

## ABSTRAK

**Nurfauziah Arifin.** 2024. *“Peran Media Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas XI SMKN 2 Gowa.”* Skripsi. Dibimbing oleh Marwiah dan Aco Karumpa. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penelitian ini ingin memahami bagaimana media berbasis teknologi dapat membantu meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMKN 2 Gowa. Hal ini akan dilakukan dengan mengamati dan menganalisis bagaimana media tersebut digunakan dalam pembelajaran, serta bagaimana hal tersebut memengaruhi tingkat kreativitas siswa.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu pada pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah menengah atas seringkali dihadapkan pada tantangan, seperti rendahnya minat siswa dan kurangnya kreativitas dalam mengekspresikan ide. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti metode pembelajaran yang tradisional, kurangnya media yang menarik, dan kurangnya motivasi siswa.

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan peran media berbasis teknologi dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Penelitian ini dilakukan di SMKN 2 Gowa dan melibatkan siswa kelas XI.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berbasis teknologi memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas XI dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMKN 2 Gowa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan yang menunjukkan bahwa media berbasis teknologi efektif meningkatkan kreativitas siswa dalam aspek menulis, membaca, dan berbicara. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa media berbasis teknologi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas XI dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMKN 2 Gowa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan kreativitas siswa dalam aspek menulis, membaca, dan berbicara.

**Kata kunci:** Media berbasis teknologi, kreativitas, pembelajaran Bahasa Indonesia.