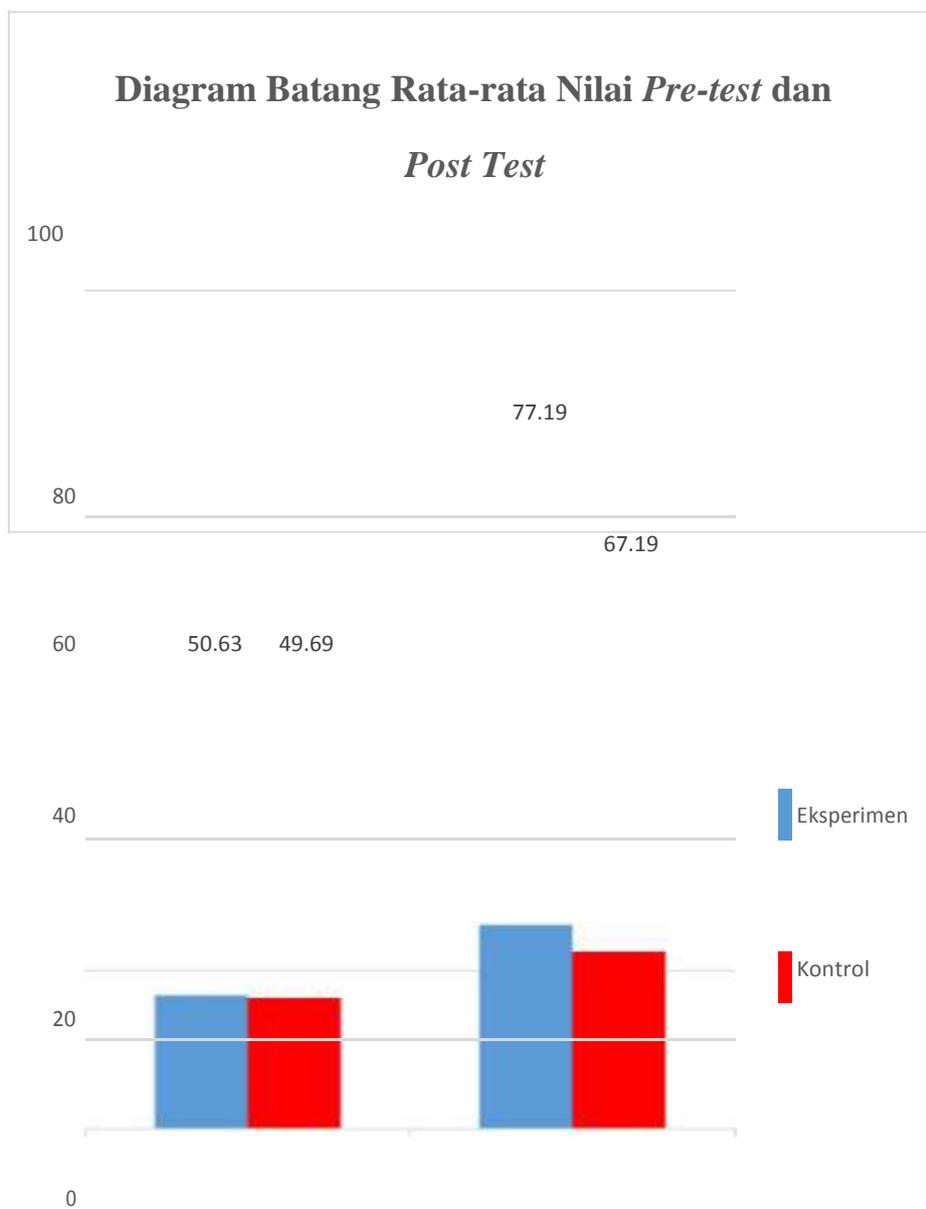


Diagram Batang Nilai *Post-test* Kelas Kontrol

Setelah mengalami proses pembelajaran, kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, diperoleh rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, yaitu 77,19 untuk kelas eksperimen dan 67,19 untuk kelas control.

Sedangkan sebelum dilakukan proses pembelajaran rata-rata nilai *pre-test* kelas eksperimen dengan kelas kontrol yaitu 50,63 untuk kelas eksperimen dan 49,69 untuk kelas kontrol. Berikut ini adalah digram batang rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.



Post-  
test  
Pre-test

Diagram Batang Rata-rata Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kelas  
Eksperimen dan Kelas Kontrol.

## 2. Uji Persyaratan Analisis

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah distribusi data masing-masing variabel normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan *Chi-kuadrat* ( $\chi^2$ ). Pengambilan keputusan uji normalitas ini dilakukan dengan membandingkan  $\chi^2$  hitung dengan  $\chi^2$  tabel pada taraf signifikansi 5%. Adapun kriteria pengambilan keputusan uji normalitas menurut Sugiyono (2011: 82) adalah sebagai berikut:

- 1) Jika  $\chi^2$  hitung  $\leq \chi^2$  tabel maka data tersebut normal.
- 2) Jika  $\chi^2$  hitung  $> \chi^2$  tabel maka data tersebut tidak normal.

Setelah dilakukan perhitungan uji normalitas dengan menggunakan metode *Chi-kuadrat* ( $\chi^2$ ), maka hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.8 Rangkuman Hasil Uji Normalitas Data Kelas  
Eksperimen dan Kelas Kontrol**

No.	Perlakuan	Data	$\chi^2$ hitung	$\chi^2$ tabel	Kesimpulan
1	Sebelum	Eksperimen	2,967	9,487	Normal
		Kontrol	6,084	9,487	Normal
2	Sesudah	Eksperimen	3,541	9,487	Normal

		Kontrol	4,401	9,487	Normal
--	--	---------	-------	-------	--------

Berdasarkan dari hasil uji normalitas tersebut dapat disimpulkan bahwa semua data untuk uji hipotesis mempunyai sebaran data yang berdistribusi normal.

Untuk dapat mengetahui normalitas data, dapat dipakai rumus Chi Kuadrat sebagai berikut:

$$x^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)}{f_h}$$

Keterangan:

$f_o = \text{Frekuensi Observasi}$

$f_h = \text{Frekuensi Haraapan}$

Pengambilan keputusan uji normalitas ini dengan cara membandingkan  $x^2$  hitung dengan  $x^2$  tabel pada taraf signifikansi 5%. Adapun kriteria pengambilan keputusan Uji Normalitas menurut Sugiyono (2011:241) adalah

1. Jika  $x^2$  hitung <  $x^2$  tabel maka data tersebut normal.
2. Jika  $x^2$  hitung >  $x^2$  tabel maka data tersebut tidak normal.

a) Data Hasil Belajar Siswa Sebelum Perlakuan (*Pre-Test*)

1) *Pre-test* Kelas Eksperimen

**Tabel 4.9**

No. Absen	Nilai	No. Absen	Nilai
1	60	9	40
2	58	10	60
3	35	11	65
4	55	12	48
5	73	13	48
6	45	14	48
7	48	15	43
8	38	16	50

a. Menentukan jangkauan (J)

$J = \text{nilai terbesar nilai} - \text{terkecil}$

$$J = 73 - 35$$

$$J = 38$$

b. Menentukan jumlah interval kelas (acuan rumus sturges, Sugiyono, 2011:34) yaitu:

$$K = 1 + 3,3 \log n \quad K = 1 + 3,3 \log 16$$

$$= 1 + 3,3 \times 1,2 = 1 + 3,96 = 4,96 \text{ (dibulatkan menjadi 5)}$$

c. Menentukan panjang kelas interval

$$PK = \frac{J}{K}$$

$$PK = \frac{38}{5}$$

$$PK = 7,6 \text{ (dibulatkan menjadi 8)}$$

d. Frekuensi yang diharapkan

i. Menentukan batas kelas

**Tabel 4.10**

No	Interval Kelas	Batas Kelas
1	35 – 42	34,5
2	43 – 50	42,5
3	51 – 58	50,5
4	59 – 66	58,5
5	67 – 74	66,5
		74,5

ii. Mencari nilai Z-score

$$Z = \frac{\text{Batas Kelas} - \text{Mean}}{\text{Standar Deviasi}}$$

$$Z_1 = \frac{34,5 - 50,63}{10,295} = -1,57$$

$$Z_2 = \frac{42,5 - 50,63}{10,295} = -0,79$$

$$Z_3 = \frac{50,5 - 50,63}{10,295} = -0,01$$

$$Z_4 = \frac{58,5 - 50,63}{10,295} = 0,76$$

$$Z_5 = \frac{66,5 - 50,63}{10,295} = 1,54$$

$$Z_6 = \frac{74,5 - 50,63}{10,295} = 2,23$$

iii. Mencari luas (0 – Z)

Dapat dicari dari Tabel nilai kritik chi-kuadrat dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, sehingga diperoleh:

**Tabel 4.11**

No	Z	Luas 0 – Z
1	-1,57	0,4418
2	-0,79	0,2852
3	-0,01	0,0040
4	0,76	0,2764
5	1,54	0,4382
6	2,32	0,4898

iv. Mencari luas daerah tiap kelas interval

Dengan cara mengurangkan angka-angka 0-Z yaitu:

- Angka baris pertama dikurangi baris kedua.
- Angka baris kedua dikurangi baris ketiga dan seterusnya.
- Kecuali untuk angka yang berada paling tengah ditambahkan dengan angka berikutnya.

**Tabel 4.12**

No	Luas Daerah
1	$0,4118 - 0,2852 = 0,1566$

2	$0,2852 - 0,0040 = 0,2812$
3	$0,0040 + 0,2764 = 0,2804$
4	$0,2764 + 0,4382 = 0,1618$
5	$0,4382 + 0,4898 = 0,0516$

- v. Menghitung frekuensi harapan

**Tabel 4.13**

No	Luas Daerah	N	$f_h$
1	0,1566	16	2,506
2	0,2812	16	4,499
3	0,2804	16	4,486
4	-0,1618	16	2,589
5	-0,0516	16	0,826

- vi. Tabel Penolong

**Tabel 4.14**

Interval	$f_1$	$X_1$	$X^2$	$f_1 X_1^2$	$f_1 X_1$
35 - 42	3	2.506	0.494	0.24404	0.0973807
43 - 50	7	4.499	2.501	6.255	1.3903092
51 - 58	2	4.486	-2.486	6.1802	1.377663
59 - 66	3	2.589	0.411	0.16892	0.0652457
67 - 74	1	0.826	0.174	0.03028	0.0366538
Jumlah	16	14.906	1.094	12.8784	2.9672522

- vii. Keputusan

**Tabel 4.15**

hitung	tabel (0,05)	kesimpulan
3,67	4,87	Normal

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui tingkat varians data. Teknik uji homogenitas varians menggunakan uji F. Harga F hasil perhitungan dibandingkan dengan harga F tabel pada taraf signifikansi 5%. Adapun kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut.

- 1) Jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  maka data tersebut memiliki varians yang sama/homogen.
- 2) Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka data tersebut tidak memiliki varians yang sama/tidak homogen.

**Tabel 4.16 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

No.	Perlakuan	F Hitung	F Tabel (0,05)	Kesimpulan
1.	Sebelum ( <i>pre-test</i> )	3,66	4,54	Homogen

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa harga F hitung < F tabel. Hal ini menunjukkan bahwa sebaran data untuk variabel hasil belajar yang diambil adalah homogen dan memenuhi persyaratan analisis.

Rumus yang digunakan dalam uji homogenitas adalah uji F. Adapun kriteria dalam pengujian ini adalah jika  $F_{hitung}$  lebih kecil daripada  $F_{tabel}$  maka dapat dikatakan sampel homogen atau sebaliknya. Rumus uji F tersebut ditunjukkan sebagai berikut (Sugiyono, 2011:276).

1) Uji Homogenitas *Pre-Test*

Tabel 4.17

No	Kelas Eksperimen			No	Kelas Kontrol		
1	60	9.38	87.89	1	43	-7.19	51.70
2	58	6.87	47.20	2	45	-4.69	22.00
3	35	-15.63	244.30	3	48	-2.19	4.80
4	55	4.37	19.10	4	60	10.31	106.30
5	73	21.87	478.30	5	48	-2.19	4.80
6	45	-5.63	31.70	6	58	7.81	61.00
7	48	-3.13	9.80	7	50	0.31	0.10
8	38	-13.13	172.40	8	53	2.81	7.90
9	40	-10.63	113.00	9	50	0.31	0.10
10	60	9.37	87.80	10	45	-4.69	22.00
11	65	14.37	206.50	11	50	0.31	0.10
12	48	-3.13	9.80	12	48	-2.19	4.80
13	48	-3.13	9.80	13	40	-9.69	93.90
14	48	-3.13	9.80	14	50	0.31	0.10

15	43	-8.13	66.10	15	55	5.31	28.20
16	50	-0.63	0.40	16	55	5.31	28.20
Jml	810	-0.08	1593.84	Jml	795	-0.04	435.94
n1	16			n2	16		
	50.63				49.69		

Diketahui:

$$\sum(xi - x_1)^2 = 1593,4$$

$$n1 = 16$$

$$\sum(xi - x_1)^2 = 435,94$$

Jawab:

$$S_1^2 = \frac{\sum(xi - x_1)^2}{(n1 - 1)} = \frac{1593,84}{16 - 1} = 106,256$$

$$S_2^2 = \frac{\sum(xi - x_1)^2}{(n2 - 1)} = \frac{435,94}{16 - 1} = 29,063$$

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}} = \frac{106,256}{29,063} = 3,66$$

Keputusan:

$F_{Hitung}$	$F_{Tabel}(0,05)$	Kesimpulan
3,66	4,54	Homogen

### 3. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan deskripsi data dan uji persyaratan analisis telah menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen, maka pengujian hipotesis dapat dilakukan. Perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional (mode/peraga) dalam kegiatan pembelajaran.

Hipotesis penelitian: Ada perbedaan hasil belajar antara kelas siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif dan kelas siswa yang menggunakan

media pembelajaran konvensional (model/peraga) pada mata pelajaran sistem pengisian di SMP Negeri 1 Bungoro..

Pengujian hipotesis menggunakan data yang diperoleh dari hasil *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t dengan satu ekor, adalah data hasil perhitungan uji t dengan satu ekor hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Keputusan:

1.  $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$  maka  $H_a$  ditolak,  $H_0$  diterima dan tidak ada perbedaan.
2.  $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$  maka  $H_a$  diterima,  $H_0$  ditolak dan ada perbedaan.

Berikut ini adalah tabel dari pengujian hipotesis penelitian:

**Tabel 1.18 Hasil Uji t Data Hasil Belajar**

No.	Dk	t hitung	t tabel (0,05)	Kesimpulan
1	30	3,021	2,042	$H_a$ diterima dan ada perbedaan

Berdasarkan tabel di atas pada taraf signifikansi 5% diperoleh data hasil belajar nilai terhitung = 3,021, tabel= 2,042. Dengan demikian karena nilai terhitung  $>$  tabel maka hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian yang diterima “Ada pengaruh hasil belajar antara kelas siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis interaktif dan kelas siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional (model/peraga) pada mata pelajaran sistem pengisian di SMP Negeri 1 Bungoro”, diterima.

## UJI HIPOTESIS

Rumus yang digunakan untuk uji hipotesis pada penelitian ini adalah rumus uji t dengan satu ekor. Dimana rumus uji t dengan satu ekor terdapat dua jenis yaitu uji t dengan *polled* varian dan uji t dengan *separated* varian, dimana rumus yang akan digunakan tergantung dari bentuk datanya (ketentuan tersebut pada bab III). Rumus uji t dengan *polled* varian dan uji t dengan *separated* varian adalah sebagai berikut (Sugiyono, 2011:138):

1. Uji t dengan *separated* varians

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

2. Uji t dengan *polled* varians

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

$\bar{X}_1$  = rata – rata sampel 1

$S_1^2$  = varian sampel 1

$\bar{X}_2$  = rata – rata sampel 2

$S_2^2$  = varian sampel 2

$n_1$  = jumlah sampel 1

$n_2$  = jumlah sampel 2

Ketentuan diterima atau tidaknya hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

- a.  $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$  maka  $H_a$  ditolak,  $H_0$  diterima dan tidak ada perbedaan
- b.  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  maka  $H_a$  diterima,  $H_0$  ditolak dan ada perbedaan

3. Uji t Data Hasil Belajar Siswa (*Post-Test*)

**Tabel 1.19**

No	Kelas Eksperimen			No	Kelas Kontrol		
1	80	2.81	7.90	1	55	-12.19	148.60
2	75	-2.19	4.80	2	60	-7.19	51.70
3	80	2.81	7.90	3	60	-7.19	51.70
4	70	-7.19	51.70	4	80	12.81	164.10
5	90	12.81	164.10	5	70	2.81	7.90
6	75	-2.19	4.80	6	60	-7.19	51.70
7	80	2.81	7.90	7	65	-2.19	4.80
8	75	-2.19	4.80	8	85	17.81	317.20
9	73	-4.69	22.00	9	83	15.31	234.40
10	75	-2.19	4.80	10	75	7.81	61.00
11	80	2.81	7.90	11	65	-2.19	4.80
12	75	-2.19	4.80	12	50	-17.19	295.50

13	80	2.81	7.90	13	60	-7.19	51.70
14	73	-4.69	22.00	14	65	-2.19	4.80
15	80	2.81	7.90	15	78	10.31	106.30
16	75	-2.19	4.80	16	65	-2.19	4.80
Jml	1235	-0.04	335.94	Jml	1075	-0.04	1560.94
n1	16			n2	16		
—	77.19			—	67.19		
	21.80				105.80		

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

$$t = \frac{77,19 - 67,19}{\sqrt{\frac{(16 - 1)21,80 + (16 - 1)105,80}{16 + 16 - 2} \left(\frac{1}{16} + \frac{1}{16}\right)}}$$

$$t = \frac{10}{3,31}$$

$$t = 3,021$$

Keputusan:

**Tabel 1.20**

<b>Dk</b>	<b>t hitung</b>	<b>t tabel (0,05)</b>	<b>Kesimpulan</b>
30	3,021	2,042	Ha diterima dan ada perbedaan

Aspek penilaian dalam penelitian ini yaitu kemampuan kognitif berhubungan erat dengan kemampuan berfikir, termasuk di dalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis dan kemampuan mengevaluasi. Tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut.

## **B. Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa hal ini bisa dilihat dengan adanya perbedaan hasil belajar siswa pada kedua kelas. Bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut terbukti dengan diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 77,19. Sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa

sebesar 67,19. Hal tersebut dapat diartikan, bahwa ketika siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang sama, maka besarnya hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol akan seimbang atau hasilnya tidak jauh berbeda. Tetapi berbeda ketika siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media yang berbeda, maka hasilnya juga berbeda.

Berdasarkan analisis data *post-test* hasil belajar pada uji t dengan satu ekor diperoleh nilai terhitung = 3,021, tabel= 2,042, kemudian dikonsultasikan dengan kriteria pengujian dengan  $\alpha = 5\%$ , sehingga nilai terhitung > nilai tabel (Hipotesis diterima). Dengan demikian hipotesis “Ada perbedaan hasil belajar antara kelas siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif dan kelas siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional (model/peraga) pada mata pelajaran sistem pengisian di SMP Negeri 1 Bungoro”, diterima. Jadi ternyata hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif lebih tinggi dari pada siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional (model/peraga). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran juga memiliki pengaruh terhadap hasil belajar.

Menurut kerucut pengalaman dari teori Edgar Dale mengatakan bahwa benda nyata berupa model/peraga merupakan salah satu media yang paling baik. Namun selain itu perlu dipertimbangkan juga dalam pemilihan media pembelajaran berdasarkan karakteristik siswa, latar belakang siswa serta jumlah siswa. Sehingga media pembelajaran yang digunakan bisa efektif dan efisien saat digunakan untuk pembelajaran.

Sehingga penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Adapun keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain faktor dari dalam siswa maupun faktor dari luar siswa. Faktor dari luar siswa antara lain media pembelajaran, metode pembelajaran dan materi pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru harus disesuaikan dengan keadaan tempat, kondisi siswa serta materi yang akan disampaikan. Sehingga seorang guru harus pandai menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif, agar hasil belajar siswanya maksimal.

Kondisi saat ini, masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran sederhana yang kurang menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Agar pembelajaran sistem pengisian lebih menarik dan dapat meningkatkan kemampuan siswa, maka diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan seorang guru harus bisa menggunakan media tersebut. Penggunaan media pembelajaran interaktif, akan membuat siswa tertarik mengikuti pelajaran, karena sesuai dengan karakteristik yang dimilikinya. Ketertarikan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran akan membantu siswa menerima materi yang disampaikan dan akan membantu siswa untuk lebih rajin belajar, sehingga hasil belajarnya juga meningkat.

Setelah melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Bungoro dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh dengan hasil belajar bahasa Indonesia salah satunya dengan menggunakan media interaktif yang dapat

meningkatkan semangat siswa untuk belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media pembelajaran interaktif dan kelas yang menggunakan alat peraga.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia. Hal ini ditunjukkan dengan uji t yang dilakukan terhadap hasil *post-test* yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana hasil terhitung yaitu 3,021 lebih besar dari tabel yang hanya sebesar 2,042. Hasil uji t yaitu hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan dengan hasil belajar kelas kontrol setelah diberikan perlakuan, dimana rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen adalah sebesar 77,19 dan kelas kontrol hanya sebesar 67,19. Hipotesis penelitian ada perbedaan hasil belajar antara kelas siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif dan kelas siswa yang menggunakan media pembelajaran

konvensional (model/peraga) pada mata pelajaran bahasa Indonesia] di SMP Negeri 1 Bungoro.

## **B. Implikasi dan Hasil Penelitian**

Penelitian ini telah membuktikan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran untuk menyampaikan materi sangatlah penting karena dengan adanya media pembelajaran yang tepat yang digunakan oleh guru, maka daya tangkap siswa terhadap materi yang disampaikan juga menjadi lebih mudah untuk dipahami sehingga hasil belajar siswa dapat maksimal. Penggunaan media pembelajaran interaktif lebih menarik dan mendapat banyak pengetahuan dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional (model/peraga). Hal ini dikarenakan media pembelajaran interaktif dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian siswa dan dapat membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan apa yang sedang disampaikan oleh guru t 59 Keruntutan materi, daya tarik gambar maupun video yang ada serta penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan siswa yang dapat menyebabkan siswa berfikir dan lebih memperhatikan.

Berdasarkan hasil penelitian ini yang menyebutkan ada pengaruh positif dari penggunaan media pembelajaran interaktif, diharapkan guru-guru didorong untuk menggunakan media yang lebih bervariasi salah satunya menggunakan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan belajar mengajar, agar penyampaian materi lebih komunikatif sehingga hasil belajar siswa meningkat.

## **C. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini mempunyai beberapa keterbatasan terkait dengan jumlah variabel yang diteliti, faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa tidak hanya pada faktor penggunaan media pembelajarannya saja tetapi masih ada faktor lain (*internal* dan *eksternal*) yang mempengaruhi hasil belajar yang tidak dikontrol dalam penelitian ini. Faktor *internal* tersebut diantaranya kesiapan, kesehatan, kepribadian, sedangkan faktor *eksternal* diantaranya lingkungan belajar, jam pelajaran, sarana dan prasarana yang dimiliki, keadaan sosial ekonomi dan sebagainya.

#### **D. Saran**

Sehubungan dengan hasil penelitian dan pembahasan, untuk mencapai ketercapaian hasil belajar dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan yang diharapkan, disarankan:

1. Dalam penerapan suatu media pembelajaran, diharapkan guru mengerti dan paham betul dengan pengoperasian media pembelajaran yang akan digunakan agar penggunaan media dapat maksimal.
2. Penelitian ini hanya dilakukan pada mata pelajaran bahasa indonesia dengan berbagai keterbatasan, dan hanya terbatas pada satu variabel yaitu hasil belajar siswa, maka perlu diadakan penelitian lebih lanjut sehingga aplikasi media pembelajaran yang dilakukan pada penelitian ini dapat digunakan secara maksimal.
3. Sebaiknya guru memperbanyak referensi materi terkait tentang materi yang akan disampaikan, terlebih sekarang sudah ada dukungan internet untuk mengakses semua materi yang lebih relevan sesuai dengan perkembangan teknologi.

4. Perencanaan penelitian yang selanjutnya, lebih baik dilaksanakan dalam waktu dan porsi yang lebih matang sehingga faktor-faktor serta hambatan dapat diminimalisir.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan diterapkannya media pembelajaran interaktif power point. Hal ini ditunjukkan dengan uji t yang dilakukan terhadap hasil *post-test* yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana hasil terhitung yaitu 3,021 lebih besar dari tabel yang hanya sebesar 2,042. Rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan dengan hasil belajar kelas kontrol setelah diberikan perlakuan, dimana rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen adalah sebesar 77,19 dan kelas kontrol hanya sebesar 67,19. Hipotesis penelitian ada perbedaan hasil belajar antara kelas siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif power point dan kelas siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional (model/peraga) pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bungoro.

#### B. Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian dan pembahasan, untuk mencapai ketercapaian hasil belajar dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan yang diharapkan, disarankan:

5. Dalam penerapan suatu media pembelajaran, diharapkan guru mengerti dan paham betul dengan pengoperasian media pembelajaran yang akan digunakan agar penggunaan media dapat maksimal.

6. Penelitian ini hanya dilakukan pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan berbagai keterbatasan, dan hanya terbatas pada satu variabel yaitu hasil belajar siswa, maka perlu diadakan penelitian lebih lanjut sehingga aplikasi media pembelajaran yang dilakukan pada penelitian ini dapat digunakan secara maksimal.
7. Sebaiknya guru memperbanyak referensi materi terkait tentang materi yang akan disampaikan, terlebih sekarang sudah ada dukungan internet untuk mengakses semua materi yang lebih relevan sesuai dengan perkembangan teknologi.
8. Perencanaan penelitian yang selanjutnya, lebih baik dilaksanakan dalam waktu dan porsi yang lebih matang sehingga faktor-faktor serta hambatan dapat diminimalisir.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arfani. 2017. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif*. Indonesian Journal Of Disability Studies, (Online), Vol. 4, No.1 (<http://ijbs.ub.ac.id>, Diakses 27 April 2018).
- Arief S. Sadiman. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arief S. Sadiman, dkk. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azhar.Arsyad. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Damayanti, Devi. (2010) *Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Dalam, Operasi. Penjumlahan Dan Pengurangailangan Bulat Artikel Baru Pendekatan Matematika realistik FUNDS Siswa Kelas B IV SD Negeri 4 Cimareme*. Bandung.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dean, J. (2000). *Improving Children Learning's: Effective Teaching In The Primary School*. London: Roulledge
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional
- Dewi Salma Prawiradilaga. (2007). *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Didi Supriadi dan Deni Darmawan. (2012). *Komunikasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Dimiyati dan Mudjono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hujair AH Sanaky. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif–Inovatif*. Kaukaba.
- Latuheru. (1988). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Ujung Pandang: IKIP Ujung Pandang.
- Muhibbin Syah. (2011). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. (2002). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Sinar Baru Algensindo
- Nana Sudjana. (1989). *Penelitian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (1992). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nana Sudjanadan Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Pujiriyanto. 2013. *Teknologi Untuk Pengembangan Media Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Pujiriyanto. (2013). *Teknologi Untuk Pengembangan Media Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Rukimin. 2010. Pembelajaran Multimedia Interaktif. *Jurnal MEDTEK. (Online)*. Vol. 2, No. 1 (<http://Media.neliti.com>, Diakses 27 April 2018).

- Rusman, Deni Kurniawan dan Cipi Riyana. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Suparman. 2010. *Gaya yang Menyenangkan Siswa*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Supriyadi, Didi dan Darmawan. 2012. *Komunikasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Soekidjo Notoadmojo. (2003). *Prinsip-prinsip Dasar Ilmu Kesehatan Masyarakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugihartono. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Sugiyono. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2011). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Syamsu Yusuf LN. (2001). *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- \_\_\_\_\_. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Ahmad. 2015. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

**Kelas kontrol**

**Nama Sekolah** : SMP Negeri 1 Bungoro

**Mata Pelajaran** : Bahasa Indonesia

**Kelas/Semester** : VII/2

**Standar Kompetensi** : 12. Mengungkapkan berbagai informasi dalam bentuk narasi dan pesan singkat

**Kompetensi Dasar** : 12.1. Mengubah teks wawancara menjadi narasi dengan memerhatikan cara penulisan kalimat langsung dan tak langsung

**Alokasi Waktu** : 4 x 40 menit (2 kali pertemuan)

### A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta didik mampu:

- Memahami isi teks wawancara,
- Mengubah teks wawancara menjadi teks narasi dengan memerhatikan penulisan kalimat langsung dan tidak langsung.

❖ **Karakter siswa yang diharapkan** : Dapat dipercaya (*Trustworthines*)

Rasa hormat dan perhatian (*Respect*)

Tekun (*Diligence*)

Tanggung jawab (*Responsibility*)

### B. Materi Pembelajaran

- Teks wawancara

### C. Metode Pembelajaran

1. Contoh
2. Dialog
3. Tanya Jawab
4. Latihan

### D. Kegiatan Pembelajaran

#### Pertemuan Pertama dan Kedua:

#### 1. Kegiatan Awal

Apersepsi :

- Memberikan pengantar awal materi.

Motivasi :

- Memahami isi teks wawancara

#### 2. Kegiatan Inti

- Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

1. Mampu bercerita dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, gestur dan mimik yang tepat.
2. Menggunakan beragam pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar lain.
3. Memfasilitasi terjadinya interaksi antar peserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya.
4. Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran, dan
5. Memfasilitasi peserta didik memahami isi teks wawancara.
6. Mengubah teks wawancara menjadi teks narasi dengan memerhatikan penulisan kalimat langsung dan tidak langsung.

- Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

1. Memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis.
2. Memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut.

3. Memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif.
4. Memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar.
5. Memfasilitasi peserta didik untuk membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok.
6. Memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok.
7. Memfasilitasi peserta didik melakukan pameran turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan.
8. Memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.
9. Membaca dialog tentang teks percakapan.
10. Membandingkan hasil ubahan teks wawancara menjadi teks narasi.

- Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

1. Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik.
2. Memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber.
3. Memfasilitasi peserta didik melalui refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan.
4. Memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar:
  - a. Berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan peserta didik yang menghadapi kesulitan, dengan menggunakan bahasa yang baku dan benar,
  - b. Membantu menyelesaikan masalah,
  - c. Memberi acuan agar peserta didik dapat melakukan pengecekan hasil eksplorasi,
  - d. Memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh,
  - e. Memberikan motivasi kepada peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif.

### 3. Kegiatan Akhir

Dalam kegiatan penutup, guru:

1. Bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran.
2. Melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram.
3. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
4. Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik.
5. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
6. Menyimpulkan materi teks langkah-langkah mengubah teks wawancara menjadi narasi.
7. Mengubah teks wawancara menjadi teks narasi.

#### E. Sumber Belajar

1. Teks wawancara
2. Alat wawancara
3. Buku penunjang pelajaran bahasa Indonesia

#### F. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu mengubah kalimat langsung dalam wawancara menjadi kalimat tidak langsung</li> <li>• Mampu mengubah teks wawancara menjadi narasi</li> </ul>	Penugasan individual/kelompok	Pekerjaan rumah (PR)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ubahlah kalimat langsung di dalam teks wawancara menjadi kalimat tidak langsung!</li> <li>• Narasikan teks wawancara!</li> </ul>

Bentuk tes : lisan

No.	Aspek Penilaian	Bobot	Nilai
1.	embacakan teks wawancara dengan lafal dan intonasi Tepat (3) Kurang tepat (2) Tidak tepat (1)	5	
2.	embedakan kalimat langsung dan tidak langsung Tepat (3) Kurang tepat (2) Tidak tepat (1)	5	
3.	engubah teks wawancara menjadi kalimat langsung dan tidak langsung Benar (3) Kurang benar (2) Tidak benar (1)	5	

Keterangan

Skor maksimum  $3(3 \times 5) = 45$

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

**Mengetahui,**  
**Guru Mapel Bahasa Indonesia**

**(SUHARNATI, S.Pd)**

**Bulukumba, Mei 2018**  
**Mahasiswa**

**(NUR ANINDA PRATIWI)**

**Kepala SMP Muhammadiyah**

**(DAHLAN, S.Pd)**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Bungoro  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
Kelas/ Semester : VII/ 2 (Genap)  
Tahun Ajaran : 2017/2018  
Alokasi Waktu : 4 x 40 menit

=====

**A. Standar Kompetensi**

12. Mengungkapkan berbagai informasi dalam bentuk narasi dan pesan singkat

**B. Kompetensi Dasar**

12.1. Mengubah teks wawancara menjadi narasi dengan memerhatikan cara penulisan kalimat langsung dan tak langsung

**C. Indikator**

1. Mampu mengenali apa itu teks wawancara.

2. Mampu menyebutkan ciri-ciri teks wawancara.

3. Mampu membuat teks wawancara.

#### D. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menyebutkan pengertian teks wawancara.
2. Peserta didik dapat menyebutkan ciri-ciri teks wawancara.
3. Peserta didik dapat membuat teks wawancara.

#### E. Materi Pembelajaran

Terlampir

#### F. Kegiatan Pembelajaran

Metode : memerhatikan penggunaan media interaktif power point

#### Langkah- langkah Pembelajaran

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>		<b>11 menit</b>
<b>1. Mempersiapkan siswa</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengucapkan salam, melihat kesiapan siswa untuk belajar, dan memeriksa kehadiran siswa.</li> <li>• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan apersepsi</li> <li>• Guru menjelaskan model pembelajaran yang akan digunakan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menjawab salam, menyiapkan diri untuk belajar, dan memberitahu teman yang tidak hadir.</li> <li>• Siswa menyimak guru penjelasan</li> </ul>	1 menit
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyimak penjelasan guru</li> </ul>	5 menit
		5 menit
<b>Kegiatan Inti</b>		<b>51 menit</b>
<b>2. Menuntun siswa</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan</li> </ul>		

<p>mennggunakan media pembelajaran interaktif power point.</p> <p><b>3. Membimbing dalam pengerjaan tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membagi Lembar Kerja Siswa ( LKS ) mengenai teks wawancara.</li> <li>• Guru memberikan kesempatan siswa untuk mengeerjkan LKS yang diberikan.</li> <li>• Guru memantau kerja setiap siswa dan memberi kesempatan siswa untuk <i>bertanya</i> jika mengalami kesulitan.</li> </ul> <p><b>4. Evaluasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru <i>memberikan soal-soal latihan yang dikerjakan masing-masing individu.</i></li> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk <i>bertanya</i> apabila ada yang tidak dimengerti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mendengarkan penjelasan guru</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menerima Lembar Kerja Siswa (LKS) mengenai tekas wawancara.</li> <li>• Siswa mulai mengerjakan LKS.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengerjakan LKS dan <i>bertanya</i> apabila ada yang tidak mengerti.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa <i>mengerjakan soal-soal latihan yang diberikan oleh guru.</i></li> <li>• Siswa <i>bertanya</i> apabila ada yang tidak dimengerti.</li> </ul>	<p>5 menit</p> <p>2 menit</p> <p>5 menit</p> <p>25 menit</p> <p>4 menit</p> <p>5 menit</p>

Penutup		10 menit
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan pelajaran.</li> <li>• Guru meminta siswa mengemukakan pendapat dari pengalaman belajarnya (refleksi).</li> <li>• Guru meminta siswa untuk mempelajari materi berikutnya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa bersama dengan guru menyimpulkan pelajaran.</li> </ul>	2 menit
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengemukakan pendapat dari pengalaman belajarnya (refleksi).</li> </ul>	2 menit
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa memperhatikan arahan guru.</li> </ul>	1 menit

#### G. Alat dan Sumber Belajar

##### 1. Alat

- Leptop
- LCD
- Media interaktif power point

##### 2. Sumber Belajar

- Suwandi, surwiji, Sutarmo . 2008. *Bahasa Indonesia Bahasa Kebanggaanku*. Jakarta: Pusat Perbukuan.

#### H. Penilaian

1. Teknik : Tes Tertulis
2. Bentuk Instrumen : Essay
3. Instrumen : Tes Tertulis

1. Pertanyaan yang kurang tepat untuk mewawancarai seorang guru adalah ....

- a. Siapa nama lengkap Bapak ?
  - b. Nama panggilan Bapak ?
  - c. Adakah kaitannya antara hobi dengan profesi Bapak ?
  - d. Berapa rupiah uang yang Bapak bayarkan hingga Bapak menjadi guru ?
  - e. Setujukah bapak dengan Kurikulum KTSP ?
2. Berikut merupakan syarat penggunaan bahasa dalam wawancara, kecuali ....
- a. Kata-katanya bersifat denotatif
  - b. Kata-katanya komunikatif
  - c. Ungkapan tidak berbelit-belit
  - d. Menggunakan istilah asing agar kelihatan intelek
  - e. Kata-katanya disesuaikan dengan orang yang diwawancarai
3. Orang yang tepat dijadikan narasumber dalam wawancara adalah orang yang..
- a. Mampu menguasai permasalahan
  - b. Dekat dengan pewawancara
  - c. Mempunyai kedudukan lebih tinggi
  - d. Ditunjuk oleh yang berwenang
  - e. Bersedia diwawancarai
4. Anda akan mewawancarai Pak Kepala Desa tentang kemajuan desa karena desa tersebut meraih juara 1 Lomba Desa Tingkat Provinsi. Waktu yang tepat untuk melakukan wawancara adalah ....

- a. Sore hari menjelang Maghrib
  - b. Siang hari pukul 12.00
  - c. Sore hari pukul 16.00
  - d. Pagi hari pukul 10.30
  - e. Pagi hari pukul 06.00
5. Wawancara yang berhasil biasanya dilakukan dengan memerhatikan hal-hal berikut, kecuali ....
- a. Topik yang menarik
  - b. Berwawancara secara efektif dalam waktu yang terbatas
  - c. Menciptakan kondisi yang menyenangkan sehingga orang yang diwawancarai senang menjawab pertanyaan
  - d. Mengajukan pertanyaan berdasarkan rambu-rambu daftar pertanyaan yang dibuat
  - e. Melakukan wawancara dalam waktu yang selama mungkin
6. Untuk mengingat informasi yang didengar, selain dengan memutar kembali rekaman atas suatu informasi, kita juga dapat melakukannya dengan cara ....
- a. Mencatat semua informasi yang kita dengar
  - b. Membuat catatan tertulis tentang pokok-pokok masalah informasi
  - c. Mengadakan wawancara lagi
  - d. Membaca buku yang berhubungan dengan informasi yang kita dengar

- e. Mencari narasumber lain
7. Berikut pembacaan naskah berita yang tidak tepat adalah ....
- a. Penggunaan mimik yang berlebihan
  - b. Menggunakan tekanan yang tepat
  - c. Membaca naskah berita dengan jelas
  - d. Tatapan mata lurus ke depan
  - e. Sikap duduk tegak saat membaca naskah berita
8. Dalam membacakan naskah sebaiknya suara kita ....
- a. Lemah agar tidak cepat lelah
  - b. Menurut selera kita
  - c. Disesuaikan dengan tempat dan jumlah pendengar
  - d. Keras agar orang yang berada di luar ruangan pun mendengar
  - e. Sekeras mungkin agar jelas didengar
9. Agar dapat memahami pokok-pokok permasalahan yang disimak, sambil menyimak kita dapat ....
- a. Menghafal semua kalimat yang disimak
  - b. Mencatat pokok-pokok permasalahan yang disimak
  - c. Menulis semua hal atau kata yang disimak
  - d. Mendengarkan sambil menulis

- e. Mendengarkan sambil tiduran

10. Hal-hal berikut harus diperhatikan seorang penyiar televisi, kecuali ....

- a. Menafsirkan naskah yang dikomunikasikannya
- b. Mengomunikasikan pesan dalam naskah dengan jelas dan tepat
- c. Menganalisis secara teliti makna dan tujuan naskah
- d. Memahami makna kata dan frase yang ada dalam naskah
- e. Menghafal semua kalimat atau materi teks

11. Hal yang perlu dilakukan oleh seorang penyiar berita di televisi adalah sebagai berikut, kecuali

....

- a. Menggunakan suara yang bagus
- b. Menyampaikan berita dengan kepercayaan diri
- c. Menjaga gaya penampilan saat membacakan berita
- d. Membacakan berita dengan suara sekeras-kerasnya
- e. Membaca berita dengan tempo yang bervariasi

12. Secara umum struktur ekonomi Indonesia rapuh karena basis ekonomi rakyat sangat lemah, sementara usaha-usaha besar tumbuh. Tiga sektor utama di Indonesia yang kini dijangkiti ciri ekonomi informal yang dominan adalah perdagangan, transportasi, dan industri. Sektor ini menyerap tenaga kerja dalam jumlah yang semakin besar, tetapi produktivitasnya rendah seperti tampak dalam sensus tahun 1990 yang lalu.

Pernyataan berikut ini sesuai paragraf di atas, kecuali ....

- a. Perusahaan besar tumbuh

- b. Ciri ekonomi informal berjangkit
- c. Pada tahun 1990 diadakan sensus penduduk
- d. Basis perekonomian rakyat Indonesia sangat lemah
- e. Perdagangan, transportasi, dan industri sangat produktif

13. Berikut ini hal-hal yang perlu diperhatikan seorang pembaca naskah berita, kecuali ....

- a. Terlebih dahulu memahami isi berita yang akan dibacakan
- b. Memahami satuan struktur bahasa
- c. Menempatkan jeda panjang maupun pendek secara tepat
- d. Menggunakan lafal yang jelas
- e. Menghafal teks sebelum dibacakan

14. Wawancara yang susunan pertanyaannya tidak ditentukan lebih dahulu dan pembicaraannya bergantung kepada suasana wawancara disebut ....

- a. Wawancara terpimpin/terstruktur
- b. Wawancara individual
- c. Wawancara bebas
- d. Wawancara terbuka
- e. Wawancara tertutup

15. Berikut ini langkah-langkah dalam melaksanakan wawancara yang acak.

- 1. Menentukan topik

2. Membuat perjanjian dengan narasumber
3. Menentukan narasumber
4. Latihan
5. Membuat daftar pertanyaan
6. Melaksanakan wawancara
7. Merangkum hasil wawancara

Langkah-langkah wawancara yang benar adalah ....

- a. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
- b. 1, 3, 2, 5, 4, 6, 7
- c. 3, 2, 1, 5, 4, 6, 7
- d. 2, 1, 3, 5, 4, 6, 7
- e. 2, 1, 4, 5, 3, 6, 7

16. Contoh pertanyaan untuk menggali informasi dalam sebuah wawancara adalah...

- a. Sebagai guru senior, bagaimana cara Bapak menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan ?
- b. Bapak tadi menyebutkan nama R. Sasra Brata. Apa kepanjangan R tersebut ?
- c. Apakah Bapak dari kecil juga bercita-cita ingin menjadi guru ?
- d. Didengar dari dialektanya, Bapak bukan orang dari Jawa. Dari mana asal Bapak?
- e. Berapa jumlah putera Bapak ?

17. Jenis sampah dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu sampah organik yang mudah membusuk dan sampah anorganik atau yang sulit membusuk. Sampah organik misalnya sisa-sisa makanan atau sampah dapur yang biasanya basah, dan daun-daun dari kebun.

Sampah yang sulit membusuk atau tidak bisa membusuk, antar lain plastik, kaca atau gelas, logam, karet dan kain.

Informasi yang tidak sesuai dengan isi bacaan di atas adalah ....

- a. Sampah organik adalah sampah yang basah
- b. Sampah organik mudah membusuk
- c. Karet dan kain termasuk sampah anorganik
- d. Sampah dibedakan menjadi dua macam
- e. Sampah organik lebih baik dari pada sampah anorganik

18. Sosok bunga tegak, bertangkai ramping dengan spike pendek berbentuk unik dengan warna-warni yang lembut.

Pertanyaan yang sesuai dengan jawaban di atas adalah ....

- a. Bagaimana karakter atau ciri-ciri bunga curcuma ?
- b. Bagaimanakah bentuk bunga curcuma ?
- c. Kelebihan apakah yang dimiliki bunga curcuma ?
- d. Mengapa bunga curcuma digemari banyak orang ?
- e. Apa keunikan bunga curcuma ?

19. Pada hakikatnya keamanan nasional adalah tugas seluruh bangsa Indonesia. Hal ini sesuai dengan system pertahanan keamanan rakyat semesta atau hankamrata tersebut yaitu siskamling.

Kalimat utama dari paragraf di atas adalah ....

- a. Hakikat keamanan nasional
- b. Sistem hankamrata
- c. Sistem keamanan lingkungan
- d. Siskamling mewujudkan hankamrata
- e. Pertahanan keamanan rakyat

20. Perhatikan penggalan wawancara berikut !

Apakah perbedaan melukis kaca dengan melukis biasa ?

Melukis kaca atau sering juga disebut melukis gelas adalah gaya melukis dengan memakai media yang terbuat dari kaca. Media tersebut karena terbuat dari kaca maka permukaannya licin. Di sinilah persoalannya karena tidak semua cat bisa menempel sempurna di media tersebut. Jika terkena air atau termakan usia, warnanya terkelupas atau pudar.

Berdasarkan letak kalimat utamanya, jawaban dari pertanyaan wawancara di atas termasuk pada contoh paragraf ....

- a. Induktif
- b. Deduktif
- c. Campuran
- d. Perbandingan
- e. Pertentangan



## Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen

No	Aspek Yang Diamati					
	Disiplin	Sopan	Jujur	Memperhatikan	Berani Bertanya	Berani Menjawab Pertanyaan
1	3	4	4	4	3	3
2	4	4	3	3	2	3
3	2	3	3	4	2	4

<b>4</b>	3	2	4	3	4	3
<b>5</b>	4	3	4	2	4	3
<b>6</b>	4	3	4	4	2	1
<b>7</b>	2	3	3	1	2	1
<b>8</b>	3	4	2	1	3	4
<b>9</b>	3	4	3	3	2	3
<b>10</b>	4	2	1	3	4	3
<b>11</b>	4	4	4	3	3	2
<b>12</b>	3	4	3	3	2	3
<b>13</b>	2	2	1	3	1	1
<b>14</b>	4	3	3	2	4	3
<b>15</b>	3	4	4	4	2	3
<b>16</b>	4	3	3	4	2	4
<b>Rata-rata (%)</b>	81%	81%	77%	73%	66%	69%

### Aktivitas Siswa Kelas Kontrol

No	Aspek Yang Diamati					
	Disiplin	Sopan	Jujur	Memperhatikan	Berani Bertanya	Berani Menjawab Pertanyaan
<b>1</b>	3	2	3	2	2	3
<b>2</b>	4	2	2	4	3	2
<b>3</b>	2	3	4	2	3	1

<b>4</b>	3	2	3	3	2	3
<b>5</b>	4	3	2	2	4	3
<b>6</b>	3	2	3	3	2	1
<b>7</b>	2	3	3	2	1	3
<b>8</b>	3	4	4	3	3	4
<b>9</b>	3	3	3	2	2	3
<b>10</b>	4	4	3	2	1	1
<b>11</b>	2	2	3	1	2	2
<b>12</b>	3	3	4	1	2	3
<b>13</b>	3	4	2	1	3	2
<b>14</b>	4	4	3	2	3	1
<b>15</b>	3	3	2	2	2	3
<b>16</b>	4	4	2	4	4	3
<b>Rata-rata (%)</b>	78%	75%	72%	56%	61%	59%

Rata-Rata Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Yang Diamati Aspek	Eksperimen Kelas	Kelas Kontrol
1	Disiplin	81%	78%
2	Sopan	81%	75%
3	Jujur	77%	72%
4	Memperhatikan	73%	56%
5	Berani Bertanya	66%	61%
6	Berani Menjawab Pertanyaan	69%	59%
<b>Rata-rata</b>		<b>74%</b>	<b>67%</b>

## WAWANCARA

- Pewawancara : Assalamualaikum..maaf bu saya ingin mewawancarai ibu.
- Narasumber : Walaikumsalam.. silahkan nak.
- Pewawancara : Langsung aja ya bu ke pertanyaan pertama.
- Narasumber : Iya
- Pewawancara : Sebelumnya, siapa nama ibu?
- Narasumber : Mugi Utami
- Pewawancara : Berapa umur ibu?
- Narasumber : 26 tahun..
- Pewawancara : Oh, guru SD?
- Narasumber : iya, sebenarnya bukan guru,saya mengambil jurusan di bidang perpustakaan, tetapi saya disuruh mengisi mapel Bahasa inggris.
- Pewawancara : Jadi, guru mapel bahasa inggris, ibu mengajar di mana?
- Narasumber : SD negeri 3 sambung jawa.
- Pewawancara : Mapel bahasa inggrisnya semua kelas satu sampai enam, atau bagaimana?
- Narasumber : Sebenarnya, semua dari kelas 1 sampai 6 cuma, tenaganya kurang, soalnya kan saya mengurus perpustakaan dan lain, sebagainya, sekarang juga sudah menggunakan system online, Pekerjaan banyak, saya juga mengajar Les
- Pewawancara : Ibu mengajarnya dari pukul berapa sampai pukul berapa?
- Narasumber : Biasanya jam kedua dari jam sembilan sampai jam sepuluh seperempat.

- Pewawancara : Sudah berapa lama ibu menjadi guru bahasa inggris?
- Narasumber : Dari mulai tahun 2013,sampai sekarang, kurang lebih tiga tahun.
- Pewawancara : makasih ibu sudah bersedia saya wawancarai
- Narasumber : iya sama-sama

## WAWANCARA

- rosniawati : Assalamualaikum..maaf bu saya ingin mewawancarai ibu.
- Bu salmia : Walaikumsalam.. silahkan nak.
- rosniawati : Langsung aja ya bu ke pertanyaan pertama.
- Bu salmia : Iya
- Rosniawati : “ Berapa lama Ibu sudah menjadi guru bahasa indonesia ? ”
- Bu Salmia : “ Dari tahun 2002 itulah sampai sekarang
- Yuni Kartika : “ Mengapa ibu memilih profesi guru bidang studi bahasa indonesia bukan bidang studi lain ? ”
- Bu Salmia : “ ya, karena kuliahnya kan ambil jurusan sastra indonesia. Jadi, ibu lanjutkan sebagai guru bahasa indonesia.”
- Suhana : “ Pesan ibu kepada para penerus generasi bangsa terutama kami khususnya sebagai siswa ?”
- Bu Salmia : “ Tetap semangat, belajar yang rajin, karena kalian ini generasi penerus, tetap belajar, bahagiakan kedua orang tua kalian dan jangan lupa berdoa dan berusaha.”
- Suhana : “ Baiklah, terimah kasih sebelumnya karena ibu sudah bersedia kami wawancarai. Wassalamu’alaikum Wr.Wb.”
- Bu Salmia : “ Ia, sama-sama dan ini pertama kalinya saya di wawancarai. Walaikum Salam Wr.Wb.”

## WAWANCARA

Siapa nama lengkap ibu?

- Nama saya Lussi Pradiana

Apa profesi ibu?

- Saya seorang guru sma

Apa ada kendala dalam menjalankan profesi sebagai seorang guru?

- Kendalanya adalah saat murid mulai malas untuk belajar, jadi kendalanya bagaimana cara kita sebagai seorang guru untuk memotivasi para murid. Banyak murid yang memiliki masalah keluarga jadi bagaimana sikap kita agar bisa tegas tapi dekat dengan murid.

Sudah berapa lama ibu menjadi seorang guru?

- Sudah hampir 7-8 tahun

Apakah sekarang ibu wali kelas?

- Iya, ibu wali kelas di kelas tiga IPS.

sekian wawancara kami, terima kasih pada ibu telah bersedia kami wawancarai.

- terima kasih kembali

setelah selesai wawancara kami berterima kasih kepada narasumber dan meminta foto sebagai salah satu bukti dari wawancara ini

## KELAS KONTROL



**Post test kelas Kontrol**



**Pre test kelas kontrol**

## KELAS EKSPERIMEN



Pre Test Kelas Eksperimen



Post Test Kelas Eksperimen

## RIWAYAT HIDUP



**Nur Aninda Pratiwi.** Dilahirkan di Ujung Pandang pada tanggal 8 Desember 1996, dari pasangan Ayahanda Drs. Sangkala Zanuddin dan Ibunda Jumsiah Rasyid S.Pd. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2002 di SDN 3 Sambung Jawa Kabupaten Pangkep dan tamat tahun 2008, tamat SMP Negeri 1 Bungoro tahun 2011, dan tamat SMA Swasta Datuk Ribandang Makassar tahun 2014. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan pada program studi pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia pada Program Strata Satu di Universitas Muhammadiyah Makassar.