

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA DI SMPN 2 SABBANG SELATAN
KABUPATEN LUWU UTARA**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh

MUH. LUTFI

105311105819

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
2024**



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

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **Mub. Lutfi**, NIM 105311105819 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 026/TAHUN 1445/2024 M, Tanggal 30 Januari 2024, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 31 Januari 2024.

Makassar, 31 Rajab 1445 H
5 Januari 2024 M

Panitia Ujian:

- | | | |
|--------------------|------------------------------------|---------|
| 1. Pengawas Umum : | Prof. Dr. H. Ambu, M. Ag. | (.....) |
| 2. Ketua : | Echlin Akala, M.Pd., Ph.D. | (.....) |
| 3. Sekretaris : | Dr. Baharullah, M. Pd. | (.....) |
| 4. Penguji : | 1. Dr. Izzawati Thahir, S.Pd, M.Pd | (.....) |
| | 2. Kasman, S.Pd., M.Pd. | (.....) |
| | 3. Kibaruddin, M.Pd., Ph.D | (.....) |
| | 4. Firdaus, S.Pd., M.Pd | (.....) |

Disahkan Oleh:

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


 N.N. M. S.Pd., Ph.D.
 NIM: 860934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SMPN 2 Sabbang Selatan Kabupaten Luwu Utara

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : Muh. Lutfi
Sambuk : 105311105819
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 5 Februari 2024 M

Pembimbing I : Dr. H. Mudeling Jais, M.Pd
Pembimbing II : Kasman, S.Pd., M.Pd

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar



Dr. H. Mudeling Jais, Ph. D

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan



Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.
NBM. 991323



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Muh. Lutfi**

Nim : 105311105819

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SMPN 2 Sabbang Selatan Kabupaten Luwu Utara**

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, 12 Januari 2024

Yang Membuat Pernyataan

Muh. Lutfi



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : **Muh. Lutfi**
Nim : 105311105819
Jurusan : Teknologi Pendidikan
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 menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, 3, saya bersedia menyetujui sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 12 Januari 2024
Yang Membuat Pernyataan

Muh. Lutfi

MOTTO

"Hatiku tenang karena mengetahui bahwa apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirku, dan apa yang ditakdirkan untukku tidak akan pernah melewatkanmu"

(Umar bin Khattab r.a)

PERSEMBAHAN

puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kesehatan sehingga semuanya dapat dilancarkan. Skripsi ini saya persembahkan kepada orang tua saya, keluarga, dan teman-teman saya, serta bapak pembimbing yang selalu membimbing dan memberi masukan dalam penulisan karya ini.

ABSTRAK

Muh. Lutfi. 2023. *Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia di SMPN 2 Sabbang Selatan Kabupaten Luwu Utara.* Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Mudeing Jais, Pembimbing II Kasman.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia SMP Negeri 2 Sabbang Selatan Kabupaten Luwu Utara. Sampel dalam penelitian ini siswa kelas VII A di SMP Negeri 2 Sabbang Selatan Kabupaten Luwu Utara dengan jumlah 26 orang.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh positif hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Berdasarkan nilai persentase dari lembar observasi aktivitas siswa adalah 86,9% maka nilai tersebut masuk dalam kategori baik. Diketahui nilai dari rata-rata hasil belajar sebelum diberikan perlakuan sebesar 45,57 dan rata-rata hasil belajar setelah diberikan perlakuan sebesar 75,38 maka nilai tersebut masuk dalam kategori baik. Untuk angket respon siswa dari hasil analisis diketahui nilai rata-rata persentase 85,09% yang berada pada kategori sangat baik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji hipotesis dengan kriteria pengujian H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dimana diperoleh nilai $t_{tabel} 0,05 = 2,064$ dengan $t_{hitung} = 14,96$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $14,96 > 2,064$. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, ini berarti penggunaan media pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia di SMPN 2 Sabbang Selatan Kabupaten Luwu Utara.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan pertolongan-Nya, sehingga dengan izin-Nya penulis memiliki kesempatan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan berjudul **“Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 2 Sabbang Selatan Kabupaten Luwu Utara”**.

Salam dan salawat juga senantiasa kita haturkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW sebagai suri tauladan untuk semua umat-Nya. Selesaiannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat dan cinta mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya serta penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Orang tua dan keluarga tercinta atas segala untaian do'a dan dukungan demi keberhasilan penulis, semoga Allah SWT membalasnya dengan yang lebih baik.

Tidak lupa penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak Dr. Mudeing Jais, M.Pd selaku pembimbing satu dan Bapak Kasman S.Pd., M.Pd selaku pembimbing dua yang telah banyak meluangkan waktu, pikiran serta kesabaran dalam membimbing kami dalam proses penyusunan skripsi ini hingga selesai. Serta tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. H Ambo Asse., M.Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Dr.

Muhammad Nawir. M.Pd. Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan. Nasir, S.Pd., M.Pd. Sekretaris Program Studi Teknologi Pendidikan.

Ucapan terima kasih juga penulis kepada Yusuf Al Abrar, Muhammad masril, Andi zakiyah, Nur Lailni Roma, Nita Harna Saswita dan kepada teman-teman teknologi pendidikan kelas C, serta teman genextri dan juga pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu yang memberikan dukungan, semangat dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu saran dan kritik yang dapat menyempurnakan skripsi ini sangat penulis harapkan. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menginspirasi bagi perkembangan Teknologi Pendidikan pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Makassar, 21 Januari 2024

Penulis

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO	viii
PERSEMBAHAAN	vii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Pustaka	8
B. Kerangka Pikir.....	24
C. Hasil Penelitian yang Relevan	25

D. Hipotesis Penelitian	27
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Lokasi Penelitian	31
C. Populasi dan Sampel.....	31
D. Desain Penelitian	33
E. Variabel penelitian	34
F. Definisi Operasional variabel	34
G. Prosedur Penelitian	35
H. Instrumen Penelitian	37
I. Teknik Pengumpulan Data.....	38
J. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Hasil Penelitian.....	44
B. Pembahasan	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	57
A. Simpulan.....	57
B. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA.....	59

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Keadaan Populasi.....	32
Tabel 3.2 Keadaan Sampel.....	33
Tabel 3.3 Kategori Aktivitas Siswa	40
Tabel 3.4 Kriteria dan Skala Persentase Responden Siswa.....	40
Tabel 3.4 Kategori Hasil Belajar Siswa	41
Tabel 4.1 Tingkat kemampuan pretest siswa	46
Tabel 4.2 Statistik Hasil Belajar Sebelum Diberi Perlakuan.....	46
Tabel 4.3 Deskripsi ketuntasan hasil belajar pretest	47
Tabel 4.4 Tingkat Penguasaan Posttest.....	48
Tabel 4.5 Statistik Hasil Belajar Setelah Diberi Perlakuan.....	49
Tabel 4.6 Deskripsi ketuntasan hasil belajar posttest.....	49
Tabel 4.7 Respon siswa.....	50
Tabel 4.8 Analisis Skor pretest dan posttest	51

DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Pikir.....	27
3.1 Desain <i>One-Group Pretest Posttest Design</i>	33



DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Pengantar Penelitian FKIP	62
2. Surat Izin Penelitian Dari Universitas Muhammadiyah Makassar	63
3. Surat Izin Penelitian Dari Penanaman Modal Provinsi.....	64
4. Surat Izin Penelitian Dari Dinas Kabupaten Luwu Utara.....	65
5. Surat Keterangan Selesai Penelitian	66
6. Surat Keterangan Menggunakan Media.....	67
7. Lembar Observasi	68
8. Lembar Hasil Belajar Siswa.....	69
9. Tabel Statistik Nilai-Nilai Distribusi T.....	75
10. Lembar Angket Respon Siswa.....	85
11. Media Pembelajaran.....	91



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan kegiatan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Salah satu tujuan utama dari pembelajaran adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Namun, tidak semua siswa memiliki kemampuan belajar yang sama, sehingga metode pembelajaran yang efektif bagi satu siswa mungkin tidak berlaku bagi siswa yang lain. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi penting untuk memfasilitasi pembelajaran yang efektif bagi semua siswa. Pendidikan di era modern sekarang menuntut guru untuk terus melakukan inovasi dalam pembelajaran di sekolah. Pembelajaran Bahasa Indonesia pun tak lepas dari tuntutan tersebut.

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang terlalu verbal di kelas bisa membuat siswa merasa bosan, sehingga sangat diperlukan media pembelajaran yang bisa menarik minat dan perhatian siswa. Faktor yang mempengaruhi kemajuan bangsa adalah kualitas sumber daya manusia dalam menguasai pengetahuan dan teknologi. Pendidikan di Indonesia semakin mengharuskan untuk meningkatkan kualitas agar dapat mengikuti perkembangan zaman yang berkembang dengan sangat pesat. Media pembelajaran adalah salah satu bagian dalam pembelajaran yang sangat penting sebagai perantara dalam memberikan materi. Penggunaan media di kelas mungkin cukup bermanfaat dan memiliki efek menguntungkan

pada seberapa baik siswa belajar. Efektivitas proses pembelajaran juga bergantung pada penggunaan media pembelajaran yang merupakan landasan kebutuhan, unsur pelengkap, dan komponen esensial. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati dan Nita (2018), media pembelajaran berbasis multimedia interaktif telah dianggap dapat dapat dicapai secara hipotesis.

Setiap pelajaran yang disampaikan oleh instruktur di kelas dilengkapi dengan media. Beragamnya media yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajarannya hanya berfungsi sebagai jembatan antara pelajaran, diskusi, guru, dan siswa. Pengajar menggunakan berbagai jenis media yang berbeda. Hal ini dapat dilihat dari cara seorang guru menggunakan berbagai media untuk mengkomunikasikan konten baik teori maupun praktik. Meskipun ada banyak bentuk media pembelajaran yang berbeda, pada dasarnya mereka dapat dibagi menjadi tiga kategori: media audio, media visual, dan media terintegrasi dari keduanya (Sumarsono & Sianturi, 2018).

Untuk memaksimalkan penyampaian konten dari guru ke siswa, fungsi media sangatlah penting. Salah satu pengaruh eksternal yang dapat mempengaruhi kinerja pembelajaran adalah media (Hanum, 2013). Pentingnya media yang digunakan dalam pembelajaran dapat bekerja sama dengan pendidik sebagai sumber data dalam siklus penyampaian. Sering kali pengertian media digunakan untuk menyampaikan materi, sehingga media sering disamakan dengan perangkat. Penggunaan media sebagai alat bantu dapat meningkatkan komunikasi antara siswa dan guru dalam proses Belajar mengajar (Toufik, Dewi, & Widiyatmoko, 2014). Media interaktif di kelas disusun sedemikian rupa agar mencapai materi

pembelajaran yang sesuai dengan capaian yang sudah diterapkan oleh kurikulum. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman dari suatu materi dan lebih maksimal dapat meningkatkan prestasi belajar (Hamzah, 2015).

Belajar bahasa Indonesia mungkin menjadi gambaran utama di sekolah, karena belajar bahasa Indonesia sangat menarik dalam menguasai informasi dan mata pelajaran lainnya. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia bagi siswa adalah untuk menumbuhkan pemahaman bahasa Indonesia sesuai dengan kemampuan, kebutuhan dan minatnya.

Membaca dengan teliti memberikan tahap awal untuk menciptakan perhatian yang tidak terbagi, berbicara, menulis eksperimental, dan memecahkan penemuan dalam membaca dengan teliti. Memahami kesadaran dan membaca dengan teliti apresiasi secara eksplisit dipengaruhi oleh unsur-unsur inspirasional. Untuk lebih mengembangkan pemahaman tentang membaca, siswa diberikan kesempatan untuk menyelesaikan proses membaca, mengingat materinya, dan menarik kesimpulan dari apa yang mereka baca. Membaca teks membantu siswa memusatkan perhatian secara intelektual, mengajukan pertanyaan, dan menghidupkan percakapan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terus meningkat seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia, tanpa terkecuali dalam bidang pendidikan. Media pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam proses belajar mengajar. Dalam era

digital seperti saat ini, teknologi menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam bidang pendidikan. Dengan media pembelajaran interaktif, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran interaktif adalah salah satu metode yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Media interaktif memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan memungkinkan mereka untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik. Beberapa jenis media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan termasuk video, animasi, game, simulasi, dan aplikasi mobile. Media ini memungkinkan siswa untuk memperoleh informasi dan memahami konsep dengan cara yang lebih visual dan interaktif. Dalam video atau animasi, siswa dapat melihat bagaimana konsep atau proses bekerja dalam tindakan, sementara game dan simulasi memungkinkan siswa untuk mengalami sendiri dan berlatih.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif juga dapat membantu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan membantu mereka mempertahankan informasi yang telah dipelajari. Dalam beberapa kasus, media pembelajaran interaktif juga dapat membantu siswa dengan kebutuhan khusus atau disabilitas belajar dengan lebih efektif.

Meskipun media pembelajaran interaktif memiliki banyak manfaat, penggunaannya harus diimbangi dengan pendekatan pengajaran yang tepat. Guru

harus tetap menjadi sumber informasi utama dan memandu siswa melalui materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan media interaktif harus diintegrasikan dengan pengajaran yang menekankan pemecahan masalah dan pemikiran kritis, sehingga siswa dapat memahami konsep secara menyeluruh dan mampu menerapkannya dalam situasi kehidupan nyata.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 10 Mei 2023 di SMPN 2 Sabbang Selatan Kabupaten Luwu Utara. Selama proses pembelajaran berlangsung diantaranya masih menggunakan media cetak materi pembelajaran yang verbal dan belum maksimal yang membuat siswa merasa bosan sehingga pembelajaran tidak kreatif dan inovatif. Selain itu alat peraga atau media yang digunakan tidak memadai, sehingga siswa kurang tertarik atau kurang semangat dalam mengikuti pelajaran bahasa Indonesia.

Adanya Media interaktif ini diharapkan dapat membantu guru membuat suasana baru yang menyenangkan dalam proses belajar siswa. Fakta menyatakan bahwa menyampaikan informasi dengan multimedia dapat meningkatkan ingatan dan pemahaman dalam belajar karena materi dalam bentuk audio visual akan lebih mudah ditangkap dan secara fisiologis manusia akan lebih peka menggunakan inderanya. Selain itu, ada beberapa siswa yang tidak mencapai nilai KKM. Adapun KKM yang ditetapkan 70 untuk semua mata pelajarannya.

Maka dari itu untuk menyikapi permasalahan tersebut perlu dikembangkan pembelajaran multimedia interaktif. Hal ini menjadi dasar, sehingga penulis melakukan penelitian Eksperimen dengan judul “Pengaruh penggunaan media

pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia di SMPN 2 Sabbang Selatan Kabupaten Luwu utara”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah yaitu: "Bagaimanakah pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia di SMPN 2 Sabbang Selatan Kabupaten Luwu Utara?"

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia di SMPN 2 Sabbang Selatan Kabupaten Luwu Utara.

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis

Sebagai alternatif metode pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa indonesia di SMPN 2 Sabbang Selatan Kabupaten Luwu Utara.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru, sebagai referensi guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa indonesia di SMPN 2 Sabbang Selatan Kabupaten Luwu Utara.

- b. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan dan memudahkan pemahaman dalam menerima pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, memberikan dampak positif dalam menggunakan media pembelajaran interaktif pada hasil belajar.
- d. Peneliti, sebagai bahan referensi tentang manfaat dan kegunaan media pembelajaran interaktif, dapat lebih mudah memahami pelajaran.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengaruh

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2015:1045), pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. Sementara itu, Surakhmad menyatakan bahwa pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari suatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberikan perubahan terhadap apa-apa yang ada di sekelilingnya (Mahardani,2014).

Menurut Surakhmad (2012:1), Pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari sesuatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberikan perubahan yang dapat membentuk kepercayaan atau perubahan. Pengaruh juga dapat dikaitkan dengan konsep seperti pengaruh sosial, pengaruh budaya, pengaruh kelompok, atau pengaruh lingkungan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan, Pengaruh adalah sesuatu yang tidak dapat dilihat tapi bisa dirasakan dampak kegunaanya dalam kehidupan dan aktivitas manusia sebagai makhluk sosial. Jadi pengaruh adalah hasil yang timbul dari sesuatu yang membentuk watak dan perbuatan seseorang.

2. Media

Media berasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medius” yang secara harfiah berarti “tengah” atau perantara. Dalam bahasa arab disebut “wasail” bentuk jamak dari wasilah yakni sinonim dari al-wast yang artinya tengah. Kata tengah sendiri berarti berada diantara dua sisi, maka disebut sebagai perantara (Anggreani, 2015:22)

Gerlach & Ely, mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal (Arsyad, 2014: 3). Menurut KBBI media merupakan alat (sarana) komunikasi dan untuk menyampaikan informasi dan bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Muhammad Yaumi (2018) istilah media mengacu pada segala sesuatu yang berfungsi untuk membawa dan menyampaikan informasi antara sumber dan penerima informasi. Misalnya video, televisi, bahan cetak, komputer, dan instruktur dianggap sebagai media karena berfungsi membawa pesan untuk tujuan pembelajaran. Tujuan media adalah untuk memfasilitasi berlangsungnya komunikasi.

Dapat disimpulkan bahwa media adalah alat komunikasi (perantara) media untuk menyampaikan pesan kepada penerima pesan. Media bisa mengurangi terjadinya kesalahpahaman antara pemberi informasi atau penerima informasi.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2015:10), Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat dalam belajar. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi (Falahudin, 2014). Menurut (Fatria, 2017:140) media pembelajaran adalah alat bantu pada proses pembelajaran. Media pembelajaran secara keseluruhan adalah suatu alat maupun bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber belajar. Menurut Dewi (2018:6) Fungsi media pembelajaran adalah alat bantu mengantarkan materi pembelajaran, mengaktualkan informasi atau materi pembelajaran, mengefektifkan penyampaian materi pembelajaran, memberi stimulasi bagi pembelajar, mengakomodasi penyampaian materi-materi yang bersifat khusus dan membutuhkan penafsiran, dan mengakomodasi berbagai gaya pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam pembelajaran untuk mempermudah penyampaian informasi kepada siswa. Dengan adanya media pembelajaran pada saat melakukan aktivitas belajar mengajar, maka komunikasi antara guru dengan peserta didik akan terjalin lebih harmonis dan mereka bisa saling memahami dengan setiap informasi yang diberikan.

b. Manfaat Media Membelajaran

Manfaat praktis penggunaan media pembelajaran menurut Kustandi dan Sutjipto (2013):

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa yang menimbulkan motivasi belajar.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa yang terjadi disekitar, serta terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan guru, masyarakat dan lingkungan.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman dan retensi terhadap topik yang sedang dipelajari.

Dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa (kegiatan pembelajaran) media mempermudah keterbatasan ruang dan waktu dan memberikan pengalaman belajar baru terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut.

c. Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut (Azhar Arsyad dalam Angreani 2015:32) kriteria pemilihan media pembelajaran:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang dicapai.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- 3) Media pembelajaran praktis, luwes dan bertahan.
- 4) Guru terampil dalam menggunakan
- 5) Media yang dibuat harus sesuai dengan kemampuan guru.
- 6) Mutu teknis, kualitas visual dari media jelas dan rapi, misalnya *layout* tau *background* dari media tersebut

Kriteria yang digunakan untuk memilih media pembelajaran yang tepat dapat mempertimbangkan faktor *aces*, *cost*, *technology*, *interactivity*, *organization*, dan *novelty* (*Action*), 1) *aces*, artinya media yang diperlukan dapat tersedia, mudah, dan dapat dimanfaatkan peserta didik, 2) *cost*, artinya media yang akan dipilih atau digunakan, pembiayaannya dapat dijangkau, 3) *technology*, artinya media yang

akan digunakan apakah teknologinya tersedia dan mudah menggunakannya, 4) *interactivity*, artinya media yang akan dipilih dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas, sehingga peserta didik akan terlibat aktif secara fisik, intelektual, dan mental, 5) *organization*, artinya dalam memilih media pembelajaran tersebut secara organisatoris mendapatkan dukungan dari pimpinan sekolah, 6) *novelty*, artinya media yang dipilih tersebut memiliki nilai kebaruan, sehingga memiliki daya tarik bagi peserta didik yang belajar.

Dari uraian tersebut, kriteria pemilihan media pembelajaran antara lain, sesuai media pembelajaran yang dibutuhkan, media yang praktis dan mudah digunakan, mendukung proses pembelajaran, dan media yang memiliki daya tarik dalam hal tampilan media pembelajaran tersebut.

4. Media Interaktif

a. Pengertian Media Interaktif

Media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Media interaktif adalah layanan digital ini memungkinkan pengguna untuk meresponnya dengan konten seperti gambar bergerak, teks, video,

animasi serta video game. Media interaktif ditujukan untuk mendukung partisipasi pengguna. Selain itu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media interaktif adalah alat bantu perantara atau penghubung berkaitan dengan komputer yang bersifat saling melakukan aksi dan saling aktif. Multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktivitas dengan penggunanya. Pengertian ini merujuk pada kemampuan multimedia interaktif untuk berkomunikasi dengan penggunanya.

Menurut Munir (2013: 110) multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya, contohnya adalah CD pembelajaran interaktif, game.

Pengembangan media pembelajaran yang akan dikembangkan penulis merupakan media pembelajaran berbantuan Microsoft Powerpoint multimedia, dengan mengkombinasikan elemen-elemen multimedia seperti teks, grafik, suara, video, animasi serta interaksi.

Menggunakan media pembelajaran interaktif bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan meningkatkan kreativitas serta inovasi guru dalam merancang prosedur pembelajaran (Saluky, 2016). Dengan adanya media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran membuat suasana pembelajaran yang berbeda. Hal ini

dikarenakan konten yang sebelumnya disampaikan melalui metode ceramah yang monoton, kini dapat divariasikan melalui penyajian yang menggabungkan teks, suara, gambar bergerak, dan video (Putri & Sibeua, 2014). Manfaat media pembelajaran interaktif, antara lain, dapat belajar secara mandiri menurut tingkat kemampuannya atau dalam kelompok kecil, lebih efektif untuk menjelaskan materi sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik, dan lain-lain (Pujawan, 2012).

Berdasarkan penilaian para ahli di atas, maka cenderung beralasan bahwa media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang menghubungkan teks, suara, gambar bergerak, dan rekaman yang berarti bekerja dengan pengalaman yang berkembang. Pengalaman pendidikan dengan media pembelajaran intuitif dapat menarik manfaat siswa dalam belajar. Media ini memungkinkan siswa untuk bergaul secara langsung dan berperan aktif dalam pengalaman pendidikan dan terjadinya korespondensi dua arah antara klien dan media.

Menurut Rudy Bretz (2008 : 52) membagi media berdasarkan indera yang terlibat yaitu :

- 1) Media audio

Media yang hanya dapat dimanipulasi oleh suara itu sendiri disebut media audio. Media ini hanya menggunakan indera pendengaran. Berdasarkan gagasan pesan yang didapatnya, media

suara ini mendapatkan pesan verbal dan nonverbal. Pesan verbal suara dikomunikasikan dalam bahasa atau kata-kata, dan pesan non-verbal suara adalah suara dan vokalisasi, seperti dengusan, gumaman, musik, dan lain-lain.

2) Media visual

Media yang hanya dapat dilihat disebut media visual. Jenis media ini adalah media cetak-verbal, media cetak-realistis, dan media visual non-cetak. Pertama, media visual-verbal adalah media visual yang mengandung pesan verbal (pesan fonetik melalui komposisi). Kedua, media visual non verbal-grafis adalah media visual yang mengandung pesan non verbal berupa simbol visual atau elemen grafis, seperti gambar (seperti lukisan, sketsa, dan foto), grafik, diagram, bagan, dan peta. Ketiga, media visual non verbal berlapis tiga adalah media visual yang memiliki tiga aspek, sebagai model, misalnya miniatur, model, contoh, dan model yang hidup.

3) Media audio visual

Media audio visual adalah media yang meliputi indra pendengaran dan penglihatan secara bersama-sama dalam suatu siklus. Gagasan pesan yang dapat dialihkan melalui media dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang bersuara seperti media visual maupun pesan verbal yang bersuara seperti media bersuara di atas. Pesan visual yang terlihat dan jelas dapat diperkenalkan

melalui proyek media umum, misalnya narasi, film pertunjukan, dan lain-lain.

Multimedia interaktif Menurut Herman Dwi Surjono (2017:6), memiliki lima elemen yaitu:

1) Teks

Teks merupakan komponen penting dalam multimedia. Teks adalah pesan yang disampaikan dengan menggabungkan berbagai kata. Dengan memilih kata yang tepat, akan memudahkan penyampaian pesan atau data antara pengirim dan penerima pesan. Teks banyak digunakan dalam presentasi multimedia untuk menyajikan konten, memberikan penjelasan, seperti menu, dan lain sebagainya.

2) Gambar

Gambar merupakan image dengan dimensi dua/datar yang dimanipulasi dengan menggunakan komputer misalnya foto, diagram, grafik, dan lain-lain. Dalam sajian multimedia gambar dapat memiliki fungsi untuk memvisualisasikan konsep verbal, dengan penggunaan elemen ini dapat memperjelas penyampaian informasi dan mempermudah pengguna untuk memahami informasi yang ada.

3) Suara

Suara adalah gelombang yang ditimbulkan oleh getaran benda-benda di udara. Bunyi akan terdengar jika benda yang

bergetar menyebabkan molekul udara mengencang, meregang, dan menyebar. Suara dalam media pengantar dapat berupa penggambaran suara manusia, suara sekitar, efek audio dan lain-lain. Suara dapat bermanfaat untuk menyampaikan data teks atau gambar.

4) Animasi

Animasi adalah penyajian suatu proses melalui serangkaian gambar bergerak berurutan, biasanya disertai dengan narasi dan teks penjelasan. Komponen ini merupakan salah satu komponen media campuran yang disukai dan menarik ketika digunakan untuk memperkenalkan materi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan keaktifan berperan penting dalam bekerja sama dengan siswa dalam memahami pembelajaran yang rumit dan dinamis.

5) Video

Video adalah tayangan ulang dari proses hari sebelumnya yang ditampilkan di layar di bawah ini. Jika dibandingkan dengan animasi maka video lebih realistis. Video adalah salah satu bentuk multimedia yang paling populer karena kemudahannya dapat digunakan bersama dengan komputer.

Menurut Arsyad (2014) Manfaat pembelajaran video adalah sebagai berikut; (1) Video dapat menggambarkan sesuatu proses secara tepat yang dapat disajikan secara berulang jika dipandang perlu, (2) Disamping dapat mendorong dan meningkatkan motivasi, video dapat

menanamkan sikap dan segi afektif. Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran sangatlah penting. Dengan melibatkan video sebagai media pembelajaran, siswa dapat memberikan kritik terhadap kemampuan dasar, komentar pada pameran, dan selanjutnya model keterampilan dasar yang direkam sebagai naskah video *hard copy* dan juga keterampilan dasar dalam menjalankan naskah yang dibuat oleh siswa. Pemanfaatan video sebagai modal pembelajaran untuk jawaban keterampilan dasar membantu siswa dalam memahami kemampuan dasar yang harus dicapai dan juga dapat digunakan sebagai demonstrasi kemampuan dasar lainnya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media interaktif adalah alat bantu berupa teks, suara, gambar bergerak, dan video yang bertujuan untuk mempermudah memahami pesan atau informasi. Contohnya dari guru ke siswa dalam pembelajaran.

b. Kelebihan dan Kekurangan

Kelebihan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif (Munir 2015:113) dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Pengalaman belajar akan lebih kreatif dan interaktif.
- 2) Pendidik sebagai guru diharapkan untuk selalu kreatif serta inovatif dalam membuat lompatan pembelajaran ke depan.
- 3) Multimedia dapat menggabungkan berbagai media seperti teks, audio, gambar, video, animasi dan lain lain, menjadi satu kesatuan yang membantu siswa mencapai tujuan belajarnya.

- 4) Selama proses pembelajaran, motivasi belajar siswa dapat meningkat sehingga memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran yang diantisipasi.
- 5) Dapat mempermudah memvisualisasikan konten yang sulit saat menggunakan alat pengajaran tradisional.
- 6) Melatih siswa untuk maju secara bebas dalam mencari dan memperoleh informasi.

Menurut Yudhi Munadi (2012), Ada beberapa kelebihan dan kekurangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran diantaranya: Kelebihan multimedia interaktif yaitu: Interaktif artinya program multimedia ini dirancang untuk dipakai oleh siswa secara individual (belajar mandiri), memberikan iklim afeksi secara individual artinya yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan instruksi, seperti diinginkan, meningkatkan motivasi belajar. Memberikan umpan balik (respon) dan Karena multimedia interaktif diprogram untuk pembelajaran mandiri, maka kontrol pemanfaatannya sepenuhnya berada pada penggunanya. Sedangkan kekurangan multimedia interaktif yaitu, pengembangannya memerlukan adanya tim yang profesional dan Pengembangannya memerlukan waktu yang cukup lama.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan di atas dapat disimpulkan bahwa untuk mengembangkan media pembelajaran

interaktif ini akan difokuskan untuk program atau rancangan, untuk memberikan pengalaman yang interaktif dan mengatasi kekurangan-kekurangan yang muncul sehingga media interaktif yang dikembangkan menjadi suatu barang yang layak digunakan.

5. Hasil Belajar

Dari hasil proses belajar mengajar diharapkan dapat mengukur tingkat pemahaman siswa. Evaluasi digunakan untuk mengetahui hasil belajar dari proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah tahap akhir proses belajar. Evaluasi guru bertanggung jawab atas hasil belajar. Sudjana (2013: 22) mengatakan, “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013: 3) “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar”. Pengertian tentang hasil belajar dipertegas oleh Nawawi (dalam Susanto, 2013: 5) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki setelah melalui proses pembelajaran yang berbentuk skor dari hasil tes pelajaran tertentu.

Menurut Nana Sudjana (2014:39) hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu:

- 1) Faktor dari dalam diri siswa, faktor yang datang dalam diri siswa atau faktor yang dimiliki. Disamping faktor kemampuan dimiliki siswa juga ada faktor lain seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar.
- 2) Faktor dari luar, lingkungan belajar yang mempengaruhi hasil belajar ialah kualitas pengajar, yang dimaksud ialah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu hasil belajar dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki setelah melalui proses pembelajaran yang berbentuk skor dari hasil tes pelajaran tertentu.

6. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Menurut KBBI bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Bahasa juga merupakan percakapan yang baik, tingkah laku yang baik, maupun sopan santun. Menurut Rintonga (dalam Devianty, 2017: 227-228) mengungkapkan bahwa bahasa merupakan alat komunikasi antar anggota masyarakat berupa lambing bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia.

Menurut KTSP 2006 (Depdiknas, 2006: 317), secara mendasar Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik yang berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan Indonesia. bahwa tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar para siswa mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia yang benar, baik secara lisan maupun tertulis.

Tujuan utama dari pembelajaran suatu bahasa yakni peran pentingnya di dalam perkembangan intelektual dan emosional siswa serta sebagai penunjang keberhasilan dalam mempelajari pelajaran yang lainnya. Dengan mempelajari bahasa Indonesia para siswa diharapkan mampu membaca dan memperluas wawasan mereka serta bisa memperhalus budi pekerti dan juga bisa semakin menghargai bahasa Indonesia dan bangga terhadap bahasa pemersatu bangsa tersebut.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah sistem lambang bunyi yang digunakan untuk berinteraksi dengan manusia oleh masyarakat pemakainya.

7. Faktor yang mempengaruhi keefektifan penggunaan media pembelajaran

Menurut Azhar (2013: 147) disebutkan bahwa berbagai faktor mempengaruhi keefektifan penggunaan slide dan suara sebagai media

pembelajaran multimedia. Penting untuk memberikan perhatian khusus pada faktor-faktor yang mempengaruhi jika pelajaran ingin disajikan secara efektif menggunakan slide multimedia dan audio. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kecukupan pengenalan contoh memanfaatkan media campuran slide dan suara sebagai media pembelajaran yang digabungkan.

- 1) konsep dan gagasan disajikan harus satu per satu. Pesan yang disajikan lebih dari satu akan membagi perhatian siswa sehingga membuat tidak semua pesan atau materi dapat dimengerti peserta didik.
- 2) Pemanfaatan bidang penayangan di layar untuk tujuan tertentu untuk menyampaikan pesan materi pelajaran sehingga siswa mampu memahami arti sebenarnya dari apa yang disajikan.
- 3) Penyusunan dan pengaturan dan hubungan antar unsur pada media dengan pertimbangan bahwa pesan utama diletakkan di tengah-tengah layar dan informasi lainnya pada ruang di sisi ruangan.
- 4) Penentuan slide yang berkualitas baik secara teknis dan estetis.
- 5) Pemilihan musik untuk penyajian yang mampu mengaduk emosi tanpa mengambil alih narasi.
- 6) Penggunaan efek audio yang unik untuk memberikan rasa keaslian pertunjukan.

- 7) Memiliki penggambaran yang relatif sedikit dan membiarkan gambar pada setiap slide menampilkan data dan pesan.
- 8) Melibatkan lebih dari satu suara dalam penggambaran dapat membuat pertunjukan menjadi lebih unik.

Faktor yang dirujuk di atas harus diperhatikan dalam pembuatan media pembelajaran slide dan suara agar penggunaan media pembelajaran dapat berjalan lancar sesuai dengan yang diharapkan dan strategi yang dilakukan.

B. Kerangka Pikir

Hasil dalam mencapai tujuan pembelajaran bergantung pada sifat dari setiap informasi dan bagaimana menghadapinya dalam mendidik dan latihan pembelajaran. Kerangka berpikir adalah eksplorasi yang akan memeriksa setidaknya dua faktor.

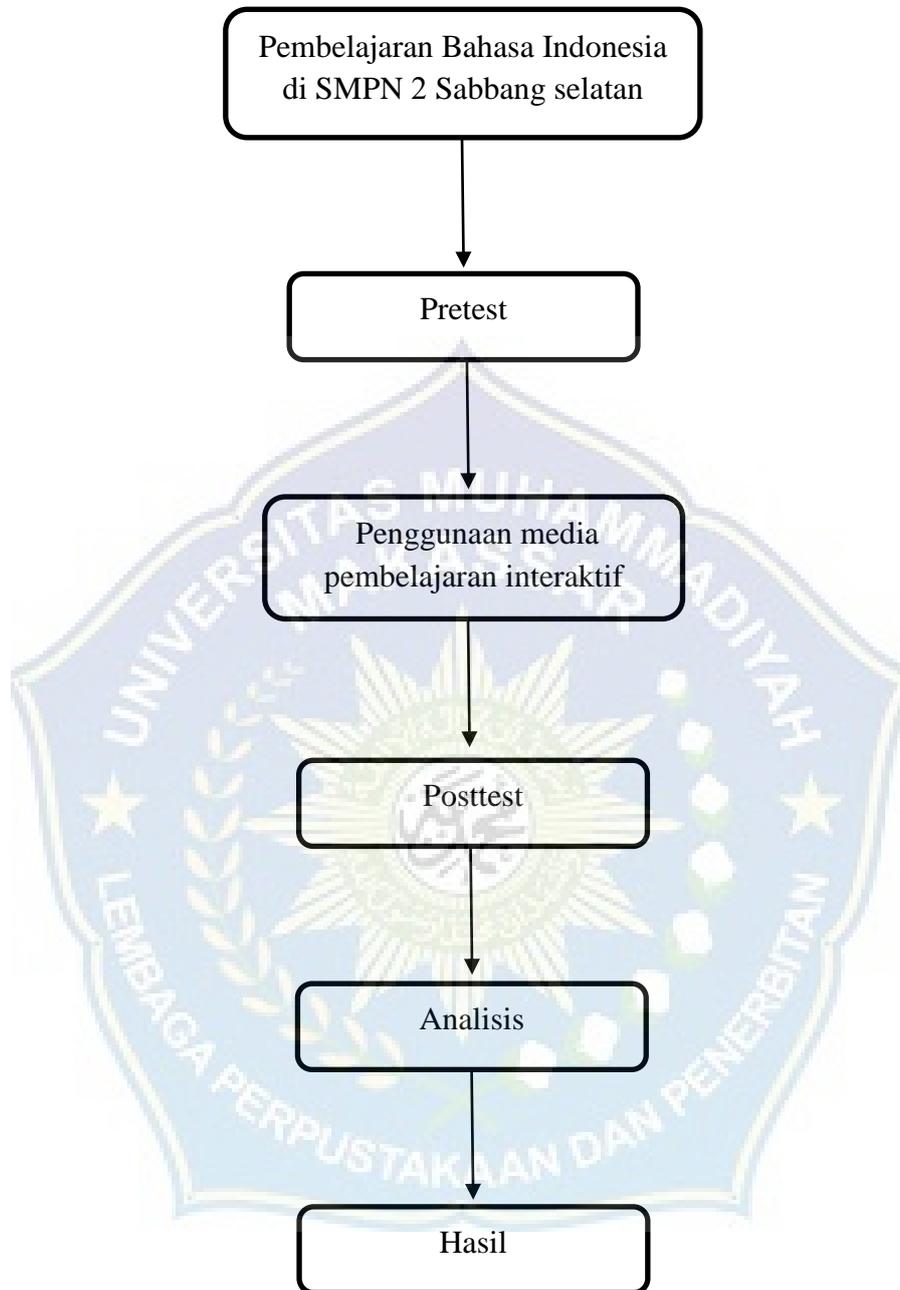
Teknik pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting dalam pembelajaran. Dengan asumsi bahwa strategi pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi menyenangkan, tidak melelahkan, membuat siswa dinamis dan dapat lebih mengembangkan prestasi belajar siswa, maka pada saat itu pembelajaran diharapkan dapat menemukan keberhasilan yang sebenarnya. Teknik pembelajaran yang sering digunakan oleh pengajar saat ini adalah strategi pembelajaran ceramah dan tanya jawab.

Pada metode guru menyajikan penjelasan lisan secara langsung terhadap peserta didik. Metode ceramah yang digunakan dalam pembelajaran

di kelas dirasa kurang efektif karena masih banyak siswa yang kurang aktif mengikuti pelajaran, kurang memperhatikan guru, bahkan karena bosan mendengarkan guru ceramah siswa tidur di kelas serta mengganggu teman kelas yang sedang belajar.

Model pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu metode pembelajaran yang menuntut siswa aktif dan berinteraksi satu sama lain untuk meningkatkan prestasi. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan metode pembelajaran berbasis media pembelajaran interaktif akan dilakukan di SMPN 2 Sabbang Selatan Kabupaten Luwu Utara.

Adanya media pembelajaran interaktif dipercaya akan membuat siswa lebih terdidik dan lebih melihat materi yang diajarkan kepada mereka. Selain itu, skor prestasi pretest (sebelum perlakuan) dan skor prestasi posttest (setelah perlakuan) digunakan dalam metode ini untuk mengetahui seberapa efektif prestasi belajar siswa ketika belajar dengan media pembelajaran.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

C. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang sudah dilakukan oleh seseorang dan mendapatkan hasil yang valid sesuai dengan judul dan tujuan peneliti. Ada beberapa penelitian relevan yang peneliti ambil yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dani jatmiko (2015) Program studi teknologi pendidikan Jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan fakultas ilmu pendidikan universitas negeri yogyakarta. Penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sebomenggalan Purworejo (Subjek pada penelitian yang dilakukan pada siswa kelas IV yang menggunakan kelas eksperimen dan Kelas kontrol Di SD Sebomenggalan Purworejo tahun ajaran 2013/2014 pada pelajaran pendidikan agama islam). Pada penelitian yang dilakukan hasilnya ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV A SD Sebomenggalan Purworejo. siswa yang menggunakan media gambar (kelompok eksperimen) memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dari pada siswa yang belajar dengan menggunakan metode ceramah dan buku teks (kelompok kontrol).
2. Penelitian yang dilakukan oleh Tita Rizki Maulidia, Mochamad Ridwan (2021) program studi Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya. Penelitian ini berjudul Efektivitas penerapan

media pembelajaran interaktif terhadap sikap kritis pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas X dengan bentuk metode Pre-eksperimental Di SMKN 2 Bunduran pada pelajaran PJOK. Dari hasil Penelitian yang dilakukan adanya peningkatan dari penerapan media interaktif, yang berarti terdapat pengaruh dari penerapan media pembelajaran interaktif terhadap sikap kritis peserta didik.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Halimatus Solikha (2020) program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya dengan judul pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas viii di smpn 5 sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, karena data yang disajikan berupa angka-angka dan dianalisis menggunakan rumus statistik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen, dengan desain true eksperimental design. Jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 54 siswa, yang terbagi pada kelas eksperimen dan kontrol. Instrumen yang digunakan berupa angket dan lembar tes. Hasil penelitian ini terdapat pengaruh penggunaan media interaktif Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi

teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020.

Dengan demikian, H_a pada penelitian ini diterima.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik dari segi motivasi maupun sikap kritis siswa.

D. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2021: 99) “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”.

Berdasarkan uji hipotesis dalam penelitian ini adalah :

H_1 : Ada pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas pada mata pelajaran bahasa indonesia VII SMPN 2 Sabbang selatan Kabupaten Luwu Utara.

H_0 : Tidak Ada pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas VII SMPN 2 Sabbang selatan Kabupaten Luwu Utara.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Pada penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2021:16) metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu seperti pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Metode penelitian ini menggunakan eksperimen dengan desain pre-eksperimen jenis *One-Group Pretest Posttest Design*.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN 2 Sabbang Selatan Kab. Luwu Utara Sulawesi Selatan.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi menurut sugiyono (2021) menjelaskan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SMPN 2 Sabbang Selatan Kabupaten Luwu Utara.

Tabel 3.1 Keadaan Populasi

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		L	P	
1	VII.A	10	16	26
2	VII.B	10	14	24
3	VIII.A	9	15	24
4	VIII.B	12	14	26
5	IX.A	11	19	31
6	IX.B	13	18	30
Jumlah Keseluruhan				161

(sumber: tata usaha SMPN 2 sabbang selatan)

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik oleh populasi tersebut yang dimiliki tersebut (sugiyono, 2021:127). Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka penelitian dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Untuk itu, peneliti mengambil sampel dari populasi adalah satu kelas yaitu semua anak di dalam kelas VII A SMPN 2 Sabbang Selatan Kabupaten Luwu utara.

Teknik Purposive Sampling digunakan untuk menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 1 kelas, yaitu siswa kelas VII A dengan jumlah 26 orang.

Pengambilan sampel tersebut menganggap bahwa siswa kelas VII A mewakili variasi kelompok dalam populasi, maka sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII A SMPN 2 Sabbang Selatan Kabupaten Luwu Utara yang berjumlah 26 orang.

Tabel 3.2 keadaan sampel

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1	VII A	10	16	26

(Sumber: tata usaha SMPN 2 Sabbang selatan)

D. Desain Penelitian

Menurut Silaen (2018), Desain Penelitian adalah mengenai keseluruhan proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimen jenis *One-Group Pretest Posttest Design*. Desain dapat digambarkan sebagai berikut:

Pretest	Treatment	Posttest
O ₁	X	O ₂

Gambar 3.1 Desain *One-Group Pretest Posttest Design*.

Keterangan :

O₁ : Sebelum diberi perlakuan

X : Perlakuan, menggunakan media pembelajaran interaktif.

O₂ : Tes akhir

(Sugiyono, 2021: 114)

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah atribut atau obyek yang memiliki variasi antara satu sama lain. Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah penggunaan media interaktif, variabel terikat adalah tingkat hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia.

F. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya.

1. Variabel Bebas

Media Pembelajaran Interaktif adalah alat bantu berbasis multimedia yang dapat menjabarkan pesan atau informasi dari guru ke siswa yang dalam prosesnya terjadi komunikasi aktif dua arah antara multimedia dengan pengguna yang bertujuan mempermudah proses pembelajaran.

2. Variabel terikat

Hasil belajar siswa yang meliputi sejauh mana siswa telah menangkap apa yang telah mereka pelajari dalam pelajaran bahasa indonesia setelah mengikuti serangkaian proses pembelajaran yang mengakibatkan perubahan persepsi diri siswa itu sendiri. Pengetahuan,

kemampuan, dan sikap siswa semuanya mencerminkan perubahan tersebut.

G. Prosedur Penelitian

Sugiyono (2012: 80) menyatakan bahwa metode penelitian eksperimen digunakan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Adapun langkah-langkah penelitian eksperimen sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Tahap ini merupakan tahap persiapan untuk melakukan suatu perlakuan, pada tahap ini langkah-langkah yang harus dilakukan peneliti sebagai berikut:

- a. Menelaah materi pelajaran bahasa Indonesia kelas VII SMPN 2 Sabbang Selatan Kabupaten Luwu Utara.
- b. Melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing serta pihak sekolah mengenai rencana teknis penelitian.
- c. Membuat skenario pembelajaran di kelas dalam hal ini Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
- d. Mempersiapkan instrumen penelitian.
- e. Mempersiapkan observasi

2. Tahap Pelaksanaan

a. Pra pelaksana

- 1) Memberikan penjelasan secara singkat dan menyeluruh kepada peserta didik di kelas VII A sehubungan dengan penelitian yang akan dilakukan.
- 2) Memberikan tes awal dengan menggunakan instrumen tes (*pretest*) untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum melakukan perlakuan.

b. Perlakuan

- 1) Memberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.
- 2) Memberikan tes akhir.

H. Instrumen Penelitian

Salah satu tahapan penting dalam sebuah ujian adalah menentukan perangkat pengumpul informasi atau semacamnya yang disebut instrumen penelitian. Tujuan instrumen penelitian adalah untuk mengumpulkan data yang nantinya akan diolah. Tes subjek merupakan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Lembar observasi

Lembar observasi adalah lembar kerja yang fungsi untuk mengukur keberhasilan atau ketercapaian tujuan pembelajaran pada siswa yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan. bertujuan untuk mengamati kegiatan siswa saat pembelajaran selama kegiatan berlangsung.

2. Tes hasil belajar

Tes hasil belajar adalah tes yang digunakan untuk mengukur penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan serta dapat mengukur perkembangan kemajuan belajar peserta didik. Hasil belajar dicapai oleh peserta didik setelah mereka menempuh proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu. Tes ini berbentuk pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban, setiap pertanyaan hanya memiliki jawaban yang tepat. Adapun langkah-langkah (prosedur) pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

- 1) Pemberian tes pertama adalah tes awal (pretest) yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
- 2) Pelaksanaan perlakuan (Treatment) menggunakan media interaktif
- 3) Pemberian tes akhir (posttest), untuk menentukan hasil belajar siswa yang telah mendapat perlakuan (treatment).

3. Lembar *Kuesioner*

Lembar kuesioner pada penelitian ini menggunakan lembar respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif dengan 10 deskripsi pertanyaan.

4. Dokumentasi

Instrumen dokumentasi adalah alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan data-data berupa dokumen seperti gambar selama kegiatan penelitian berlangsung.

I. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Aktivitas peserta didik digunakan pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Observasi digunakan untuk memperoleh data tentang proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Aktivitas siswa digunakan sambil melaksanakan penggunaan media pembelajaran interaktif. Observasi digunakan untuk mendapatkan informasi tentang cara mendidik dan latihan pembelajaran yang paling umum di kelas.

2. Tes

Tes adalah seperangkat rancangan yang diberikan kepada seseorang untuk mendapat jawaban yang dijadikan dasar untuk menentukan skor. Tes ini sebagai tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) yang diselesaikan sebagai tes tertulis, khususnya soal-soal yang banyak diselesaikan oleh siswa.

3. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien. Angket yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran berupa pertanyaan atau pernyataan yang diberikan centang pada kolom yang telah disediakan.

4. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk melengkapi data dan konsep mengenai kemampuan peserta didik terhadap pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

J. Teknik Analisis Data

Data yang telah diperoleh dari instrumen yang tersedia, selanjutnya dianalisis menggunakan analisis statistic deskriptif dan analisis statistic inferensial.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif yaitu teknik analisis data ini akan dianalisis. Data yang digunakan dalam penelitian ini diolah untuk menghitung persentase dari setiap item pertanyaan.

Persentase dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Persentase

n = Jumlah Indikator

f = Jumlah Frekuensi

Tabel 3.3 Kategori Aktivitas Siswa

No	Interval	Kategori
1	76-100%	Baik
2	56-75%	Cukup
3	40-55	Kurang
4	<40	Tidak baik

(Sumber: Sugiyono 2012)

Tabel .3.4 Kriteria dan Skala Persentase Respon Siswa

No	Interval	Kategori
1	0-49	Sangat Kura
2	50-59	Kurang
3	60-69	Sedang
4	70-79	Baik
5	80-100	Sangat Baik

(sumber: Suharsimi Arikunto, 2016: 245)

Tabel 3.5 Kategori Hasil Belajar

No	Nilai	Kategori
1	0-50	Sangat rendah
2	51-60	Rendah
3	61-70	Sedang
4	71-80	Tinggi
5	81-100	Sangat tinggi

(Sumber: Sugiyono(2012))

2. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial merupakan suatu teknik menganalisis data pada sebuah populasi atas bukti data sampel yang telah didapatkan. Proses analisis data dilakukan dengan cermat hingga diperoleh suatu perilaku sampel yang bisa ikut menentukan keseluruhan jumlah populasi. Ilmu statistik memang sangat berguna dalam kegiatan penelitian.

Analisis ini dilakukan untuk melihat apakah hasil belajar siswa dari penggunaan media pembelajaran interaktif sudah tuntas. Maka perlu diuji hipotesis untuk melihat perbedaan hasil belajar antara sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan.

Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah uji-t. Uji-t adalah salah satu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan dari dua buah sampel atau variabel

yang dibandingkan. Uji ini dilakukan dengan membandingkan t-hitung dengan t-tabel. t sebagai berikut :

$$t = \frac{\overline{Md}}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan pretest dan posttest

X1 = Hasil belajar sebelum perlakuan (Pretest)

X2 = Hasil belajar setelah perlakuan (Posttest)

D = Deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- a. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan pretest dengan posttest

$\sum d$ = Jumlah dari gain (Posttest – Pretest)

N = Subjek Pada Sampel.

- b. Mencari harga “ $\sum X^2d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\sum X^2d = \sum d - (\sum d)^2 N$$

Catatan: $\sum d$ diperoleh dari dari analisis pretest dan posttest

Keterangan :

$\sum X^2d$ = Jumlah kuadrat deviasi

= Jumlah dari gain (Posttest – Pretest)

N = Subjek Pada Sampel.

- c. Menentukan harga t hitung dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{\sum d}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan pretest dan posttest

X1 = Hasil belajar sebelum perlakuan (Pretest)

X2 = Hasil belajar setelah perlakuan (Posttest)

D = Deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

- d. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan
Kaidah pengujian signifikan: Jika t Hitung > t Tabel maka H₀ ditolak dan H₁ diterima, berarti penggunaan pendekatan Keterampilan proses berpengaruh terhadap hasil belajar.
- e. Kriteria pengujian H₀ diterima jika t_{hitung} < t_{tabel} dan H₀ ditolak jika > t_{tabel}, dimana t_{tabel} adalah t yang didapat dari tabel distribusi t dengan dk = n – 2 dan α = 5%. Memberikan kesimpulan apakah penggunaan media pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Sabbang Selatan yang terletak di Desa Mari-Mari Kecamatan Sabbang Selatan Kabupaten Luwu Utara, Provinsi Sulawesi Selatan. Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 26 September sampai dengan 26 Oktober 2023.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas VII A dengan jumlah 26 orang, dimana proses pembelajarannya menggunakan media interaktif pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Hasil dan analisis data penelitian dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan penelitian tentang perbedaan hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan (pretest) dan setelah diberikan perlakuan (posttest). Pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan posttest setelah diberikan perlakuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah diberi perlakuan.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif yang dinyatakan dalam bentuk angka yang mengukur ada tidaknya pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Sabbang Selatan Kabupaten Luwu Utara.

1. Analisis Statistik Deskriptif

a. Deskriptif hasil observasi

Hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif dapat dilihat pada lampiran, bahwa jumlah persentase pada pertemuan pertama dan kedua dengan jumlah persentase rata-rata sebesar 86,9%, maka ditarik kesimpulan kategori yang ditetapkan pada aktivitas siswa berada pada kategori baik.

Dapat disimpulkan lembar observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran berlangsung menggunakan media pembelajaran interaktif pada pertemuan pertama dan kedua dapat dikatakan meningkat dan indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran dapat dikatakan tercapai.

b. Analisis hasil belajar siswa

Pada statistik deskriptif ini adalah data skor hasil pretest siswa sebelum diterapkan penggunaan media pembelajaran interaktif. Bentuk pretest yaitu soal dalam bentuk pilihan ganda. Berikut data skor nilai pretest siswa kelas VII A SMPN 2 Sabbang Selatan Kabupaten Luwu Utara.

1) Deskripsi data hasil belajar pretest pembelajaran

Adapun kategori tes hasil belajar bahasa indonesia siswa sebelum perlakuan (pretest) dikelompokkan ke dalam lima kategori.

Tabel 4.1 Tingkat kemampuan pretest siswa

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0-50	Sangat Rendah	19	73,08%
2	51-60	Rendah	3	11,54%
3	61-70	Cukup	3	11,54%
4	71-80	Tinggi	1	3,85%
5	81-100	Sangat Tinggi	-	-
Jumlah			26	100%

(Sumber: Hasil belajar pretets siswa)

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dilihat bahwa dari 26 siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Sabbang Selatan dari hasil pretest sebelum diberikan perlakuan, terdapat 19 siswa (73,08%) yang berada pada kategori sangat rendah, 3 siswa (11,54%) pada kategori rendah, 3 siswa (11,54%) pada kategori cukup, dan 1 siswa (3,85%) pada kategori tinggi dan skor maksimal 100.

Tabel 4.2 Statistik Hasil Belajar Siswa Sebelum Diberikan Perlakuan atau Pretest

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	26
Skor Ideal	100
Nilai tertinggi	75
Nilai Terendah	20
Rentang Nilai	50
Nilai Rata-rata	45,57

(Sumber: data diolah dari hasil posttest)

Berdasarkan tabel 4.2 dijelaskan bahwa nilai rata-rata hasil belajar bahasa indonesia sebelum diberikan perlakuan adalah 45,57 dari 26 siswa. Nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 75 dan nilai terendah 20 dari skor ideal 100.

Selanjutnya untuk melihat persentase ketuntasan siswa sebelum diberikan perlakuan (pretest) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Deskripsi ketuntasan hasil belajar sebelum diberikan perlakuan

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
≤ 70	Tidak tuntas	24	92,30
≥ 70	Tuntas	2	7,69
Jumlah		26	100

(sumber : Hasil pretest ketuntasan siswa)

Berdasarkan tabel 4.3 di atas sebelum diberikan perlakuan atau pretest dapat ditunjukkan bahwa yang mencapai ketuntasan sebanyak 2 orang siswa dengan persentase 7,69% sedangkan yang tidak mencapai ketuntasan sebanyak 24 orang siswa dengan persentase 92,30% dari 26 siswa.

2) Deskripsi data hasil posttest pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui tes sehingga dapat diketahui dari jumlah siswa kelas VII A sebanyak 26 orang. Nilai hasil belajar siswa

setelah diberikan perlakuan terjadi peningkatan yang signifikan. Adapun deskripsi data skor hasil posttest setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.4 Tingkat Penguasaan Hasil Belajar Posttest

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase(%)
1	0-50	Sangat Rendah	-	
2	51-60	Rendah	5	19,23%
3	61-70	Cukup	6	23,08%
4	71-80	Tinggi	7	26,92%
5	81-100	Sangat Tinggi	8	30,76%
Jumlah			26	100%

(Sumber: Hasil belajar posttest siswa)

Berdasarkan tabel 4.4 di atas dapat dilihat bahwa 5 siswa (19,23%) dalam kategori rendah, 6 siswa (23,08%) yang berada dalam kategori cukup, 7 siswa (26,92%) dalam kategori tinggi, dan 8 siswa (30,76%) yang berada dalam kategori sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif dikategorikan tinggi. Hal ini ditunjukkan dari perolehan nilai pada kategori sangat tinggi 30,76% dari 26 siswa.

Tabel 4.5 Statistik Hasil Belajar Siswa (Posttest) Setelah Diberikan Perlakuan

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	26
Skor Ideal	100
Nilai tertinggi	95
Nilai Terendah	50
Rentang Nilai	45
Nilai Rata-rata	75,38

(Sumber: data diolah dari hasil posttest)

Berdasarkan tabel 4.5 di atas dijelaskan bahwa rata-rata skor hasil belajar bahasa indonesia setelah diberikan perlakuan adalah 75,38. Nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 95 dan nilai terendah 55 dari skor ideal 100. Maka hasil belajar bahasa Indonesia pada posttest di SMPN 2 Sabbang Selatan Kabupaten Luwu Utara dari skor terendah 50 sampai skor tertinggi 95.

Selanjutnya untuk melihat persentase ketuntasan setelah diberikan perlakuan (posttest) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Deskripsi ketuntasan hasil belajar setelah diberikan perlakuan

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
≤ 70	Tidak tuntas	5	19,23
≥ 70	Tuntas	21	80,76
Jumlah		26	100

(Sumber : Hasil posttest ketuntasan siswa)

Berdasarkan tabel 4.6 sebelum diberikan perlakuan atau pretest dapat ditunjukkan bahwa yang mencapai ketuntasan sebanyak 21 orang siswa dengan persentase 80,76% sedangkan yang tidak mencapai ketuntasan sebanyak 5 orang siswa dengan persentase 19,23%, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif memenuhi ketuntasan belajar secara klasikal.

c. Analisis data respon siswa

Data siswa diperoleh dari angket responden siswa terhadap kegiatan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif. Selanjutnya persentase siswa digambarkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.7 Respon siswa dengan pembelajaran media interaktif

No	Skala	Indikator	Frekuensi	Persentase
1.	80-100%	Sangat baik	20	76,92%
2.	70-79%	Baik	6	23,07%
3.	60-69%	Sedang	-	-
4.	50-59%	Kurang	-	-
5.	0-49%	Sangat kurang	-	-
Jumlah			26	100%

(sumber: angket responden)

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa terdapat 20 siswa berda pada indikator sangat baik dengan persentase 76,92% sedangkan 7 orang berada pada indikator baik dengan persentase 23,07% dengan nilai rata-rata persentase yaitu 85,09% dari 26 siswa.

Dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif terbilang sangat positif berdasarkan hasil analisis responden tersebut.

2. Analisis Statistik inferensial

Analisis statistik inferensial pada bagian ini digunakan untuk menguji hipotesis terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia di SMPN 2 Sabbang Selatan Kabupaten Luwu Utara.

Tabel 4.8 Analisis Skor pretest dan posttest

No	Kode sampel	X1 (Pretest)	X2 (Posttest)	d= X2-X1	d ²
1	001	20	55	35	1225
2	002	40	60	20	400
3	003	40	60	20	400
4	004	40	95	55	3025
5	005	40	60	20	400
6	006	60	85	25	625
7	007	45	70	25	625
8	008	40	70	30	900
9	009	50	70	20	400
10	010	30	70	40	1600
11	011	35	85	50	2500
12	012	55	90	35	1225
13	013	35	75	40	1600
14	014	45	70	25	625
15	015	55	75	20	400
16	016	60	80	20	400

17	017	45	75	30	900
18	018	40	80	40	1600
19	019	75	90	15	225
20	020	25	50	25	625
21	021	50	90	40	1600
22	022	35	70	35	1225
23	023	40	75	35	1.225
24	024	50	80	30	900
25	025	70	95	25	625
26	026	65	85	20	400
Jumlah		1.185	1960	775	25.675

(Sumber: hasil belajar pretest dan posttest)

Berdasarkan tabel 4.8 dapat diketahui perbedaan hasil belajar bahasa indonesia siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Langkah-langkah dalam menguji hipotesis sebagai berikut:

- a. Mencari harga "Md" dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 Md &= \frac{\sum d}{N} \\
 &= \frac{775}{26} \\
 &= 29,80
 \end{aligned}$$

- b. Mencari harga " $\sum x^2d$ " dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 \sum x^2d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\
 &= 24.975 - \frac{775^2}{26} \\
 &= 25.675 - 23.100 \\
 &= 2.575
 \end{aligned}$$

c. Menentukan harga t hitung

$$t = \frac{\sum d}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(K-1)}}$$

$$t = \frac{29,42}{\sqrt{\frac{2.575}{26(26-1)}}$$

$$t = \frac{29,42}{\sqrt{\frac{2.575}{650}}}$$

$$t = \frac{29,80}{\sqrt{3,96}}$$

$$t = \frac{29,80}{1,98}$$

$$t = 14,96$$

d. Menentukan t Tabel

Untuk mengetahui t tabel, peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $df = N - K = 26 - 2 = 24$ diperoleh $t_{\text{tabel}} = 2,064$. Setelah didapatkan $t_{\text{hitung}} = 14,96$ dan $t_{\text{Tabel}} = 2,064$ dapat dieproleh $t_{\text{hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ atau $14,96 > 2,064$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kesimpulannya adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan diberikan berupa tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) dengan soal berupa pilihan ganda. Selama proses pembelajaran dari awal sampai akhir, peneliti juga mengisi lembar observasi aktivitas siswa.

Terjadi peningkatan signifikan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Pada proses pembelajaran siswa harus mampu mengambil kesimpulan dari materi yang telah diajarkan sehingga motivasi belajar siswa bertambah yang membuat hasil belajarnya meningkat. Media pembelajaran interaktif juga memudahkan siswa menerima materi karena visualisasi dan interaktivitas sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa yang lebih baik.

Belajar bahasa Indonesia menjadi gambaran utama di sekolah, karena belajar bahasa Indonesia sangat menarik dalam menguasai informasi dan mata pelajaran lainnya. Untuk itu siswa dituntut untuk menumbuhkan pemahaman bahasa Indonesia sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya. Peningkatan hasil belajar siswa tidak lepas dari peran guru dan penggunaan media pembelajaran interaktif yang membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hasil observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII A menunjukkan bahwa persentase aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung secara keseluruhan dari 10 aspek aktivitas kepada 26 siswa yaitu pada pertemuan pertama dan kedua sebesar 86,9% yang berada pada kategori baik dengan interval persentase 76-100%, sehingga dapat disimpulkan bahwa keadaan lingkungan pembelajaran di kelas berada pada kategori baik.

Hasil analisis data respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berada pada indikator yang sangat baik sebanyak 20 orang dengan persentase 76,92% dan 6 orang berada pada indikator baik dengan persentase 23,07%, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berdasarkan respon siswa sangat positif.

Kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran bahasa Indonesia yang diterapkan sekolah yaitu 70, sedangkan berdasarkan hasil analisis deskriptif data hasil belajar pretest sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi teks narasi mata pelajaran bahasa Indonesia dengan persentase ketuntasan sebesar 7,69% pada kategori tuntas dan persentase 92,30% pada kategori tidak tuntas. Sedangkan hasil belajar posttest setelah diberikan perlakuan dengan persentase ketuntasan sebesar 80,76% kategori tuntas dan persentase sebesar 19,23% kategori tidak tuntas. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil dan analisis pretest atau sebelum diberikan perlakuan dengan sampel sebanyak 26 siswa kelas VII A diperoleh (mean) 45,57, sedangkan analisis posttest atau setelah diberikan perlakuan diperoleh (mean) 75,38 dari skor maksimal 100. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa dari skor hasil belajar sebelum dan setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan. Hal ini sejalan menurut Hamzah (2015) pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman dari suatu materi dan lebih maksimal dapat meningkatkan prestasi belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dalam penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas VII A di SMPN 2 Sabbang Selatan Kabupaten Luwu Utara dan hipotesis menunjukkan bahwa siswa yang diberikan pembelajaran menggunakan media interaktif dengan bantuan alat laptop dan LCD memiliki hasil belajar yang meningkat dibandingkan sebelum diberikan perlakuan, ditunjukkan dari hasil pretest untuk mengetahui kemampuan awal sebelum perlakuan dan hasil posttest untuk mengetahui kemampuan setelah diberikan perlakuan (*treatment*).

Pada penelitian ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya penggunaan media pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia di SMPN 2 Sabbang Selatan Kabupaten Luwu Utara. Dimana diperoleh nilai $t_{tabel\ 0,05} = 2,064$ dengan $t_{hitung} = 14,96$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $14,96 > 2,064$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, ini berarti penggunaan media pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di SMPN 2 Sabbang Selatan Kabupaten Luwu Utara.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung secara keseluruhan dari 10 aspek aktivitas kepada 26 orang siswa pada pertemuan pertama dan kedua dengan persentase 86,9% berada pada kategori baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa keadaan lingkungan serta proses pembelajaran di kelas dapat dikatakan baik.

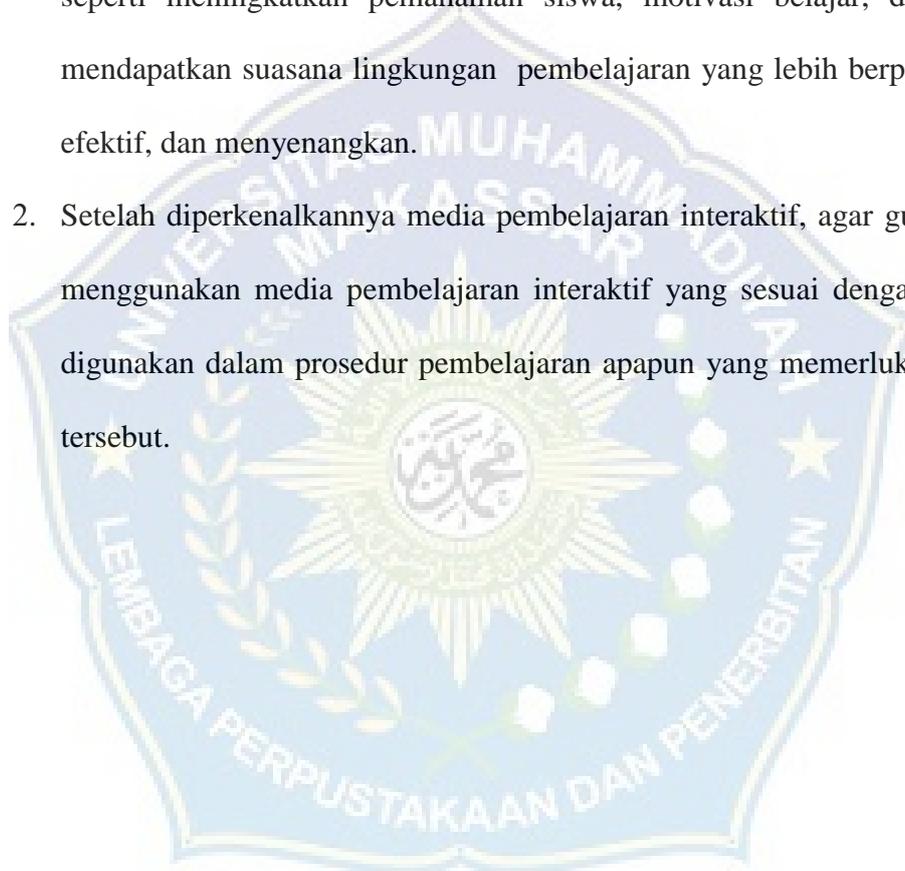
Berdasarkan hasil angket respon siswa memiliki rata-rata persentase berada dalam interval sangat baik, terdiri dari 20 orang siswa dengan persentase 76,92% pada respon sangat baik dan 6 orang siswa dengan persentase 23,07% pada respon baik.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, menunjukkan bahwa uji hipotesis dengan kriteria pengujian H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan H_0 ditolak jika $> t_{tabel}$. Dimana diperoleh nilai $t_{tabel} 0,05 = 2,064$ dengan $t_{hitung} = 14,96$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $14,96 > 2,064$. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, ini berarti penggunaan media pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMPN 2 Sabbang Selatan Kabupaten Luwu Utara.

B. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dan penerapannya dalam upaya peningkatan mutu pendidikan, ada beberapa hal yang direkomendasikan adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan media pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi siswa seperti meningkatkan pemahaman siswa, motivasi belajar, dan untuk mendapatkan suasana lingkungan pembelajaran yang lebih berpartisipasi, efektif, dan menyenangkan.
2. Setelah diperkenalkannya media pembelajaran interaktif, agar guru selalu menggunakan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan materi, digunakan dalam prosedur pembelajaran apapun yang memerlukan media tersebut.



Daftar Pustaka

- Arsyad,A. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- _____ (2015). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada
- Departemen Pendidikan Nasional. (2015). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pusat Utama.
- Devianty, R. (2017). Bahasa sebagai cermin kebudayaan. *Jurnal tarbiyah*, 24(2).
- Dewi, Putri kumala. Budiana, Nia. (2018) *Media pembelajaran Bahasa*. Bandung: CV. Feniks Muda Sejahtera
- Dimiyati & Mudjiono. (2013). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Falahuddin,I.2014. "*Pemanfaatan Media Dalam meningkatkan kemampuan pembelajaran*". *Jurnal Lingkar Widiaswara*, 1(4),104-117. (Diakses 25 mei 2023)
- Hanum, Numiek Sulistyو. 2013. "*Keefektifan e-learning sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto)*." *Jurnal pendidikan vokasi* 3. (Diakses 27 Mei 2023)
- Herman Dwi Surjono. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Hilaliyah, Tatu, Ike Mutia, and Erwin Salpa Riansi.2021. "*Meta analisis media pembelajaran terhadap kemampuan menulis cerpen*." *Jurnal Membaca Bahasa dan Sastra Indonesia* 6.2 : 161-168. (Diakses 27 Mei 2023)
- Imran, syaiful. 2014. "*Faktor-faktor yang mempengaruhi keefektifan pembelajaran dengan multimedia slide dan suara*",<https://ilmu Pendidikan.net/pembelajaran/media-pembelajaran/faktor-yang-mempengaruhi-keefektifan-pembelajaran-dengan-slide-dan-suara>, (Diakses 25 Mei 2023)
- Isroyati, Fitri Senny Hapsari, and Aliffia Teja Prasasty. 2022. "*Upaya Meningkatkan Keterampilan Bertanya dengan Model Pembelajaran Question Student Have pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V MI Al-Hidayah Cipayung Kota Depok*." *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual* 6.2: 315-319. (Diakses 11 Juni 2023)
- Jatmiko, Dani. 2015. "*Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri Sebomenggalan Purworejo*." *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan* 7. (Diakses 11 Juni 2023)

- Kurniawati, Inung Diah. 2018. "*Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan Pemahaman konsep mahasiswa.*"
- Kustandi dan Sutjipto, Bambang. (2013). *Media pembelajaran manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mahfuz.Gusti. 2018. Faktor action dalam media pembelajaran. <https://mmc.kalteng.go.id/berita/read/3761/Faktor-action-dalam-media-pembelajaran>, (Diakses 04 Juni 2023)
- Maulidia, Tita Rizki, and Mochamad Ridwan.2021. "*Efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif terhadap sikap kritis pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.*" *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan* 10.2: 206-214. (Diakses 11 Juni 2023)
- Mudani, Yudhi. (2012). *Media Pembelajaran*.Jakarta: Gaung Persada (GP) press.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Rudi, Brets. (2008). *Media Pembelajaran dan Aplikasinya*. Jakarta: Gramedia.
- Sari, Suci Perwita. 2020. "*Penggunaan Metode Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD.*" *EJoES (Educational Journal of Elementary School)* 1.1 : 19-24.(Diakses 14 Juni 2023)
- Solikhah, Halimatus. 2020. "*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasi Kelas VIII SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020.*" *Jurnal Mahasiswa UNESA* 7.3: 1-8. (Diakses 11 Juni 2023)
- Sudarsana, I. Ketut. (2015). "*Peningkatan mutu pendidikan luar sekolah dalam upaya pembangunan sumber daya manusia.*" *Jurnal Penjaminan Mutu* 1.1 : 1-14. (Diakses 16 Juni 2023)
- Sudjana, Nana. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- _____ 2021. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarsono, Adi, and Murni Sianturi.2018. "*Implementation interactive media and characterized meme media: a comparation study.*" *Journal of Education and Vocational Research* 9.1: 10-16. (Diakses 16 Juni 2023)
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada media.

L

A

M

P

I

R

A

N



Lampiran 1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 239 Makassar
Telp : 0411-860837 / 860132 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : https://fkip.unismuh.ac.id



Nomor : 14932/FKIP/A.4-II/IX/1445/2023
Lampiran : 1 (Satu) Lembar
Perihal : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat
Ketua LP3M Unismuh Makassar
Di -
Makassar

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Muh. Lutfi
Stambuk : 105311105819
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Tempat/ Tanggal Lahir : Dandang /14-02-2001
Alamat : Paccerakkang kec. Biringkanaya

Adalah yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi dengan judul: Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 2 Sabbang Selatan Kabupaten Luwu Utara

Demikian pengantar ini kami buat, atas kerjasamanya dihaturkan *Jazaakumullahu Khaeran Katsiraan.*

*Wassalamu Alaikum
Warahmatullahi
Wabarakatuh.*

Makassar, 6 Jumadal Ula 1441 H
20 September 2023 M

Dekan



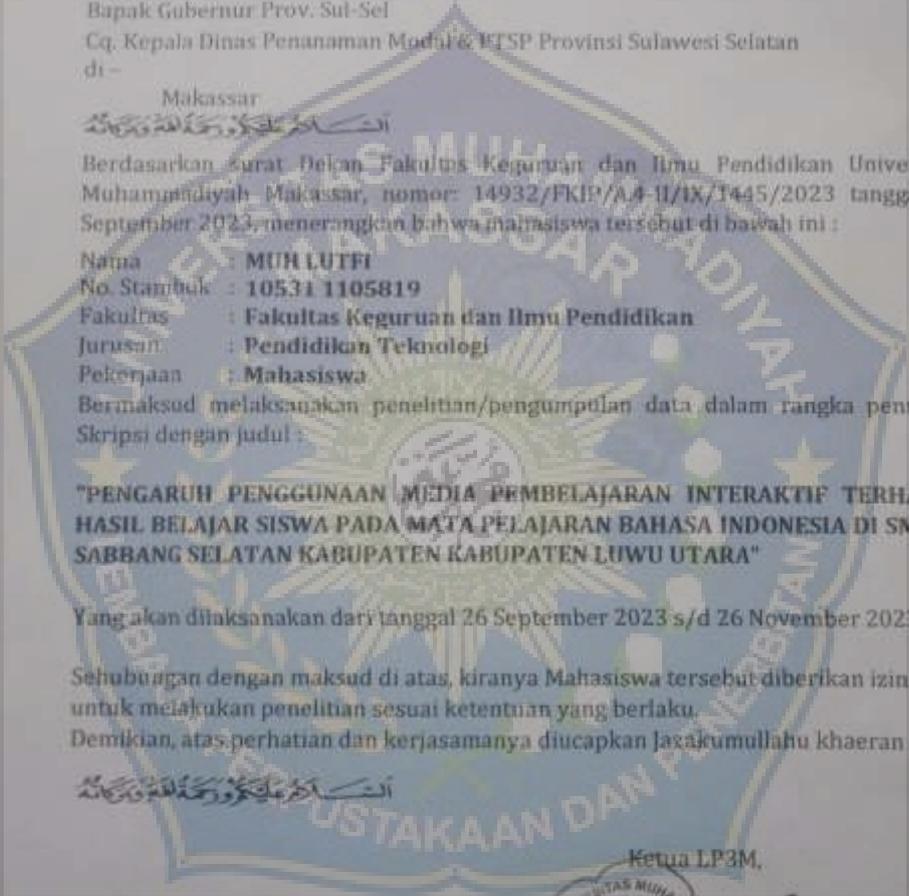
Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934

Lampiran 2


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Sultan Abdulrahman No. 209 Tsj. 904032 Eka (D41) 905508 Makassar 90221 e-mail: lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 2542/05/C.4-VIII/IX/1444/2023 06 Rabiul awal 1445 H
 Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal 21 September 2023 M
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,
 Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan
 di -
 Makassar



Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 14932/FKIP/A.4-II/IX/1445/2023 tanggal 20 September 2023, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **MUH LUTFI**
 No. Stambulok : **10531 1105819**
 Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**
 Jurusan : **Pendidikan Teknologi**
 Pekerjaan : **Mahasiswa**

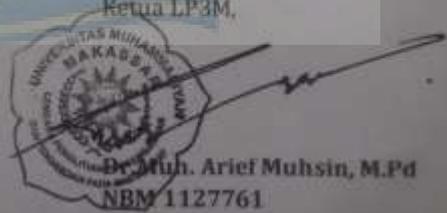
Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMPN 2 SABBANG SELATAN KABUPATEN KABUPATEN LUWU UTARA"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 26 September 2023 s/d 26 November 2023.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran


 Ketua LP3M,

 Dr. Muh. Arief Muhsin, M.Pd
 NBM 1127761

09-23

Lampiran3



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
 Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
 Makassar 90231

Nomor	: 26604/S.01/PTSP/2023	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Bupati Luwu Utara
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 2542/05/C.4-VIII/ix/1444/2023 tanggal 21 September 2023 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: MUH. LUTFI
Nomor Pokok	: 105311105819
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Sit Alauddin No 259, Makassar

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMPN 2 SABBANG SELATAN KABUPATEN LUWU UTARA "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **26 September s/d 26 Oktober 2023**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 26 September 2023

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN**



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
 Pangkat : **PEMBINA TINGKAT I**
 Nip : **19750321 200312 1 008**

Tembusan Yth

1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
2. Peringgal.


 PEMERINTAH KABUPATEN LUWU UTARA
 DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SMP NEGERI 2 SATAP SABBANG SELATAN
 Alamat : Desa Mari-mari, Kec. Sabbang Selatan, Kab. Luwu Utara

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
 Nomor : 421.3/098/UPT SMPN.02 SATAP SABSEL.U/X/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: HAWISAH, S.Ag
NIP	: 19701015 200701 2 013
Pangkat / Gol	: Pembina Tk. I, IV/b
Jabatan	: Kepala UPT SMP 2 Negeri Sabbang Selatan
Menyatakan bahwa	
Nama	: MUTI, LUTFI
NIS	: 105311105819
Tempat / Tanggal Lahir	: Dandang, 14 Februari 2001
Program Studi/ Fakultas	: Teknologi Pendidikan/FKIP
Asal Perguruan Tinggi	: Universitas Muhammadiyah Makassar

Telah selesai melaksanakan penelitian di UPT SMP Negeri 2 Satap Sabbang Selatan pada tanggal, 26 September s.d 26 Oktober 2023 dalam rangka penyusunan karya tulis ilmiah (SKRIPSI) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 2 Sabbang Selatan Kabupaten Luwu Utara".

Demikian Surat Keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sabbang Selatan, 26 Oktober 2023

Kepala UPT,



HAWISAH, S.Ag
 NIP. 19701015 200701 2 013



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU UTARA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SMP NEGERI 2 SATAP SABBANG SELATAN
Alamat : Desa Mari-mari, Kec. Sabbang Selatan, Kab. Luwu Utara

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	HAWISAH, S.Ag
Jabatan	Kepala Sekolah
Nama Lembaga/Sekolah	UPT SMP Negeri 2 Satap Sabbang Selatan
Alamat	Mari-Mari, Kec. Sabbang Selatan, Kab. Luwu Utara

Menyatakan bahwa

Nama	MUL LUTFI
NPM	100311105819
Tempat / Tanggal Lahir	Dandang, 14 Februari 2001
Jurusan / Program Studi	Teknologi Pendidikan FKIP
Asal Perguruan Tinggi	Universitas Muhammadiyah Makassar

Dengan ini menyatakan bahwa produk yang dikembangkan oleh Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP Unimuh-Makassar dalam bentuk Media Pembelajaran Interaktif Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia digunakan sebagai proses pembelajaran sesuai dengan materi yang terdapat dalam media tersebut.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Sabbang Selatan, 26 Oktober 2023

Kepala UPT

HAWISAH, S.Ag
NIP. 19701015 200701 2 013

Lampiran 7 Lembar observasi siswa

Tabel Distribusi dan persentase aktivitas belajar siswa

NO	Aspek yang di Observasi	Pertemuan		Mean	Persentase (%)
		I	II		
1	Siswa yang hadir saat pembelajaran	26	26	26	100
2	Siswa yang berdoa sebelum memulai pembelajaran	26	26	26	100
3	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran menggunakan media interaktif	20	24	22	84,61
4	Siswa yang mencatat penjelasan guru	20	24	22	84,61
5	Siswa yang mengajukan pertanyaan	17	20	18,5	71,15
6	Siswa yang aktif serta menjawab pertanyaan dalam proses pembelajaran	18	22	20	76,92
7	Siswa yang mengerjakan soal dengan kemampuannya	22	24	26	88,46
8	Siswa yang menyimpulkan tau merefleksikan materi yang dipelajari	19	21	20	76,92
9	Siswa yang antusias saat menggunakan media interaktif pada pembelajaran dengan materi yang diberikan	21	24	22,5	86,53
10	Siswa yang mengumpulkan tugas yang diberikan	26	26	26	100
Jumlah persentase					869,2
Persentase rata-rata					86,9
Kategori aktivitas siswa					Baik

Lampiran 8 Lembar hasil belajar

Analisis Pretest Hasil Belajar

No	Kode sampel	Nilai	Keterangan
1	001	20	Tidak Tuntas
2	002	40	Tidak Tuntas
3	003	35	Tidak Tuntas
4	004	40	Tidak Tuntas
5	005	40	Tidak Tuntas
6	006	60	Tidak Tuntas
7	007	45	Tidak Tuntas
8	008	40	Tidak Tuntas
9	009	50	Tidak Tuntas
10	010	30	Tidak Tuntas
11	011	35	Tidak Tuntas
12	012	55	Tidak Tuntas
13	013	35	Tidak Tuntas
14	014	45	Tidak Tuntas
15	015	55	Tidak Tuntas
16	016	70	Tuntas
17	017	45	Tidak Tuntas
18	018	40	Tidak Tuntas
19	019	75	Tuntas
20	020	30	Tidak Tuntas
21	021	50	Tidak Tuntas
22	022	35	Tidak Tuntas
23	023	40	Tidak Tuntas
24	024	50	Tidak Tuntas
25	025	60	Tidak Tuntas
26	026	65	Tidak Tuntas

Analisis Posttest Hasil Belajar

No	Kode sampel	Nilai	Keterangan
1	001	55	Tidak Tuntas
2	002	60	Tidak Tuntas
3	003	55	Tidak Tuntas
4	004	95	Tuntas
5	005	60	Tidak Tuntas
6	006	85	Tuntas
7	007	70	Tuntas
8	008	70	Tuntas
9	009	70	Tuntas
10	010	70	Tuntas
11	011	85	Tuntas
12	012	90	Tuntas
13	013	75	Tuntas
14	014	70	Tuntas
15	015	75	Tuntas
16	016	80	Tuntas
17	017	75	Tuntas
18	018	80	Tuntas
19	019	90	Tuntas
20	020	50	Tidak Tuntas
21	021	90	Tuntas
22	022	70	Tuntas
23	023	75	Tuntas
24	024	80	Tuntas
25	025	95	Tuntas
26	026	85	Tuntas

LEMBAR SOAL PRETEST

MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
WAKTU 30 Menit
KELAS VII (TUJUH) / Tujuh
JENIS SOAL PILIHAN GANDA

NAMA _____
KELAS VII D _____

Petunjuk pengerjaan:
Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal dibawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada huruf A, B, C, dan D pada jawaban dibawah ini.
Bacalah dan tentukan mulai dan berakhir berikut

1. Teks narasi disebut juga ...
 a. Cerita imajinasi c. Cerita khayal
 b. Cerita imajinasi d. Cerita khayal
2. Di bawah ini yang merupakan pengertian teks narasi adalah ...
 a. Teks yang mengisahkan kisah ataupun cerita kehidupan manusia melalui tulisan pendek dan biasanya tulisan dibaca tidak diikut
 b. Teks yang menggambarkan sesuatu benda atau objek melalui rasi dan mendetail berdasarkan ciri-ciri yang telah diidentifikasi
 c. Teks yang berupa karangan dan menjelaskan atau menguraikan suatu peristiwa secara detail berdasarkan urutan waktu
 d. Teks yang berupa karangan dan menguraikan atau menceritakan suatu peristiwa secara rinci sesuai urutan waktu
3. Ciri orientasi pada cerita lantang adalah ...
 a. Pengantar tokoh, latar, waktu, dan la-
 b. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
 c. Hubungan antara akibat dengan sebab
 d. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
4. Ciri orientasi pada cerita lantang adalah ...
 a. Pengantar tokoh, latar, waktu, dan la-
 b. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
 c. Hubungan antara akibat dengan sebab
 d. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
5. Cerita yang didasarkan masalah dari suatu kondisi yang sedang ...
 a. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
 b. Hubungan antara akibat dengan sebab
 c. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
 d. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
6. Berlatar di belakang masalah dari suatu kondisi yang sedang ...
 a. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
 b. Hubungan antara akibat dengan sebab
 c. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
 d. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
7. Berlatar di belakang masalah dari suatu kondisi yang sedang ...
 a. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
 b. Hubungan antara akibat dengan sebab
 c. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
 d. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
8. Berlatar di belakang masalah dari suatu kondisi yang sedang ...
 a. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
 b. Hubungan antara akibat dengan sebab
 c. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
 d. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
9. Berlatar di belakang masalah dari suatu kondisi yang sedang ...
 a. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
 b. Hubungan antara akibat dengan sebab
 c. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
 d. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
10. Berlatar di belakang masalah dari suatu kondisi yang sedang ...
 a. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
 b. Hubungan antara akibat dengan sebab
 c. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
 d. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
11. Saat pembaca membaca uraian kerangka berlatar belakang ...
 a. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
 b. Hubungan antara akibat dengan sebab
 c. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
 d. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
12. ...
 a. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
 b. Hubungan antara akibat dengan sebab
 c. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
 d. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
13. ...
 a. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
 b. Hubungan antara akibat dengan sebab
 c. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
 d. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
14. ...
 a. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
 b. Hubungan antara akibat dengan sebab
 c. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
 d. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
15. ...
 a. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
 b. Hubungan antara akibat dengan sebab
 c. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
 d. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
16. ...
 a. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
 b. Hubungan antara akibat dengan sebab
 c. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
 d. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
17. ...
 a. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
 b. Hubungan antara akibat dengan sebab
 c. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
 d. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
18. ...
 a. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
 b. Hubungan antara akibat dengan sebab
 c. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
 d. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
19. ...
 a. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
 b. Hubungan antara akibat dengan sebab
 c. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
 d. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
20. ...
 a. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
 b. Hubungan antara akibat dengan sebab
 c. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail
 d. Berisi unsur cerita yang menguraikan dan mendetail

LEMBAR SOAL PISOT TEST

NAMA PELAJAR NISNI KELAS JENIS SOAL	BAHASA INDONESIA X ¹ dan X ² XI (11AHS) /Dua PILIHAN GANDA	NAMA KELAS	NO. UJIAN /11/18
--	---	---------------	---------------------

Petunjuk pengerjaan:
 Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal dibawah ini dengan mencentok huruf (a) pada huruf A, B, C, dan D pada jawaban dibawah ini
 Berilah dan sebekas mulai dan semudah berkarya

1. Teks narasi disebut juga ...
 a. Cerita sejarah c. Cerita biografi
 x. Cerita imajinasi d. Cerita kerangan

2. Di bawah ini yang merupakan pengertian teks narasi adalah ...
 a. Teks yang memaparkan kisah ataupun cerita kehidupan manusia melalui tulisan pendek dan biasanya tulisan dibaca sekali duduk
 x. Teks yang menggambarkan sesuatu benda atau objek secara rinci dan mendetail berdasarkan ciri-ciri yang telah dimilikinya
 c. Teks yang berupa kerangan dan menjelaskan atau menceritakan suatu peristiwa secara detail berdasarkan urutan waktu
 d. Teks yang berupa tulisan dan menjelaskan atau menceritakan suatu peristiwa secara rinci tanpa urutan waktu

3. Ciri orientasi pada cerita fiksi adalah
 x. Pengenalan tokoh, latar, waktu, tokoh, dan konflik
 b. Berisi alur cerita yang kronologis dari awal sampai akhir
 c. Hubungan tokoh sebagai pelaku peristiwa yang dramatis
 d. Berisi penyimpulan masalah dan konflik-konflik yang terjadi

4. Ciri realisasi pada cerita fiksi adalah ...
 x. Pengenalan tokoh, latar, waktu, tokoh, dan konflik
 x. Berisi penggambaran suatu tokoh yang dapat dirasakan
 c. Hubungan tokoh sebagai pelaku masalah hingga masalah memuncak, konflik
 d. Berisi alur cerita yang kronologis dari awal sampai akhir

5. Dengan membaca puisi pada diri wajah yang bercahaya, bercahaya itu pun bercahaya dari lahirnya. Kata yang tepat di bawah ini adalah ...
 a. bercahaya c. bercahaya
 b. bercahaya d. bercahaya

6. Berikut ini termasuk dalam jenis puisi teks narasi adalah ...
 a. puisi narasi x. puisi narasi
 b. puisi narasi x. puisi narasi
 c. puisi narasi x. puisi narasi
 d. puisi narasi x. puisi narasi

7. Berikut ini contoh penulisan kalimat langsung (tanpa tanda kutip) ...
 a. Dengan begitu, hari itu saya memutuskan akan pergi dan meninggalkan tugas tersebut. Kalimat
 b. "Oh, tidak! Itu tidak baik. Segera cari alternatif lain yang lebih baik."
 x. Mereka bilang tahu bahwa Anindya yang melihat cerita
 d. Itu bilang akan mengambil uang di bank

8. Berikut ini termasuk jenis teks cerita narasi imajinasi adalah ...
 a. ada kejadian x. menggambarkan objek
 b. berisik objek d. bahasa

9. Adi adalah kurcaci yang baik hati. Ia selalu membantu kurcaci lain tanpa pamrih. Adi juga tak sedikit saja menolong. Kita harus memiliki sikap seperti Adi yang baik hati, yaitu simpatik, suka berbagi dan tidak egois. Perbuatan baik yang kita lakukan akan orang lain pasti akan kembali pada kita suatu hari nanti. Amanat yang tepat dari kutipan teks tersebut adalah ...
 a. Adi memiliki sifat yang sangat baik hati
 b. Kurcaci setiap hari dibantu oleh Adi
 x. Setiap perbuatan akan ada balasnya
 d. Berpikir dahulu sebelum bertindak

10. Sebelum duduk di bawah meja seperti orang kaya seperti aku berikan sikap tanganku ke rumpak bar pantalan tropikal yang kupakai saat kelas. Kemudian aku memandang pada makan sambil memutar yang keranjang kayu. Di sekitar tempat duduk itu. Matahari memantul terik
 Latar waktu dalam kutipan cerpen tersebut adalah ...
 a. Malam hari x. Hari hari c. Pagi hari d. Sore hari

11. Perhatikan pernyataan berikut
 0) Memiliki tokoh utama
 2) Memiliki cerita yang nyata
 3) Ada cerita kerangan
 4) Adanya penggunaan latar (ruang, ruang dan suasana)
 5) Mengandung kerangan atau materi atau kerangan
 Ciri teks cerita fiksi ...
 a. 1,2,3 b. 1,2,4 c. 2,3,5 x. 1,2,5

12. Puncak dari suatu hal, kejadian, keadaan, dan sebagainya yang berkembang secara berangsur-angsur disebut ...
 a. Resolusi b. Klimaks c. Anamat x. Orientasi
 Dapan cerita yang memunculkan masalah atau konflik utama yang dihadapi tokoh. Merupakan ciri dari ...
 a. Orientasi b. Resolusi x. Klimaks d. Evaluasi
 Diceritakan bahwa di atas seorang siswa sekolah dasar baru yang sedang ingin menunjukkan maknanya. Bukannya diajari ia malah diarahkan oleh guru yang malah menghukum karena dianggap dapat mengganggu keliberalannya. Ternyata ada seorang teman (sami) yang dengan sukarela membantu Man Lanyang itu kembali.
 14. Sam Lanyang itu dalam cerita "Pau-tau-tau"
 a. Pau b. Pau x. Yau d. Mau
 15. Pada hari Minggu sore cerias saya pergi ke pantai bersama teman-teman. Kami membawa bekal dan permainan. Bermain permainan di sana. Teman diundang dengan waktu dan keserian. Kami bermain permainan permainan dan berlari-jari di padang rumput. Setelah selesai bermain kami makan bekal kami. Di bawah pohon rindang dan berjemur di bawah matahari untuk menjilangkan berdaya.
 Apa yang dilakukan penulis dan teman-temannya di pantai?
 a. Bermain di pantai x. Bermain di pantai dan makan bekal
 b. Bermain permainan di sana d. Belajar di perpustakaan
 Saya akan datang ... kami mengundang.
 Kata penghubung (konjungsi) yang tepat untuk melengkapi kalimat di atas adalah ...
 a. dan b. dan x. dan d. dengan
 17. Berikut pesan moral dalam cerita tersebut adalah ...
 a. Orientasi b. Klimaks x. Konflik d. Konflik

18. Berikut ini termasuk penulisan kalimat tak langsung dan benar adalah ...
 x. Salina bertanya "Mau ke mana kalian hari ini?"
 b. Salina bertanya kepada ibunya bahwa dimarahi tapi tidak membayarnya
 c. "Mau kemana kalian hari ini?" tanya Andi
 d. Cadeh saja mau datang sama ayah "kata itu," dia pasti akan membayarnya

19. Apa saja struktur dari teks narasi?
 a. Orientasi, Coda, Deskripsi, Klimaks
 x. Resolusi, Pembuka, Penutup
 c. Orientasi, Apresiasi, Klimaks
 x. Orientasi, Klimaks, Resolusi, Coda

20. Seorang anak laki-laki yang bernama Ivan harus membantu ibunya berjalan ke sekolah hari ini harus bangun sejak sudah untuk membantu sang ibu dan kemudian memarahkannya ke beberapa orang dan kenta sekolah
 Berdasarkan struktur teks narasi, kutipan cerita fiksi tersebut merupakan ...
 a. Orientasi x. Klimaks c. Klimaks d. Klimaks

LEMBAR SOAL POST TEST

Nama: Rizkiyanti P
V.11.8

NOVA PELAJAR SARITA INDONESIA
WAKTU: _____ Hari
45 MENIT W (TUGAS) / Guru
JENIS SOAL PILIHAN GANDA

Petunjuk pengerjaan:
Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal dibawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada huruf A, B, C, dan D pada jawaban dibawah ini.
Berilah dan tentukan mulai dan sesudah berkarya

Teks berikut adalah puisi

a. Cerita inspirasi c. Cerita biografi
x. Cerita imajiner d. Cerita karangan

2. Di bawah ini yang merupakan pengertian teks narasi adalah ...
a. Teks yang memaparkan kisah ataupun cerita kehidupan manusia melalui tulisan pendek dan biasanya selesai dibaca sekali duduk
b. Teks yang menggambarkan sesuatu benda atau objek secara rinci dan mendetail berdasarkan ciri-ciri yang telah dimilikinya
x. Teks yang berupa karangan dan menjelaskan atau menceritakan suatu peristiwa secara detail berdasarkan urutan waktu
d. Teks yang berupa tulisan dan menjelaskan atau menceritakan suatu peristiwa secara rinci tanpa urutan waktu

3. Ciri orientasi pada cerita fiksi adalah ...
x. Pengisian tokoh, latar, waktu, konflik dan konflik
b. Berisi alur cerita yang kronologis dari awal sampai akhir
c. Membangun sebuah cerita sehingga muncul permasalahan masalah
d. Berisi permasalahan masalah dan konflik-konflik yang terjadi

4. Ciri resolusi pada cerita fiksi adalah ...
a. Peristiwa tokoh, latar, waktu, tokoh dan konflik
x. Berisi permasalahan masalah dan konflik-konflik yang dihadapi
c. Membangun sebuah kisah atau cerita melalui masalah hingga masalah selesai
d. Berisi alur cerita yang kronologis dari awal sampai akhir

5. Perhatikan teks puisi dibawah ini!
Sembilan mata pua putih dari wajah Sang Perisai Tak menahan mata pua terungkap dari bilahnya. Kawan yang melaui mata pua yang dia perisai kasidahan.
Ciri-ciri teks di atas merupakan ...
a. Waktu b. Tempat x. Waktu d. Tokoh
c. Peristiwa e. Konflik

6. Berikut ini termasuk dalam jenis puisi lama adalah ...
a. Karan beramal c. Karan beramal
b. Karan beramal d. Karan beramal
c. Karan beramal e. Karan beramal

7. Berikut ini contoh puisi dari kalimat bergaya ...
a. Dengan gaya bahasa Arjuna mengatakan
melaksanakan tugas tersebut ketaja
x. Ia berkata "Tak bolehlah kau berangkat ke memandikan pada pagi hari"
b. Mengatakan bahwa bahwa Arjuna yang melaksanakan
d. Beribadah untuk mengabdikan yang di Bani

8. Berikut ini termasuk ciri teks narasi umum adalah ...
a. Ada konflik x. mengisahkan objek
b. manfaat objek d. bahasa

9. Ad sebuah karangan yang baik hati, ia selalu membantu kerabat lain tanpa pamrih. Ad juga tak acuh dan senang berbagi. Kita harus memiliki sikap seperti Ad yang baik hati, selalu membantu, suka berbagi dan tidak acuh. Perhatikan jenis yang kita lakukan pada orang lain pada atau kembali pada kita sendiri. Kita ingat. Amanat yang tepat dari kutipan teks cerita imajiner tersebut adalah ...
x. Ad memiliki sifat yang sangat baik hati
b. Kerabat setiap hari dibantu oleh Ad.
x. Setiap perbuatan akan ada balasannya
d. Bersyukur dalam menjalani kehidupan.

10. Sebelum duduk di bawah tuju, seperti orang kita sebut, aku balokan tiga tangkai ke rumput liar paman tropikal yang kapak tidak keter. Kemudian, aku memandang pada makam semak membi yang kempuk legi. Di sekitar tempat rindang itu. Matahari memanas terik.
Latar waktu dalam kutipan cerpen tersebut adalah ...
a. Malam hari x. Siang hari c. Pagi hari d. Sore hari

11. Perhatikan pernyataan berikut
1) Memiliki tokoh utama
2) Memiliki cerita yang nyata
3) Ada cerita fiksi
4) Adanya penggunaan latar, waktu, ruang dan suasana
5) Mengandung keanehan atau misteri atau keajaiban
Ciri teks cerita fiksi ...
a. 1, 2, 3 b. 1, 2, 4 c. 2, 3, 5 x. 1, 3, 5

12. Puncak dari suatu hal kejadian, tindakan dan sebagainya yang berkembang secara berangsur-angsur, disebut ...
a. Peristiwa x. Klimaks c. Amanat d. Orientasi

13. Bagian cerita yang memunculkan masalah atau konflik utama yang menjadi tolak merupakan ciri dari ...
a. Orientasi b. Resolusi x. Kompleks d. Resolusi
Berikut ini, Nona Mia adalah seorang siswa sekolah smp baru yang belum bisa mengimani mantra. Bukannya diajari, ia malah diparahi. Dia dan teman-temannya karena diajari dapat melakukan hal-hal yang ada sehingga teman-temannya yang dengan sukanya membantu dia agar ia belajar.

14. Perhatikan kutipan cerita "Kau dan aku"
a. "Kau dan aku" x. "Kau dan aku" d. "Kau dan aku"

15. Pada hari Minggu yang cerah, saya pergi ke rumah kakek saya. Kakek saya membawa saya dan bermain dengan permainan di sana. Kakek saya sudah dengan saya dan bermain. Kami bermain dengan permainan dan bermain di pinggir lapangan. Setelah bermain kami makan telur ayam di bawah pohon mangga dan minum teh. Kakek saya selalu untuk permainan bermainnya. Kami yang dibuktikan pada dan teman-teman kami bermain?
a. Bermain di pantai x. Bermain di rumah dan makan telur ayam
b. Bermain permainan air d. Belajar di perpustakaan
c. Bermain di lapangan e. Belajar di perpustakaan

16. Perhatikan kutipan ... kamu mengungkap ...
Terdapat ungkapan (simbol) yang tepat untuk melengkapi kalimat di atas adalah ...
a. "Kau dan aku" b. "Kau dan aku" c. "Kau dan aku" d. "Kau dan aku"

17. Perhatikan kutipan ... kamu mengungkap ...
a. "Kau dan aku" b. "Kau dan aku" c. "Kau dan aku" d. "Kau dan aku"

18. Perhatikan kutipan ... kamu mengungkap ...
a. "Kau dan aku" b. "Kau dan aku" c. "Kau dan aku" d. "Kau dan aku"

19. Perhatikan kutipan ... kamu mengungkap ...
a. "Kau dan aku" b. "Kau dan aku" c. "Kau dan aku" d. "Kau dan aku"

20. Perhatikan kutipan ... kamu mengungkap ...
a. "Kau dan aku" b. "Kau dan aku" c. "Kau dan aku" d. "Kau dan aku"

Lampiran 9 Tabel T Statistik

α untuk Uji Satu Pihak (<i>one tail test</i>)						
dk	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	α untuk Uji Dua Pihak (<i>two tail test</i>)					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617

Uji statistik inferensial menggunakan program statistical product and service solution (SPSS) Versi 25 Berikut

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

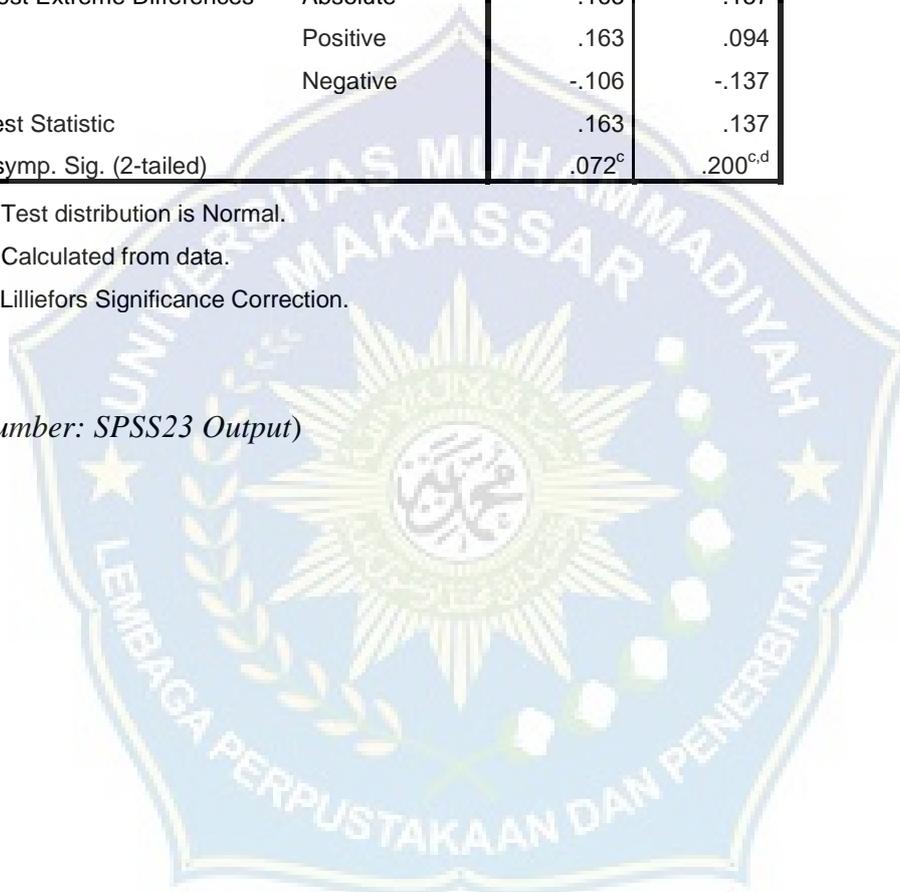
		Pretest	Posttest
N		26	26
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	45.5769	75.3846
	Std. Deviation	13.21567	12.15920
Most Extreme Differences	Absolute	.163	.137
	Positive	.163	.094
	Negative	-.106	-.137
Test Statistic		.163	.137
Asymp. Sig. (2-tailed)		.072 ^c	.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

(Sumber: SPSS23 Output)



SOAL PRETEST-POSTTEST

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/ Semester : VII /Ganjil

Waktu : 45 Menit

1. Teks narasi disebut juga
 - a. Cerita inspirasi
 - b. Cerita biografi
 - c. Cerita imajinasi
 - d. Cerita karangan
2. Di bawah ini yang merupakan pengertian teks narasi adalah
 - a. Teks yang memaparkan kisah ataupun cerita kehidupan manusia melalui tulisan pendek dan biasanya selesai dibaca sekali duduk
 - b. Teks yang menggambarkan sesuatu benda atau objek secara rinci dan mendetail berdasarkan ciri-ciri yang telah dimilikinya
 - c. Teks yang berupa karangan dan menjelaskan atau menceritakan suatu peristiwa secara detail berdasarkan urutan waktu
 - d. Teks yang berupa karangan dan menjelaskan atau menceritakan suatu peristiwa secara rinci tanpa urutan waktu
3. Ciri orientasi pada cerita fantasi adalah...
 - a. Pengenalan tokoh, latar, watak tokoh, dan konflik
 - b. Berisi alur cerita yang kronologis dari awal sampai akhir
 - c. Hubungan sebab akibat sehingga muncul masalah hingga masalah memuncak/klimaks
 - d. Berisi penyelesaian masalah dari konflik-konflik yang terjadi
4. Ciri resolusi pada cerita fantasi adalah
 - a. Pengenalan tokoh, latar, watak tokoh, dan konflik
 - b. Berisi alur cerita yang kronologis dari awal sampai akhir
 - c. Hubungan sebab akibat sehingga muncul masalah hingga masalah memuncak/klimaks
 - d. Berisi penyelesaian masalah dari konflik-konflik yang terjadi
5. Setetes air mata pun jatuh dari wajah Sang Ratu. Tak sepele kata pun terdengar dari bibirnya. Kamar yang megah ini terasa sunyi dan penuh kesedihan. Kutipan teks di atas merupakan latar
 - a. Waktu
 - b. Suasana
 - c. Tempat
 - d. Fisik
6. Berikut ini termasuk dalam jenis-jenis teks narasi, kecuali ...
 - a. narasi Informatif
 - b. narasi sugestif
 - c. narasi artistic
 - d. narasi komunikatif
7. Berikut ini contoh penulisan kalimat yang langsung dan benar adalah...

15. Pada hari Minggu yang cerah, saya pergi ke taman bersama teman-teman. Kami membawa bekal dan bermain berbagai permainan di sana. Taman dipenuhi dengan tawa dan keceriaan. Kami bermain ayunan, perosotan, dan berlari-lari di padang rumput. Setelah bermain, kami makan bekal kami di bawah pohon rindang dan berbicara tentang rencana untuk petualangan berikutnya.

Apa yang dilakukan penulis dan teman-temannya di taman?

- a. Bermain di pantai
b. Bermain di taman dan makan bekal
c. Bermain permainan video
d. Belajar di perpustakaan

16. Saya akan datang kamu mengundangku

Kata penghubung (konjungsi) yang tepat untuk melengkapi kalimat di atas adalah...

- a. sebelum
b. seandainya
c. sesudah
d. dengan

17. Aku dapat merasakannya, ini sebuah teleportasi. Aku dapat mengingatnya, paman itu hilang setelah memberi gelang ini. Setelah itu, aku berada di kamar. Lalu, aku berada di kelas. Selanjutnya apa? Ini benar-benar kemampuan yang hebat, apa aku seorang mutan? Tidak! Mutan tidak bergantung pada alat. Ini sebuah keajiban. Sekarang aku bisa menteleportasi diriku. Mungkin, aku tidak akan pernah terlambat lagi dan aku bisa menjadi pahlawan.

Berdasarkan struktur teks fantasi, kutipan teks fantasi tersebut merupakan ...

- a. Orientasi
b. Klimaks
c. Komplikasi
d. Konflik

18. Upik masih saja cemberut dari kemarin karena tidak tidak dibelikan kue stroberi di toko dekat rumahnya. Walau ibunya sudah menasihati, Upik tetap saja merengek-rengok kepada ibunya. Ibunya tahu bahwa Upik tidak suka makanan yang manis masam seperti kue stroberi yang dimintanya.

Penggalan cerpen tersebut berisi tentang

- a. tema
b. penokohan
c. amanat
d. setting/latar

19. Apa saja struktur dari teks Narasi?

- a. Orientasi, Coda, Deskripsi, Komplikasi
b. Resolusi, Pembuka, Penutup
c. Orientasi, Apresiasi, Komplikasi
d. Orientasi, Komplikasi, Resolusi, Coda

seorang anak laki-laki yang bernama Ivan harus membantu ibunya berjualan kue setiap hari. Ia harus bangun sejak subuh untuk membantu sang ibu dan kemudian memasarkannya ke beberapa warung dan kantin sekolah. Namun, ia merasa malu karena kerap diejek dengan sebutan "tukang kue" oleh teman-teman sekelasnya.

20. Berdasarkan struktur teks Naratif, kutipan cerita fantasi tersebut merupakan ...

- a. Orientasi
b. Klimaks
c. Komplikasi
d. Konflik

RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMPN 2 SABBANG SELATAN

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : VII/Ganjil

Materi Pokok : Teks Narasi (Cerita Fantasi)

Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit (1 x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti (KI)

KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI 4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

No. KD	Kompetensi Dasar	IPK
3.3	Mengidentifikasi unsur unsur teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca dan didengar.	3.3.1 Mengidentifikasi unsur-unsur teks narasi (cerita fantasi)
4.3	Menceritakan kembali isi teks narasi (cerita	4.3.1 Menceritakan kembali isi teks narasi

	fantasi) yang didengar dan dibaca	(cerita fantasi) secara tulis atau lisan
--	-----------------------------------	--

Nilai karakter yang diharapkan

- Rasa syukur kepada Tuhan yang maha Esa
- Kerjasama
- Percaya diri
- Jujur
- Disiplin
- Saling menghargai
- Bertanggung jawab
- Kreatif

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran Problem Based Learning (PBL), diharapkan peserta didik dapat mengidentifikasi unsur-unsur teks narasi (cerita fantasi) dan dapat mengungkapkan kembali teks narasi (cerita fantasi) secara tulis atau lisan.

D. Materi Pembelajaran

1. Pengetahuan

Unsur-unsur teks narasi (cerita fantasi)

2. Keterampilan

Praktik menceritakan kembali teks narasi (cerita fantasi) yang telah dibaca atau didengar

3. Materi Pembelajaran Remedial Menganalisis ciri dan unsur cerita fantasi

4. Materi Pembelajaran Pengayaan

Menulis kembali cerita fantasi yang dibaca dengan menggunakan bahasa sendiri yang sesuai ejaan.

E. Pendekatan, Metode, dan Model Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik

2. Model pembelajaran : Problem based learning

3. Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan

F. Media Pembelajaran

a. Media : - Teks Cerita Fantasi

- Video cerita fantasi

<https://www.youtube.com/watch?v=neUiH5Z8RCU> Kekuatan

Ekor Biru Nataga- Video cerita fantasi

<https://www.youtube.com/watch?v=QeKY0OmzEE&t=308s>

- Powerpoint Materi Pembelajaran interaktif

b. Alat:

- LKPD

- Spidol

- Papan Tulis

- Laptop

-LCD

- Infokus

- Speaker

G. Sumber Belajar

a. Buku siswa kelas 7: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Buku Siswa Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

b. Buku guru kelas 7: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Buku guru Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

c. Video cerita fantasi

<https://www.youtube.com/watch?v=neUiH5Z8RCU>Kekuatan Ekor Biru Nataga

d. Video cerita fantasi

<https://www.youtube.com/watch?v=QeKY0OmzEE&t=308s>

Bagian	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memberi salam hormat kepa daguru, berdoa, dan mengondisikan diri siap belajar. 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik 3. Peserta didik mengulas kembali materi teks narasi (cerita fantasi) yang telah dipelajari. 4. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran dan manfaat menguasai materi pembelajaran. 5. Peserta didik menyimak pokok-pokok/cakupan materi pembelajaran 	15 Menit
Kegiatan Inti	Mengamati	55 Menit

	<p>1. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang unsur-unsur pembangun teks narasi dengan teliti.</p> <p>Menanya</p> <p>2. Peserta didik dan guru bertanya jawab berkaitan dengan unsur pembangun teks narasi dengan percaya diri dan bertanggung jawab Mengumpulkan Informasi</p> <p>3. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok beranggotakan 4-5 orang</p> <p>4. Bersama kelompok peserta didik mengidentifikasi unsur-unsur teks narasi (cerita fantasi) dengan tekun, cermat, dan teliti. Mengasosiasi</p> <p>5. Peserta didik mengamati video cerita fantasi berjudul “ Kekuatan Ekor Biru Nataga” dengan cermat dan bertanggung jawab</p> <p>6. Peserta didik berdiskusi terkait unsur-unsur teks cerita narasi dengan saling menghargai disiplin dan bertanggung jawab</p> <p>Mengomunikasikan</p> <p>7. Peserta didik menuliskan kembali cerita fantasi yang telah disimak menggunakan bahasa sendiri dengan bahasa yang santun. Kreativitas</p> <p>8. Guru dan peserta didik menarik kesimpulan tentang point-point penting dalam pembelajaran yang telah dilakukan.</p>	
Penutup	<p>1. Peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran.</p> <p>2. Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan berupa pertanyaan:</p> <p>a. Apa saja yang kalian pelajari hari ini?</p> <p>b. Hal menarik apa yang kalian temukan pada pembelajaran hari ini?</p> <p>3. Memberikan umpan balik terhadap</p>	10 Menit

	<p>proses dan hasil pembelajaran. Kegiatan guru</p> <p>4. Guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan selanjutnya.</p> <p>5. Guru memberikan penguatan karakter kepada peserta didik</p> <p>6. Guru dan peserta didik mengakhiri kegiatan belajar mengajar dengan mengucap syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa dan kegiatan berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik</p>	
--	--	--

I. Penilaian

1. Teknik Penilaian

- a. Sikap (Spiritual dan Sosial) : Pengamatan Sikap
- b. Pengetahuan : Tes tertulis
- c. Keterampilan : Penilaian produk

2. Bentuk Instrumen

- a. Sikap : Pengamatan
- b. Pengetahuan : Uraian
- c. Keterampilan : Laporan tertulis

3. Instrumen Penilaian

- a. Penilaian Sikap (Terlampir)
- b. Penilaian Pengetahuan (Terlampir)
- c. Penilaian Keterampilan (Terlampir)

**Angket Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pada
Proses Pembelajaran**

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Kelas :

II. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Jawablah pertanyaan secara jujur dengan keadaan anda.
2. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom pertanyaan disamping.
3. Serahkan jawaban anda jika telah mengisi angket ini.
4. Selamat mengerjakan

Keterangan :

- 4 Sangat Setuju (SS) 2 Tidak Setuju (TS)
3 Setuju (S) 1 Sangat Tidak Setuju (STS)

No	Pernyataan	Jawaban responden			
		SS	S	TS	STS
1	Dengan adanya suara dan gambar siswa dapat mengingat informasi yang dipelajari				
2	Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar				
3	Materi/ Teks dapat dibaca dengan jelas				
4	Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif oleh guru membuat anda senang dalam belajar				
5	Media ini mendorong rasa ingin tahu saya terhadap materi dan keaktifan saya dalam belajar				
6	Media ini mempermudah saya dalam mempelajari bahasa indonesia				
7	Latihan soal interaktif yang terdapat pada media membuat saya tertarik untuk mengerjakannya				
8	Pembelajaran media interaktif sangat menarik dan menyenangkan				
9	Dengan ditampilkannya video pembelajaran interaktif, saya memahami tentang materi teks narasi/naratif				
10	Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya termotivasi dalam belajar				

Lampiran 9 Lembar angket respon siswa

No	Nama Siswa	Hal yang diamati										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	ALOSIUS SAMOL	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	35
2	ALVIND RAHMAT PRATAMA	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	31
3	ANDARIAS RADAK	3	3	3	3	2	3	4	3	4	3	31
4	APRILIA	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	35
5	ARMAN	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	31
6	ELSIA KEVIN	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	30
7	GEBRIL ROSARIANO	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	35
8	GERALDUS RENTA	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	37
9	HABIB ABDUL FATAH ALFAIZ	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	35
10	NASRUM	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	37
11	NIKITA WILI	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	34
12	NOVIANTI PABISA	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	36
13	NURLINA MARTA TONNO	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	34
14	RAFAEL LILINGAN	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	31
15	RASTI	4	3	4	4	3	2	4	3	4	3	34
16	RESKI PASKALIS ELFRAM	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	33
17	SINTIA PARE	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	34
18	TIA PARE	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	31
19	TASYA RAMADANI	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	37
20	VHITUS VIGELE TANDI	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	32
21	ZIVILIA VALENSIA	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	35
22	GLORIA	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	32
23	IRENE CRHISTY	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	36
24	SELA S.B	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	34
25	RISKA YANTI P	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39
26	WENI	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	35
Jumlah nilai rata-rata											885	
Nilai Peresentase											85,09	

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PROSES
PEMBELAJARAN
IDENTITAS RESPONDEN

Nama : SALEHA LIA
Kelas : MTA
Nama Sekolah : LPT SMP 2 Salsela

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Jawablah pertanyaan secara jujur dengan keadaan anda
2. Berilah tanda check list (✓) pada kolom pertanyaan di samping
3. Serahkan jawaban anda jika anda telah mengisi angket ini
4. Selamat mengerjakan

Keterangan :

Sangat setuju (SS)
Setuju (S)
Tidak Setuju (TS)
Sangat Tidak Setuju (STS)

No	Pernyataan	Pernyataan responden			
		SS	S	TS	STS
1.	Dengan adanya suara dan gambar, siswa dapat mengingat informasi yang dipelajari		✓		
2.	Apakah kalian senang dengan pembelajaran interaktif yang bisa kalian baca	✓			
3.	Saya sering mencatat materi pelajaran pada saat belajar Bahasa Indonesia			✓	
4.	Penggunaan media interaktif oleh guru dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar				✓
5.	Materi/ Teks dapat dibaca dengan jelas		✓		
6.	Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif oleh guru bahasa Indonesia membuat anda senang dalam belajar	✓			
7.	Saya mencatat secara keseluruhan materi/soal/ujian yang diberikan oleh guru			✓	
8.	Media ini mendorong rasa ingin tahu saya terhadap materi dan keaktifan saya dalam belajar			✓	
9.	Media ini mempermudah saya dalam mempelajari materi bahasa Indonesia	✓		✓	
10.	Latihan soal interaktif yang terdapat pada media membuat saya tertarik untuk mengerjakannya			✓	
11.	Pembelajaran media interaktif sangat menarik dan menyenangkan			✓	
12.	Dengan ditampilkanya video pembelajaran interaktif, saya memahami tentang materi teks naratif/narasi	✓			
13.	Dengan ditampilkanya materi pembelajaran interaktif, saya memahami kalimat langsung dan tidak langsung	✓			
14.	Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya termotivasi dalam belajar		✓		

Sabbang Selatan, _____ 2023

Peserta didik

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PROSES PEMBELAJARAN
IDENTITAS RESPONDEN

Nama : AMENI
Kelas : VII (A)
Nama Sekolah : SMPN 2 Se Sabang

PETUNJUK PENGISIAN ANGGKET

1. Jawablah pertanyaan secara jujur dengan keadaan anda
2. Berilah tanda check list (✓) pada kolom pertanyaan di samping
3. Serahkan jawaban anda jika anda telah mengisi angket ini
4. Selamat mengerjakan

Keterangan :

Sangat setuju (SS)
Setuju (S)
Tidak Setuju (TS)
Sangat Tidak Setuju (STS)

No	Pernyataan	Pernyataan responden			
		SS	S	TS	STS
1.	Dengan adanya suara dan gambar, siswa dapat mengingat informasi yang dipelajari		✓		
2.	Apakah kalian senang dengan pembelajaran interaktif yang baru kalian kuasai	✓			
3.	Saya sering mencatat materi pelajaran pada saat belajar Bahasa Indonesia		✓		
4.	Penggunaan media interaktif oleh guru dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar		✓		
5.	Materi/ Teks dapat dibaca dengan jelas	✓			
6.	Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif oleh guru Bahasa Indonesia membuat anda senang dalam belajar		✓		
7.	Saya mencatat secara keseluruhan materi pelajaran yang diberikan oleh guru	✓			
8.	Media ini mendorong rasa ingin tahu saya terhadap materi dan keaktifan saya dalam belajar	✓			
9.	Media ini mempermudah saya dalam mempelajari materi Bahasa Indonesia	✓			
10.	Latihan soal interaktif yang terdapat pada media membuat saya tertarik untuk mengerjakannya	✓			
11.	Pembelajaran media interaktif sangat menarik dan menyenangkan	✓			
12.	Dengan ditampilkannya video pembelajaran interaktif, saya memahami tentang materi teks naratif/nuzasi		✓		
13.	Dengan ditampilkannya materi pembelajaran interaktif, saya memahami kalimat langsung dan tidak langsung	✓			
14.	Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya termotivasi dalam belajar		✓		

Sabang Selatan, sem-23-10 2023
Peserta didik

Dokumentasi



Konsultasi guru pamong



Proses pembagian lembar soal



Proses Pembelajaran menggunakan media interaktif



Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Interaktif



Apa Itu Teks Naratif (Narasi)



Teks Naratif atau bersifat narasi adalah karangan cerita yang menceritakan suatu peristiwa berupa nonfiksi atau fiksi (imajinasi) berdasarkan urutan waktu atau bersifat kronologis.

Secara garis besar, teks naratif merupakan karya tulisan yang memiliki makna untuk mengisahkan suatu kejadian atau cerita, sehingga dapat terdiri atas serangkaian paragraf yang ditulis sedemikian rupa.

Secara tata bahasa, teks naratif menggunakan formula past tense. Hal ini berarti teks naratif merupakan sebuah karya tulis yang menceritakan kejadian yang telah berlangsung pada masa lampau.

Name
Kelas

STRUKTUR TEKS NARASI

Orientasi

Komplikasi

Resolusi

Resolusi (Koda)

Perkenalan
cerita

Masalah

Penyelesaian

Pesan moral/
amanat





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Jl. Sultan Alauddin No. 258 Makassar 90022 Telp. (0411) 8651381-8651382 Fax (0411) 8651388

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Muh Laili
Nim : 10531104891
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan nilai

No	Bab	Nj/W	Antarbag Batas
1	Bab 1	8 %	10 %
2	Bab 2	25 %	25 %
3	Bab 3	9 %	10 %
4	Bab 4	8 %	10 %
5	Bab 5	5 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang dilakukan oleh UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin

Demikian surat keterangan ini dibuat oleh Kepala yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 06 Januari 2024

Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



RIWAYAT HIDUP



Muh. Lutfi, lahir di dandang 14 februari 2001, merupakan anak dari pasangan ayahanda Sakaria dan Ibunda Mirayani. Adapun latar belakang pendidikan penulis yang pernah ditempuh, yaitu dimulai dari pendidikan

Sekolah Dasar Negeri 8 dandang, dan lulus tahun 2013, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Sabbang dan lulus pada tahun 2016. Pada tahun yang bersamaan penulis melanjutkan pendidikan di SMA 8 Luwu Utara dan lulus tahun 2019. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar ke jenjang S1 pada jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.