

**PERAN MEDIA BERBASIS TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN  
BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA  
KELAS XI SMKN 2 GOWA**



**SKRIPSI**

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

**Oleh  
Nurfauziah Arifin  
NIM 1053 3110 1920**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**2024**



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

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi atas Nama **Nurfauziah Arifin**, Nim: **105331101920** diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor : **144 Tahun 1445 H/2024 M**, Tanggal **18 Mei 2024**, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari **Rabu 22 Mei 2024 M**.

Makassar, 18 Dzulqaidah 1445 H  
27 Mei 2024 M

- 1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M. Ag.
- 2. Ketua : Erwin Akib, M. Pd., Ph. D.
- 3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M. Pd.
- 4. Penguji :
  - 1. Dr. Marwiah, M. Pd.
  - 2. Dr. Syahrudin, M. Pd.
  - 3. Dr. Haslinda, M. Pd.
  - 4. Dr. Aco K, M. Pd.

*[Handwritten signature in purple ink]*

*[Handwritten signatures in black ink, corresponding to the list of examiners]*

Disahkan Oleh :  
 Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

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



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

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Nama : **Nurfauziah Arifin**  
Nim : **105331101920**  
Program Studi : **Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**  
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**  
Judul skripsi : **Peran Media Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas XI SMKN 2 Gowa**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

Makassar, 27 Mei 2024 M

Pembimbing I

Pembimbing II

  
**Dr. Marwiah, M. Pd.**

  
**Dr. Aco K, M. Pd.**

Diketahui oleh

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar  
  
**Erwin Akib, M. Pd., Ph. D**  
NBM : 860 934

Ketua Prodi Pendidikan  
Bahasa dan Sastra Indonesia  
  
**Dr. Syekh Adiwijaya Latief, S. Pd., M. Pd.**  
NBM: 951 826



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

---

---

**SURAT PERYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nurfauziah Arifin  
NIM : 105331101920  
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Peran Media Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas XI SMKN 2 Gowa.

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, 24 April 2024

Yang membuat pernyataan

Nurfauziah Arifin



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

---

---

**SURAT PERJANJIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nurfauziah Arifin  
NIM : 105331101920  
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 24 April 2024

Yang membuat pernyataan

Nurfauziah Arifin

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

### Moto :

*Adaptasi dengan cepat selalu  
menjadi solusi di tengah keterpurukan.....*

### Persembahan :



*Kupersembahkan karya ini buat:  
Kedua orang tuaku, saudaraku, dan sahabatku,  
Atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis  
Mewujudkan harapan menjadi kenyataan*

## 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.

## KATA PENGANTAR

Allah Maha Penyayang dan Pengasih, demikian kata untuk mewakili atas segala karunia dan nikmat-Nya. Jiwa ini takkan henti bertahmid atas anugerah pada detik waktu, denyut jantung, gerak langkah, serta rasa dan rasio pada-Mu. Sang Khalik. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkah-Mu.

Skripsi ini dipersembahkan dengan penuh rasa cinta dan kasih sayang kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda Arifin, A.Md, Ibunda Lisna SKM, M.Kes dan Woila (Mama tua tercinta). Ayah dan Ibu, Terima kasih atas segala pengorbanan, kasih sayang, doa, dan dukungan yang tak terhingga. Kalianlah lentera yang menerangi jalan hidup ku, motivator yang tak pernah lelah menyemangatiku, dan pelindung yang selalu menjagaiku dalam suka dan duka.

Skripsi ini adalah bukti cinta dan baktiku kepada kalian. Semoga skripsi ini dapat menjadi kebanggaan dan kebahagiaan bagi kalian. Ya Allah, limpahkanlah rahmat dan karunia-Mu kepada kedua orang tua hamba. Berikanlah mereka kesehatan, kebahagiaan, dan umur yang panjang. Lindungilah mereka selalu dalam lindungan-Mu. Amin.

Demikian juga tulisan ini, kehendak hati ingin mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis dalam keterbatasan. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Demikian pula, penulis mengucapkan kepada para keluarga yang tak hentinya memberikan motivasi dan selalu menemaniku dengan canda, kepada Dr. Marwiah, M.Pd. dan Dr. Aco Karumpa, M.Pd, pembimbing I dan pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada; Prof. Dr. H.Ambo Asse, M.Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Dr. Syekh Adiwijaya Latief, S.Pd., M.Pd. ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala SMKN 2 Gowa Nurhadi, S.Pd., M.Pd. guru, staf SMKN 2 Gowa, dan Riri Dwi Jayatri, S.Pd., guru Bahasa Indonesia di sekolah tersebut yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada teman seperjuangku Musdalifah yang selalu menemaniku dalam suka dan duka, sahabat- sahabatku terkasih serta seluruh rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Angkatan 2020 atas segala kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis yang telah memberi pelangi dalam hidupku.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak. selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Amin

**Makassar, 22 Mei 2024**



**Nurfauziah Arifin**

## DAFTAR ISI

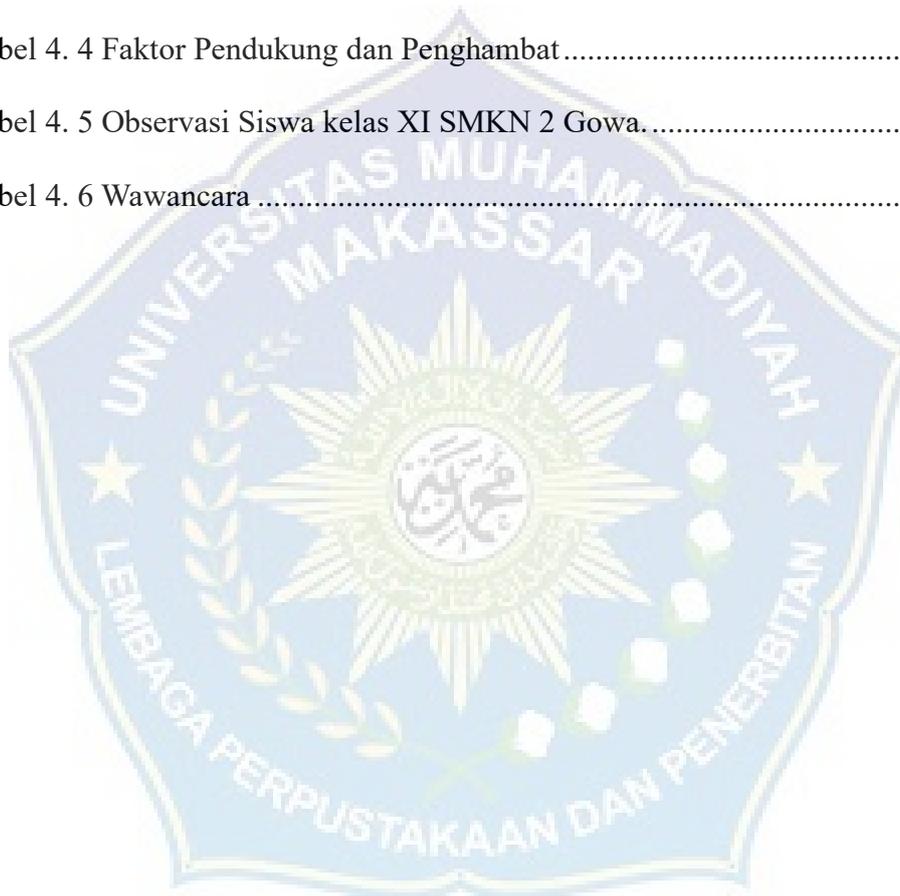
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>SURAT PERJANJIAN</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>9</b>
A. Kajian Teori.....	9
1. Bahan Ajar .....	9
2. Peran Teknologi dalam Pendidikan .....	15
3. Media Berbasis Teknologi .....	17
4. Keterampilan Kreatif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	19
5. Hasil Penelitian yang Relevan.....	20
B. Kerangka Pikir .....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>26</b>
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	26
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	26
C. Instrumen Penelitian.....	26
D. Data dan Sumber Data .....	28
E. Teknik Pengambilan Subjek.....	28
F. Teknik Pengambilan Data .....	29
G. Uji Validitas Data.....	29

H. Teknik Analisis Data.....	29
I. Prosedur Penelitian.....	30
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>31</b>
A. Hasil Penelitian .....	31
B. Pembahasan.....	47
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>49</b>
A. Kesimpulan .....	49
B. Saran.....	50
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>52</b>
<b>DOKUMENTASI</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 4. 1 Penggunaan Media Berbasis Teknologi .....	31
Tabel 4. 2 Dampak Media Berbasis Teknologi terhadap Kreativitas.....	33
Tabel 4. 3 Peningkatan Kreativitas Siswa .....	35
Tabel 4. 4 Faktor Pendukung dan Penghambat.....	37
Tabel 4. 5 Observasi Siswa kelas XI SMKN 2 Gowa.....	38
Tabel 4. 6 Wawancara .....	40



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan elemen kunci dalam menghasilkan generasi muda yang berkualitas dan mampu menghadapi tantangan global. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, pengembangan keterampilan memegang peranan penting dalam meningkatkan kinerja dan kreativitas siswa.

Sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia berperan penting dalam mengembangkan pemikiran kritis dan kreativitas siswa. Belajar bahasa Indonesia tidak hanya sekedar menguasai tata bahasa saja, namun juga mengembangkan kemampuan menulis, membaca, dan kreativitas.

Meskipun penting, pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah menengah seringkali menghadapi tantangan seperti, Siswa mempunyai minat yang rendah dan kurang kreatif dalam mengemukakan gagasannya. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan terkait dengan perkembangan teknologi.

Teknologi telah membawa peluang baru dalam dunia pendidikan, termasuk pembelajaran bahasa Indonesia. Penggunaan materi berbasis teknologi meningkatkan motivasi siswa, memberikan pengalaman belajar interaktif, dan merangsang kreativitas.

Mishra dan Koehler (2006) berpendapat bahwa guru perlu mengintegrasikan konten, pedagogi, dan pengetahuan teknologi untuk mengajar secara efektif di era digital. Dalam mengeksplorasi peran materi pendidikan berbasis teknologi, konsep (*Technological Pedagogical Content*

*Knowledge*) TPACK menjadi landasan penting. Mengintegrasikan teknologi, pemahaman konten, dan keterampilan instruksional adalah kunci untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

Kajian yang sesuai dengan judul penelitian adalah penelitian yang berjudul “Urgensi Pengembangan TPACK Bagi Guru Bahasa Indonesia” yang dilakukan oleh Wuryaningtyas, E.T dan Setyaningsih, Y.(2020). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui urgensi pengembangan (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) TPACK bagi guru bahasa Indonesia. Metode yang digunakan adalah penelitian kepustakaan dengan menganalisis berbagai sumber seperti jurnal akademik, buku, dan makalah penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) TPACK berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia. Guru dengan (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) TPACK yang baik dapat secara efektif mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, membantu siswa menguasai konsep dan meningkatkan kemampuan belajar mandiri. Oleh karena itu, pengembangan (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) TPACK bagi guru bahasa Indonesia sangat penting untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Penelitian pertama dilakukan oleh Rahmadana,dkk (2023) Judul jurnalnya adalah “Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Menggunakan Metode EGP (Emotional Rapid Movement and Modification) Berbasis Media Audiovisual untuk Siswa Kelas IX SMPN 3 Pallangga”. Melalui jurnal ini penulis memperoleh pengetahuan bahwa penggunaan metode EGP berbasis

media audiovisual dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menulis cerpen. Pembahasan mengenai perhatian, aktivitas, dan keterampilan menulis cerpen akan menjadi dasar penilaian efektivitas metode ini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode EGP berbasis media audiovisual dalam menulis cerita pendek dapat meningkatkan keterampilan siswa. Pada siklus I, hanya 5 dari 25 siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal, sedangkan pada siklus II, 23 dari 25 siswa yang memenuhi kriteria tersebut. Secara klasikal nilai rata-rata siklus I adalah 69,56%, sedangkan siklus II adalah 84,36% yang merupakan nilai yang sangat tinggi.

Penelitian kedua dilakukan oleh Fitriani, dkk. (2022) Judul jurnalnya adalah “Pengaruh strategi modifikasi imitasi observasional (ATM) menggunakan media video terhadap kemampuan membaca puisi siswa SMP. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi pengaruh strategi modifikasi imitasi observasional (ATM) menggunakan media video terhadap keterampilan membaca puisi siswa sekolah menengah. Metode kualitatif digunakan untuk menilai peningkatan kemampuan membaca puisi setelah penerapan strategi ATM pada siswa kelas VII SMP Negeri 40 Sinjai. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menyoroti pentingnya membaca dalam kehidupan manusia, jenis-jenis membaca, manfaat membaca dan pembelajaran sastra di sekolah. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan strategi Observasi-Mimitasi-Modifikasi (ATM) menggunakan media video dalam apresiasi sastra khususnya pada pembelajaran keterampilan membaca puisi dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Negeri 40 Sinjai secara signifikan.

Metode ATM digunakan untuk membantu siswa membaca puisi, dan hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca puisi meningkat setelah penerapan strategi ATM. Oleh karena itu, strategi ATM yang memanfaatkan media video efektif dalam meningkatkan pemahaman membaca puisi siswa di sekolah menengah.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Trinaldi, dkk. (2022) Judul jurnal “Analisis Kebutuhan Pemanfaatan Materi Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi”. Penelitian ini dilakukan di provinsi Jambi, Indonesia. Jurnal ini membahas tentang analisis kebutuhan penggunaan media berbasis teknologi informasi dalam konteks pendidikan dasar. Permasalahan yang teridentifikasi dalam penelitian ini adalah kurangnya inovasi dan kreativitas guru dalam memodifikasi media khususnya media berbasis teknologi informasi. Selain itu, terdapat kendala dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media yang memanfaatkan teknologi informasi. Meskipun skor pada media IPA dan kemampuan menerapkan pengetahuan dasar berada pada kategori memuaskan, skor pada literasi digital masih kurang. Kategori “Sedang” Bentuk kemampuan fungsional, ilmiah dan visual masih dalam kategori rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami perlunya penggunaan media berbasis teknologi informasi oleh guru di provinsi Jambi. Oleh karena itu, guru perlu mempersiapkan diri, siswa, dan orang tua dalam menggunakan media dan materi berbasis teknologi informasi, dengan tetap memperhatikan aspek biaya penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, ketiga jurnal di atas memberikan gambaran komprehensif mengenai pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar mahasiswa. Sintesis temuan ini menjadi dasar desain penelitian ini. Meskipun jurnal-jurnal tersebut memberikan kontribusi yang berharga, namun masih terdapat kesenjangan penelitian yang perlu diisi, terutama terkait pemanfaatan materi berbasis teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas XI Kelas SMKN 2 Gowa.

Pendidikan saat ini sedang mengalami perubahan besar dengan adanya integrasi teknologi ke dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia di SMKN 2 Gowa, peran materi berbasis teknologi sangat potensial untuk merangsang kreativitas siswa XI. Ada beberapa faktor yang mendukung perlunya penggunaan materi berbasis teknologi ketika pembelajaran bahasa Indonesia. Pemilihan topik penelitian ini didasarkan pada kebutuhan untuk mengatasi tantangan pembelajaran bahasa Indonesia di SMKN 2 Gowa dan memanfaatkan potensi teknologi untuk meningkatkan kreativitas siswa. Melalui penelitian ini diharapkan ditemukan solusi konkrit dan aplikatif untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas XI SMKN 2 Gowa melalui peran materi berbasis teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan dari uraian latar belakang tersebut, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Peran Media Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas XI SMKN 2 Gowa .”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah peran media berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan kreativitas siswa SMKN 2 Gowa?
2. Apa saja faktor-faktor yang mendukung efektivitas penggunaan media berbasis teknologi dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas XI dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Meneliti sejauh mana peran media berbasis teknologi dapat berkontribusi dalam meningkatkan tingkat kreativitas siswa Kelas XI di SMKN 2 Gowa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Menganalisis faktor-faktor yang berperan penting dalam meningkatkan efektivitas penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi kreativitas siswa.

## **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka manfaat penelitian ini dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis sebagai berikut:

## 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat:

- a. Menambah wawasan dan pemahaman mengenai penggunaan media berbasis teknologi untuk meningkatkan kreativitas siswa.
- b. Menemukan model pembelajaran berbasis teknologi yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran.
- c. Memperkaya literatur dan kajian ilmiah tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

## 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat:

- a. Memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia di SMKN 2 Gowa.
- b. Memberikan masukan bagi guru Bahasa Indonesia dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui penggunaan media berbasis teknologi.
- c. Memberikan informasi bagi para pemangku kepentingan pendidikan dalam pengembangan pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Bahan Ajar**

###### **a. Pengertian Bahan Ajar**

Menurut Pusat Kurikulum dan Perpustakaan Departemen Pendidikan, Riset, dan Teknologi (2022), media adalah pedoman belajar atau bahan referensi yang dirancang untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Materi dapat berupa buku teks, modul, *handout*, Lembar Kerja Siswa (LKPD), media pembelajaran, dan sumber belajar lainnya.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2021) dalam pedoman “pembelajaran berdiferensiasi” mendefinisikan media sebagai seperangkat bahan pembelajaran atau seperangkat bahan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk membantu siswa mencapai kompetensi yang diharapkan. Materi pendidikan dikemas dalam bentuk teks, gambar, audio, video, simulasi, dan berbagai media pembelajaran lainnya secara menarik dan interaktif. Panduan ini menekankan pada aspek "membantu peserta didik mencapai kompetensi" dan "dikemas secara menarik dan interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa media modern harus dirancang untuk tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga untuk mendorong keterlibatan aktif dan motivasi belajar peserta didik.

### **b. Tujuan Pembuatan Bahan Ajar**

Menurut Syaodih (2020) penciptaan materi pendidikan memiliki tujuan yang mencakup empat aspek utama:

- 1) Membantu siswa dalam memahami konsep, teori, dan keterampilan yang diajarkan,
- 2) Menyediakan berbagai macam materi pembelajaran media yang menarik dan interaktif,
- 3) Mendorong pembelajaran mandiri,
- 4) Mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

### **c. Fungsi Bahan Ajar**

Menurut Syaodih (2020) dalam bukunya "Perencanaan Pembelajaran", materi pendidikan mempunyai tiga fungsi utama, yaitu:

- 1) Sebagai Pedoman Bagi Guru:

Materi berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Media memungkinkan guru membuat rencana pembelajaran, menyampaikan materi dan menilai hasil belajar siswa dengan lebih mudah dan akurat.

- 2) Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa:

Bahan pembelajaran memberi siswa sumber belajar. Bahan pembelajaran memberkan siswa informasi, konsep, teori, dan keterampilan yang harus mereka pelajari. Bahan belajar yang baik membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah dan mendalam.

3) Sebagai Media Komunikasi Antara Guru dan Siswa:

Bahan ajar berperan sebagai media komunikasi antara guru dan siswa. Melalui media, guru dapat menyampaikan ide, saran, dan informasi kepada siswa secara lebih jelas dan terstruktur. Materi yang menarik dan interaktif dapat membantu meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

**d. Komponen Bahan Ajar**

Menurut Syaodih (2020) , komponen bahan ajar terdiri dari:

1) Tujuan Pembelajaran:

Tujuan pembelajaran merupakan pernyataan tentang kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran harus dirumuskan secara jelas, terukur, dan dapat dicapai.

2) Pokok Bahasan:

Pokok bahasan merupakan materi pembelajaran yang akan dipelajari oleh peserta didik. Pokok bahasan harus dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

3) Uraian Materi:

Uraian materi merupakan penjelasan terperinci tentang pokok bahasan. Uraian materi harus disusun secara sistematis, logis, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

4) Contoh Soal dan Latihan:

Contoh soal dan latihan digunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan mengasah kemampuan mereka. Contoh soal dan latihan harus bervariasi dan sesuai dengan tingkat kesulitan materi pembelajaran.

5) Penilaian:

Penilaian digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran. Penilaian dapat dilakukan dengan berbagai metode, seperti tes, observasi, dan portofolio.

6) Daftar Pustaka:

Daftar pustaka berisi daftar sumber informasi yang digunakan dalam penyusunan media. Daftar pustaka harus dibuat dengan mengikuti format yang baku.

7) Media Pembelajaran:

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa gambar, video, audio, atau benda nyata.

**e. Isi Bahan Ajar**

Menurut Sari (2022) menyebutkan isi bahan ajar yang baik meliputi:

1) Muatan inkuiri:

Media perlu mendorong peserta didik untuk bertanya, mencari informasi, dan menganalisis data secara mandiri.

2) Kegiatan yang bervariasi:

Kombinasikan metode pembelajaran langsung, diskusi kelompok, dan pemecahan masalah untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik.

**f. Langkah-langkah Membuat Bahan Ajar**

Menurut Syaodih (2020) dalam jurnalnya yang berjudul "Pengembangan Media Berbasis Sains dan Teknologi untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik SMP", langkah-langkah membuat media yang sistematis dan efektif adalah sebagai berikut:

1) Analisis Kebutuhan:

Langkah pertama dalam membuat media adalah melakukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk mengetahui:

- a) Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai,
- b) Karakteristik peserta didik, seperti usia, tingkat kemampuan, dan gaya belajar,
- c) Kurikulum yang berlaku,
- d) Sumber daya yang tersedia, seperti media pembelajaran dan teknologi.

2) Perencanaan Media:

Setelah melakukan analisis kebutuhan, langkah selanjutnya adalah menyusun perencanaan media. Perencanaan ini meliputi:

- a) Menentukan format media, seperti cetak, digital, atau multimedia,
- b) Memilih media pembelajaran yang sesuai,
- c) Menyusun struktur media,

d) Mengembangkan materi pembelajaran.

3) Pengembangan Media.

Pada tahap ini, media mulai dikembangkan berdasarkan perencanaan yang telah dibuat. Pengembangan media meliputi:

- a) Menulis materi pembelajaran,
- b) Membuat media pembelajaran,
- c) Menyusun contoh soal dan latihan,
- d) Mengembangkan alat penilaian.

4) Validasi Media.

Sebelum digunakan, media perlu divalidasi untuk memastikan validitas dan efektivitasnya. Validasi dapat dilakukan dengan melibatkan ahli materi, ahli pedagogi, dan praktisi pendidikan.

5) Revisi Media.

Berdasarkan hasil validasi, media perlu direvisi untuk memperbaiki kekurangan dan meningkatkan kualitasnya.

6) Implementasi Media.

Media yang telah direvisi siap untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Implementasi media harus dilakukan secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

7) Evaluasi Media.

Setelah media diimplementasikan, perlu dilakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat efektivitasnya. Evaluasi dapat dilakukan dengan berbagai metode, seperti observasi, tes, dan angket.

## 8) Revisi Media.

Berdasarkan hasil evaluasi, media perlu direvisi kembali untuk meningkatkan kualitasnya.

## 2. Peran Teknologi dalam Pendidikan

Menurut Syaodih (2020) penerapan teknologi dalam pendidikan memiliki beberapa manfaat yang signifikan bagi proses pembelajaran, yaitu:

- a. Membantu Peserta Didik dalam Memahami Konsep, Teori, dan Keterampilan.

Teknologi menyediakan berbagai alat dan platform yang dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep, teori, dan keterampilan yang diajarkan dengan lebih mudah dan efektif. Berikut beberapa contohnya:

### 1) Simulasi dan Visualisasi.

Simulasi dan visualisasi interaktif memungkinkan peserta didik untuk melihat dan memahami konsep abstrak dengan lebih konkret. Hal ini dapat membantu mereka untuk lebih mudah mengingat dan menerapkan konsep tersebut.

### 2) Gamifikasi.

Gamifikasi, atau penggunaan elemen permainan dalam pembelajaran, dapat membuat belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

### 3) Realitas Virtual dan Augmented Reality.

Realitas virtual dan augmented reality (VR/AR) dapat membawa peserta didik ke dalam lingkungan belajar yang imersif dan realistis. Hal ini dapat membantu mereka untuk lebih memahami dan mengingat informasi.

#### b. Menyediakan Berbagai Pilihan Media yang Menarik dan Interaktif.

Teknologi memungkinkan guru untuk menyediakan berbagai pilihan media yang menarik dan interaktif bagi peserta didik.

Berikut beberapa contohnya:

- 1) Video dan Animasi: Video dan animasi dapat membuat media menjadi lebih menarik dan mudah dipahami,
- 2) E-book dan Buku Interaktif: E-book dan buku interaktif memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih mandiri dan interaktif,
- 3) Perangkat Lunak Edukasi: Perangkat lunak edukasi dapat membantu peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif.

#### c. Memfasilitasi Pembelajaran Mandiri

Teknologi memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dengan akses ke berbagai sumber informasi dan alat pembelajaran. Berikut beberapa contohnya:

- 1) Pembelajaran Online: Pembelajaran online memungkinkan peserta didik untuk belajar dari mana saja dan kapan saja,

- 2) **Kursus Online:** Kursus online dapat membantu peserta didik untuk mempelajari keterampilan baru atau memperdalam pengetahuan mereka di bidang tertentu,
- 3) **Aplikasi Pembelajaran:** Aplikasi pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

d. **Mendukung Pembelajaran yang Berpusat pada Peserta Didik**

Teknologi dapat mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan memungkinkan mereka untuk belajar dengan cara yang sesuai dengan gaya belajar dan kebutuhan mereka. Berikut beberapa contohnya:

- 1) **Personalisasi Pembelajaran:** Teknologi memungkinkan guru untuk mempersonalisasi pembelajaran dengan memberikan tugas dan materi yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan individu peserta didik.
- 2) **Belajar Berbasis Proyek:** Belajar berbasis proyek memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih aktif dan bermakna.
- 3) **Portofolio Digital:** Portofolio digital memungkinkan peserta didik untuk melacak kemajuan belajar mereka.

### **3. Media Berbasis Teknologi**

#### **a. Pengertian Media Berbasis Teknologi**

Menurut Trinaldi (2022) media berbasis teknologi adalah penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran untuk menciptakan materi pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mudah diakses.

Media berbasis teknologi memanfaatkan berbagai media seperti multimedia, video pembelajaran, *e-learning*, dan lainnya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran . Dengan menggunakan teknologi informasi, media dapat disajikan secara lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan zaman sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

#### **b. Jenis-Jenis Media Berbasis Teknologi**

Menurut Trinaldi (2022) jenis-jenis media berbasis teknologi dapat mencakup:

- 1) Multimedia: Materi pembelajaran yang menggunakan kombinasi teks, gambar, audio, video, animasi, dan interaktivitas untuk menyampaikan informasi secara lebih menarik dan mudah dipahami,
- 2) Video Pembelajaran: Materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk video untuk memvisualisasikan konsep-konsep pembelajaran secara lebih nyata dan memikat,
- 3) *E-learning*: Pembelajaran yang dilakukan secara daring melalui platform atau sistem pembelajaran elektronik yang memungkinkan interaksi antara guru dan siswa serta penyajian materi pembelajaran secara fleksibel,
- 4) Aplikasi Pembelajaran: Penggunaan aplikasi mobile atau web yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran dengan fitur-fitur interaktif dan mendidik,
- 5) Simulasi dan Permainan Edukasi: Penggunaan simulasi dan permainan edukasi untuk memfasilitasi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

#### **4. Keterampilan Kreatif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Menurut Ali (2020) keterampilan kreatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia merujuk pada kemampuan peserta didik untuk menggunakan bahasa Indonesia secara tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan. Guru diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk menghasilkan karya kontekstual baik secara individu maupun kelompok, sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik secara kreatif dan kritis. Selain itu, pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik dapat menggunakan bahasa Indonesia dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.

Ali (2020) berpendapat tujuan dari keterampilan kreatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik secara kreatif dan kritis. Dengan mendorong peserta didik untuk menggunakan bahasa Indonesia secara tepat dan kreatif dalam berbagai konteks, diharapkan peserta didik dapat menghasilkan karya yang kontekstual baik secara individu maupun kelompok. Selain itu, tujuan lainnya adalah agar peserta didik dapat menggunakan bahasa Indonesia dengan efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, serta menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.

Adapun pendapat menurut Ali (2020) sebagai contoh dari tujuan keterampilan kreatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik dapat diminta untuk:

- 1) Menulis cerita pendek yang menggambarkan kehidupan sehari-hari dengan menggunakan bahasa Indonesia secara kreatif dan tepat,
- 2) Membuat puisi atau pantun yang menggambarkan perasaan atau pengalaman pribadi dengan menggunakan variasi bahasa Indonesia yang kreatif,
- 3) Mengadakan diskusi kelompok untuk merancang iklan atau poster promosi yang menggunakan bahasa Indonesia dengan cara yang inovatif,
- 4) Menyusun skenario drama atau teater pendek yang menunjukkan pemahaman yang kreatif terhadap bahasa Indonesia,
- 5) Menggunakan bahasa Indonesia dalam presentasi atau pidato yang menunjukkan pemikiran kritis dan kreatif dalam penyampaian ide.

Dengan melakukan kegiatan-kegiatan seperti ini, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan kritis mereka melalui penggunaan bahasa Indonesia dengan cara yang inovatif dan kontekstual.

## **5. Hasil Penelitian yang Relevan**

Kusumandaru dengan judul penelitian “Implementasi Media Sosial Aplikasi Tik Tok sebagai Media Menguatkan Literasi Sastra dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguatkan literasi sastra melalui media sosial aplikasi TikTok dalam pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penggunaan media sosial aplikasi TikTok dalam pembelajaran literasi sastra di Sekolah Dasar Negeri Polokarto. Adapun hasil dari penelitian ini adalah Pembelajaran literasi sastra menggunakan TikTok

dapat memperluas pengetahuan siswa dan memunculkan pertanyaan yang mendalam terkait teks fiksi dan nonfiks.

Masrura, dkk. (2023) menulis artikel pada jurnal Merdeka Belajar. Artikel terbit pada bulan Juli 2023. Judul artikel adalah "Analisis Kebutuhan Guru dalam Pengembangan Media Teks Cerita Fantasi Berbasis Kearifan Lokal di SMP Kota Jambi". Tujuan penelitian adalah untuk menganalisis kebutuhan guru dalam mengembangkan media menulis cerita fantasi, khususnya dengan fokus pada penggunaan kearifan lokal dalam materinya. Penelitian bertujuan untuk memberikan bahan evaluasi kepada guru untuk mengembangkan media kontekstual yang selaras dengan kondisi siswa. Penelitian ini menganalisis kebutuhan guru dalam mengembangkan media menulis cerita fantasi, dengan fokus memasukkan kearifan lokal. Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan yaitu model Thiagaragan 4D dengan metode deskriptif kualitatif.

Data dikumpulkan melalui kuesioner online, wawancara, dan FGD online, dan dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perlu adanya pengembangan materi dalam pembelajaran teks cerita fantasi pada kurikulum mandiri, khususnya agar materi lebih menarik dan memasukkan kearifan lokal. Temuan penelitian dapat menjadi dasar pengembangan media teks cerita fantasi berbasis cerita rakyat Jambi.

Secara keseluruhan, penelitian berfokus pada analisis kebutuhan guru dalam mengembangkan media menulis cerita fantasi, khususnya yang memasukkan kearifan lokal. Penelitian tersebut memberikan wawasan mengenai tantangan dan kebutuhan pengembangan media kontekstual dalam konteks kurikulum Merdeka Belajar.

Sabintang, dkk. (2021) dengan judul penelitiannya adalah “Penerapan Teknologi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kemampuan Warga Belajar Dalam Menangani Penularan Covid-19 Pada Penyelenggaraan Pendidikan Nonformal”. Tujuan penelitian adalah untuk mengkaji penerapan teknologi pembelajaran, termasuk sumber belajar dan media pembelajaran berbasis teknologi, dalam meningkatkan kemampuan warga belajar dalam mengatasi penularan Covid-19 pada program pendidikan nonformal.

Penelitian ini fokus pada pemanfaatan sumber belajar dan media pembelajaran berbasis teknologi pada program pendidikan nonformal di Kabupaten Takalar, Gowa, dan Maros. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan teknologi pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan warga belajar dalam mengatasi penularan Covid-19. Sumber belajar yang dipelajari dalam penelitian tersebut. Peneliti mengkaji berbagai jenis sumber belajar dan media pembelajaran berbasis teknologi yang sering digunakan oleh tutor pada program pendidikan nonformal.

Sumber belajar tersebut antara lain buku teks, modul, transparansi, program audio, program video, program slide, instruksi terprogram, instruksi berbantuan komputer (*CAI*), film, dan lain-lain. Bahan adalah merupakan

perangkat lunak (software) yang berisi pesan- pesan pembelajaran yang biasanya disajikan melalui peralatan tertentu. Contohnya, buku teks, modul, transparansi (*OHT*), kaset program audio, kaset program video, program slide suara, instruksi terprogram, *CAI* (pembelajaran berbasis komputer), film dan lain-lain. Jenis penelitian ini tergolong dalam penelitian kuantitatif, dengan setting penelitian yang menggambarkan situasi dan kondisi (ketersediaan dan kelengkapan media pembelajaran serta pemanfaatannya dalam pembelajaran).

## **B. Kerangka Pikir**

Penelitian ini berfokus pada peran media berbasis teknologi dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas XI dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMKN 2 Gowa. Kurikulum Merdeka memberikan ruang bagi guru untuk menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran yang inovatif, termasuk media berbasis teknologi seperti PPT, video pembelajaran, dan e-book.

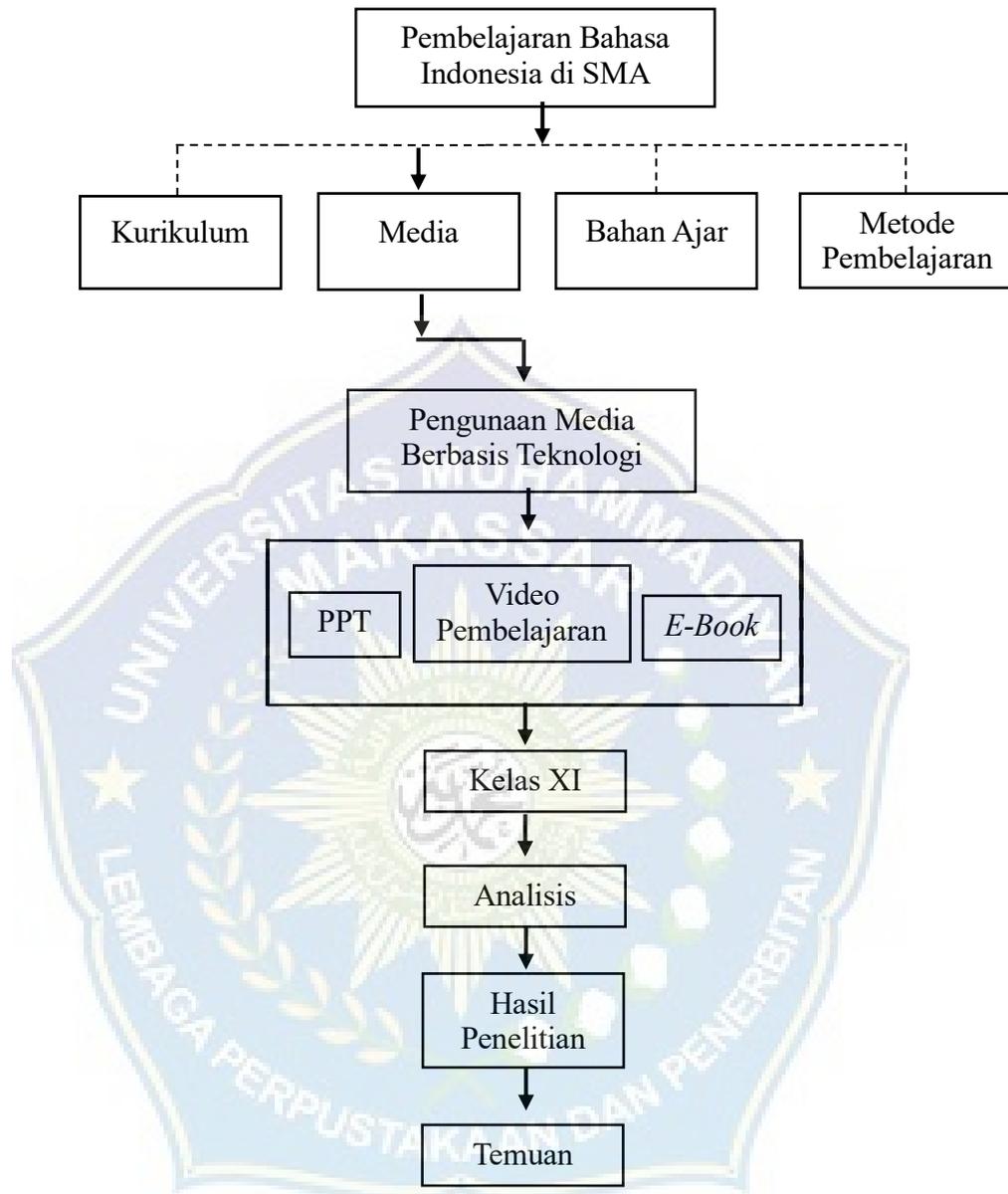
Media berbasis teknologi memiliki banyak manfaat, seperti meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, meningkatkan kreativitas siswa dalam berpikir dan berkarya, meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi, dan mempermudah akses informasi bagi siswa.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Data dianalisis untuk mendeskripsikan peran media berbasis teknologi dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam aspek menulis, membaca, dan berbicara.

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi tentang efektivitas media berbasis teknologi dalam meningkatkan kreativitas siswa, faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penggunaannya, serta rekomendasi untuk meningkatkan peran media berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru Bahasa Indonesia dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif, siswa dalam meningkatkan kreativitas, sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, dan peneliti lain dalam penelitian selanjutnya.





Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMKN 2 Gowa. Waktu pelaksanaan dalam penelitian ini selama 2 bulan. Mulai dari bulan april sampai bulan mei.

#### **B. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana peran media berbasis teknologi dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

#### **C. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi Kelas

Instrumen ini dirancang peneliti untuk mengamati secara langsung bagaimana guru menggunakan media berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini membantu peneliti untuk memahami peran media berbasis teknologi dalam meningkatkan kreativitas siswa.

2. Wawancara

Instrumen ini disusun oleh peneliti untuk memperoleh wawasan tentang untuk memperoleh informasi dari wakil kepala kurikulum, guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas XI tentang pengalaman dan perspektif

mereka dalam melaksanakan program pembelajaran dengan menggunakan media berbasis teknologi. Adapun pedoman wawancara dalam penelitian ini sebagai berikut:

No.	Pertanyaan	Siswa	Guru	Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum
1	Tujuan	Mendapatkan informasi tentang pengalaman dan persepsi siswa terhadap penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, serta pengaruhnya terhadap kreativitas mereka.	Mendapatkan informasi tentang efektivitas media berbasis teknologi dalam meningkatkan kreativitas siswa, kendala yang dihadapi, dan strategi yang digunakan untuk mendorong kreativitas.	Mendapatkan informasi tentang kebijakan sekolah terkait penggunaan media berbasis teknologi, dukungan yang diberikan, kendala yang dihadapi, dan harapan untuk masa depan.
2	Pengalaman	Ceritakan pengalaman Anda menggunakan media berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.	Bagaimana Anda menggunakan media berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	Bagaimana kebijakan sekolah terkait penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran?
3	Kreativitas	Menurut Anda, bagaimana pengaruh media berbasis teknologi terhadap kreativitas Anda dalam belajar Bahasa Indonesia?	Menurut Anda, bagaimana pengaruh media berbasis teknologi terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	Menurut Anda, bagaimana pengaruh media berbasis teknologi terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?

### 3. Analisis Dokumen

Instrumen ini dibuat oleh peneliti untuk efektivitas penggunaan media berbasis teknologi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini membantu peneliti untuk menentukan media apa saja yang dapat diterapkan dengan menggunakan teknologi.

#### **D. Data dan Sumber Data**

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini bersumber dari siswa Kelas XI di SMKN 2 Gowa. Data akan mencakup hasil observasi kelas, hasil wawancara dengan siswa dan guru Bahasa Indonesia, serta analisis dokumen seperti media yang digunakan.

##### **1. Observasi Kelas**

Peneliti mengamati langsung proses pembelajaran di kelas XI. Siswa kelas XI terdapat 34 siswi. Peneliti menekankan aspek-aspek penting seperti penggunaan pendekatan aktif, pemberian kesempatan belajar kepada siswa, penggunaan teknologi dan penilaian.

##### **2. Wawancara**

Peneliti mewawancarai 1 wakasek kurikulum, 1 guru bahasa indonesia, dan 5 siswi kelas XI untuk mendapatkan wawasan tentang pengalaman dan perspektif mereka dalam melaksanakan program pembelajaran.

##### **3. Analisis Dokumen**

Peneliti menganalisis dokumen yang mana adalah media berbasis teknologi yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

#### **E. Teknik Pengambilan Subjek**

Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling untuk memilih 34 orang siswi kelas XI sebagai subjek penelitian karena mereka berada pada tahap pendidikan yang sesuai dengan konteks penelitian dan telah belajar Bahasa Indonesia.

## **F. Teknik Pengambilan Data**

Pengumpulan data akan dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu:

### 1. Observasi kelas

Observasi kelas bertujuan untuk mengamati interaksi siswa dengan media berbasis teknologi dan respon mereka terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia.

### 2. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada 1 wakil kepala sekolah kurikulum, 5 siswi kelas XI, dan 1 guru Bahasa Indonesia untuk mendapatkan pandangan mereka tentang penggunaan media berbasis teknologi dan dampaknya terhadap kreativitas siswa.

### 3. Analisis Dokumen

Analisis dokumen berupa media berbasis teknologi yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

## **G. Uji Validitas Data**

Validitas data akan dijaga dengan menggunakan triangulasi data. Data yang diperoleh dari berbagai sumber dan teknik pengumpulan akan saling menguatkan, sehingga hasil penelitian lebih valid dan dapat diandalkan.

## **H. Teknik Analisis Data**

Data yang telah terkumpul telah dianalisis menggunakan analisis tematik. Langkah-langkah analisis melibatkan pengkodean, kategorisasi, dan pemahaman mendalam terhadap temuan yang muncul dari data. Teknik analisis ini akan membantu mengidentifikasi pola dan tema terkait peran media

berbasis teknologi dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

## **I. Prosedur Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran media berbasis teknologi dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini dilakukan di SMKN 2 Gowa dengan melibatkan siswa kelas XI sebagai subjek penelitian.

Media berbasis teknologi pembelajaran Bahasa Indonesia yang telah dikembangkan diimplementasikan di kelas XI SMKN 2 Gowa selama proses pembelajaran. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara dengan wakasek kurikulum, guru dan siswa, serta analisis konten media. Data dianalisis dengan menggunakan pendekatan analisis tematik untuk mengidentifikasi tema dan makna dari data. Validitas data diuji dengan triangulasi data. Temuan penelitian didokumentasikan dalam laporan penelitian yang komprehensif.

Dengan mengikuti prosedur penelitian yang sistematis dan terstruktur ini, diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan temuan yang valid, reliabel, dan bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman tentang peran media berbasis teknologi dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

**BAB IV**  
**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**A. Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan analisis dokumen, penelitian ini menemukan beberapa hal terkait penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMKN 2 Gowa:

**1. Penggunaan Media Berbasis Teknologi**

Guru di SMKN 2 Gowa telah menggunakan media berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, seperti *power point*, video pembelajaran, dan *E-book*. Penggunaan media ini cukup variatif, tergantung pada materi pembelajaran dan kreativitas guru.

Tabel 4. 1 Penggunaan Media Berbasis Teknologi di kelas XI SMKN 2 Gowa.

No	Jenis Media	Frekuensi Penggunaan	Contoh Materi Pembelajaran
1	PowerPoint	3 kali per minggu	Struktur teks, deskripsi, narasi



Guru menggunakan Power Point saat pembelajaran Bahasa Indonesia.

2	Video Pembelajaran	2 kali per minggu	Cerita rakyat, dongeng, berita
<div data-bbox="671 472 987 855" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="277 882 1394 954">Guru menggunakan video pembelajaran yang digabungkan ke dalam <i>Power Point</i> saat pembelajaran Bahasa Indonesia.</p>			
3	<i>E-book</i>	1 kali per minggu	Biografi tokoh, artikel ilmiah
<div data-bbox="611 1084 1062 1447" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="564 1503 1102 1603">Guru menggunakan <i>E-book</i> sebagai media pembelajaran dalam proses belajar.</p>			

Berdasarkan data tabel 4.1 maka dapat disimpulkan guru menggunakan variasi media berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu PowerPoint, video pembelajaran, dan *E-book*.

- a. PowerPoint digunakan untuk menyampaikan materi tentang struktur teks, deskripsi, dan narasi.
- b. Video pembelajaran digunakan untuk menyampaikan materi tentang cerita rakyat, dongeng, dan berita.
- c. *E-book* digunakan untuk menyampaikan materi tentang biografi tokoh dan artikel ilmiah.

## 2. Dampak Media Berbasis Teknologi terhadap Kreativitas Siswa

Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMKN 2 Gowa memiliki dampak positif terhadap kreativitas siswa. Hal ini dapat dilihat dari beberapa aspek, yaitu:

Tabel 4. 2 Dampak Media Berbasis Teknologi terhadap Kreativitas Siswa kelas XI SMKN 2 Gowa.

No	Aspek Kreativitas	Dampak Media Berbasis Teknologi	Contoh Konkret
1	Menghasilkan Ide-ide Baru	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan inovatif dari berbagai sumber belajar yang kaya dan beragam.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat poster dan presentasi kreatif dengan media dan teknik yang beragam.</li> <li>2. Menyelesaikan tugas dengan cara yang berbeda dan inovatif menggunakan <i>E-book</i>.</li> <li>3. Membuat proyek kreatif untuk biografi tokoh dan artikel ilmiah yang informatif dan menarik.</li> </ol>



Siswa Menghasilkan Ide-ide baru.

2	Menyelesaikan Masalah secara Kreatif	Membantu siswa dalam menyelesaikan masalah pembelajaran dengan cara yang kreatif melalui latihan soal dan tugas interaktif yang menantang.	1. Menyelesaikan latihan soal interaktif di <i>E-book</i> dengan cara yang berbeda dan inovatif.
---	--------------------------------------	--	--



Siswa Menyelesaikan Masalah secara Kreatif.

Berdasarkan tabel 4.2 maka penulis menyimpulkan penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat mendorong kreativitas siswa dengan cara:

- a. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan inovatif.
- b. Membantu siswa dalam menyelesaikan masalah pembelajaran dengan cara yang kreatif.
- c. Menyediakan platform bagi siswa untuk mengekspresikan diri mereka secara kreatif.

Dengan demikian, penggunaan media berbasis teknologi dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia dan mengembangkan kreativitas siswa.

### 3. Peningkatan Kreativitas Siswa dengan Media Berbasis Teknologi

Media berbasis teknologi menawarkan berbagai manfaat dalam mendorong kreativitas siswa. Berikut beberapa penjelasannya, seperti yang dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 4. 3 Peningkatan Kreativitas Siswa dengan Media Berbasis Teknologi Siswa kelas XI SMKN 2 Gowa.

No	Jenis Media	Frekuensi Penggunaan	Contoh Materi Pembelajaran	Dampak Kreativitas
1	PowerPoint	3 kali per minggu	Struktur teks, deskripsi, narasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meningkatkan kemampuan visualisasi dan desain.</li> <li>2. Mendorong pemikiran terstruktur dan logis.</li> <li>3. Memfasilitasi presentasi kreatif dan kolaboratif</li> </ol>
2	Video Pembelajaran	2 kali per minggu	Cerita rakyat, dongeng, berita	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merangsang imajinasi dan kreativitas melalui visual dan audio.</li> <li>2. Meningkatkan pemahaman konsep yang kompleks.</li> </ol>

				3. Memicu diskusi dan pemikiran kritis
3	<i>E-book</i>	1 kali per minggu	Biografi tokoh, artikel ilmiah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memperluas pengetahuan dan wawasan.</li> <li>2. Mendorong pemikiran analitis dan kritis.</li> <li>3. Meningkatkan kemampuan membaca dan menulis kreatif</li> </ol>



Siswa mengalami Peningkatan Kreativitas dengan Media Berbasis Teknologi.

Berdasarkan tabel 4.3 maka penulis menyimpulkan dampak Media Berbasis Teknologi terhadap Kreativitas Siswa. Media berbasis teknologi seperti PowerPoint, video pembelajaran, dan e-book menawarkan berbagai manfaat untuk meningkatkan kreativitas siswa.

#### **4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Media Berbasis Teknologi**

Penelitian ini menemukan beberapa faktor yang mendukung dan menghambat penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMKN 2 Gowa. Faktor-faktor tersebut dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu faktor pendukung dan faktor penghambat.

Tabel 4. 4 Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan Media Berbasis

Teknologi pada Siswa kelas XI SMKN 2 Gowa.

No	Faktor	Deskripsi	Contoh Konkret
1.	Pendukung	Dukungan Sekolah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sekolah menyediakan perangkat teknologi (laptop, projector).</li> <li>2. Sekolah menyediakan pelatihan bagi guru untuk menggunakan media berbasis teknologi.</li> </ol>
		Keterampilan dan Pengetahuan Guru	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memiliki kemampuan untuk menggunakan berbagai jenis media berbasis teknologi, seperti PowerPoint, video pembelajaran, dan <i>E-book</i>.</li> <li>2. Guru mampu merancang pembelajaran yang kreatif dan menarik dengan menggunakan media berbasis teknologi.</li> <li>3. Guru mampu mengatasi kendala teknis yang mungkin muncul saat menggunakan media berbasis teknologi.</li> </ol>
		Kesediaan Guru Berinovasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru terbuka untuk mencoba metode pembelajaran baru yang menggunakan media berbasis teknologi.</li> <li>2. Guru kreatif dalam mengembangkan media berbasis teknologi sendiri.</li> <li>3. Guru mau berkolaborasi dengan siswa dan kolega untuk menggunakan media berbasis teknologi secara efektif.</li> </ol>
		Antusiasme Siswa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menunjukkan minat dan keterlibatan yang tinggi dalam pembelajaran yang menggunakan media berbasis teknologi.</li> <li>2. Siswa aktif dalam berdiskusi dan menyelesaikan tugas dengan menggunakan media berbasis teknologi.</li> <li>3. Siswa memberikan umpan balik yang positif terhadap penggunaan media berbasis teknologi.</li> </ol>
2.	Penghambat	Keterbatasan Kuota Internet	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa harus mengeluarkan biaya sendiri untuk membeli kuota internet, yang dapat membebani mereka.</li> </ol>
		Koneksi Internet yang Tidak Stabil	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Koneksi internet di sekolah sering terputus-putus, sehingga pembelajaran terhambat.</li> <li>2. Siswa kesulitan untuk menonton video pembelajaran dan mengerjakan latihan soal interaktif.</li> <li>3. Guru harus mencari solusi alternatif untuk mengatasi masalah koneksi internet yang tidak stabil.</li> </ol>

Berdasarkan tabel 4.4 maka disimpulkan penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, masih ada beberapa hambatan yang perlu diatasi, seperti keterbatasan kuota internet dan koneksi internet yang tidak stabil. Untuk mengatasi hambatan tersebut, diperlukan kerjasama dari pihak sekolah, guru, dan orang tua untuk menyediakan akses internet yang terjangkau dan stabil bagi siswa.

Dengan mengatasi hambatan-hambatan tersebut, penggunaan media berbasis teknologi dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan memberikan pengalaman belajar yang lebih optimal bagi siswa.

## 5. Observasi Kelas

Tabel berikut merangkum hasil observasi kelas yang dilakukan untuk menilai interaksi guru-siswa dan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media berbasis teknologi:

*Tabel 4. 5 Observasi Siswa kelas XI SMKN 2 Gowa.*

No	Aspek	Deskripsi	Deskripsi Interaksi
1.	Interaksi Guru-Siswa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pertanyaan Guru</li> <li>2. Tanggapan Siswa</li> <li>3. Diskusi</li> <li>4. Kerja Sama</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengajukan pertanyaan rata-rata 10 pertanyaan per sesi pembelajaran untuk mendorong partisipasi siswa dan memicu pemikiran kritis.</li> <li>2. Siswa menunjukkan antusiasme dalam menjawab pertanyaan guru. Sebagian besar siswa (80%) mampu menjawab pertanyaan dengan baik dan memberikan jawaban yang kreatif.</li> <li>3. Guru sering menggunakan metode diskusi dalam pembelajaran. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan didorong untuk berdiskusi tentang materi pembelajaran.</li> <li>4. Siswa menunjukkan kerjasama yang baik dalam menyelesaikan tugas kelompok. Mereka saling membantu dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.</li> </ol>

2.	Keterlibatan dan Motivasi Siswa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perhatian</li> <li>2. Partisipasi Aktif</li> <li>3. Antusiasme</li> <li>4. Semangat</li> <li>5. Rasa Ingin Tahu</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menunjukkan tingkat perhatian yang tinggi selama pembelajaran. Mereka fokus pada materi yang disampaikan dan jarang terlihat bosan.</li> <li>2. Siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran. Mereka sering mengajukan pertanyaan, memberikan komentar, dan terlibat dalam diskusi.</li> <li>3. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap materi pembelajaran. Mereka terlihat senang dan bersemangat untuk belajar.</li> <li>4. Siswa menunjukkan semangat yang tinggi dalam menyelesaikan tugas. Mereka berusaha keras untuk memberikan hasil yang terbaik.</li> <li>5. Siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi pembelajaran. Mereka sering bertanya lebih lanjut tentang materi yang disampaikan dan mencari informasi tambahan di luar kelas.</li> </ol>
3	Kreativitas Siswa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Poster dan Presentasi Kreatif</li> <li>2. Penyelesaian Tugas Kreatif</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa membuat poster dan presentasi yang kreatif tentang materi pembelajaran. Mereka menggunakan berbagai media dan teknik untuk membuat poster dan presentasi yang menarik.</li> <li>2. Siswa menyelesaikan tugas dengan cara yang kreatif. Mereka menggunakan berbagai metode dan strategi untuk menyelesaikan tugas dengan efektif dan efisien.</li> </ol>



Proses pembelajaran kelas XI SMKN 2 Gowa.

Berdasarkan data observasi, penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran dengan guru menunjukkan hasil yang positif. Siswa menunjukkan interaksi yang baik dengan guru, keterlibatan dan motivasi yang tinggi dalam belajar, dan kreativitas dalam menyelesaikan tugas. Hal ini

menunjukkan bahwa media berbasis teknologi dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

## 6. Wawancara

Tabel berikut merangkum hasil wawancara yang dilakukan untuk menggali pengalaman siswa dan guru dalam menggunakan media berbasis teknologi:

Tabel 4. 6 Wawancara bersama siswa, guru dan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum SMKN 2 Gowa.

No	Informan	Pertanyaan	Jawaban
1	Siswa	Bagaimana pengalaman Anda menggunakan media berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saya senang menggunakan media berbasis teknologi karena membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami.</li> <li>2. Video pembelajaran, PowerPoint, dan <i>E-book</i> membantu saya memahami materi dengan lebih baik.</li> <li>3. <i>E-book</i> membantu saya belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, seperti dengan mengerjakan latihan soal dan gameshow online.</li> </ol>
		Menurut Anda, bagaimana pengaruh media berbasis teknologi terhadap kreativitas Anda dalam belajar Bahasa Indonesia?	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Media berbasis teknologi membantu saya menghasilkan ide-ide baru dengan memberikan contoh-contoh yang kreatif dan inspiratif.</li> <li>5. Media berbasis teknologi membantu saya menyelesaikan tugas dengan cara yang kreatif dengan memberikan panduan dan instruksi yang jelas.</li> <li>6. <i>E-book</i> membantu saya belajar dengan cara yang lebih mandiri dan kreatif, seperti dengan mencari informasi tambahan, menyelesaikan latihan soal interaktif, dan membuat proyek kreatif.</li> </ol>
2	Guru	Bagaimana menurut Anda efektivitas media berbasis teknologi dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media berbasis teknologi efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkolaborasi, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas kreatif.</li> <li>2. Media berbasis teknologi membantu saya mendorong kreativitas siswa dengan memberikan panduan dan instruksi yang jelas, serta dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran interaktif, termasuk gameshow online.</li> <li>3. <i>E-book</i> membantu saya meningkatkan kreativitas siswa dengan memberikan mereka kesempatan untuk belajar dengan</li> </ol>

			cara yang lebih mandiri dan interaktif, seperti dengan mencari informasi, menyelesaikan latihan soal interaktif, dan membuat proyek kreatif.
		Kendala apa saja yang dihadapi dalam penggunaan media berbasis teknologi?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jaringan yang tidak stabil.</li> <li>2. Keterbatasan akses internet di sekolah.</li> </ol>
3	Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum	Bagaimana kebijakan sekolah terkait penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sekolah memiliki kebijakan yang mendukung penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran.</li> <li>2. Sekolah memberikan pelatihan kepada guru.</li> </ol>
		Menurut Anda, bagaimana pengaruh media berbasis teknologi terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Media berbasis teknologi dapat membantu meningkatkan kreativitas siswa dengan memberikan mereka kesempatan untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menarik.</li> <li>4. Media berbasis teknologi dapat membantu guru mengembangkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.</li> </ol>



Wawancara bersama wakil kepala sekolah kurikulum.



Wawancara bersama guru mata pelajaran Bahasa Indonesia.



Wawancara bersama siswa kelas XI.

Berdasarkan data wawancara, Penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan kreativitas siswa. Namun, perlu diperhatikan bahwa masih ada beberapa kendala yang perlu diatasi, seperti keterbatasan akses internet di sekolah.

Dengan kerjasama dari pihak sekolah, guru, dan orang tua, penggunaan media berbasis teknologi dapat dioptimalkan untuk mencapai tujuan

pembelajaran yang lebih baik dan meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar Bahasa Indonesia.

## 7. Analisis Dokumen

Berikut hasil analisis dokumen yang dilakukan untuk menilai potensi media berbasis teknologi dalam meningkatkan kreativitas siswa:

- 1) Tujuan: Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi informasi penting dari teks lisan dan tulis, serta mendorong kreativitas mereka.
- 2) Materi:
  - a) Video pembelajaran dengan visual menarik dan interaktif (animasi, infografik, simulasi)
  - b) Topik pembelajaran: cerita rakyat, dongeng, berita, ceramah
  - c) Durasi video disesuaikan dengan usia dan tingkat kemampuan siswa
- 3) Kegiatan:
  - a) Diskusi interaktif setelah menonton video, dengan pertanyaan yang memicu pemikiran kritis dan analisis kreatif
  - b) Pembuatan proyek kreatif berdasarkan materi video: poster, video pendek, drama
  - c) Pemecahan masalah terkait materi video, melatih kemampuan berpikir logis dan problem solving
- 4) Instruksi:
  - a) Jelas dan mudah dipahami, panduan lengkap untuk menyelesaikan kegiatan

- b) Berisi langkah-langkah terstruktur dan contoh untuk membantu siswa memahami tugas

5) Aksesibilitas:

- a) Mudah diakses di platform pembelajaran online (YouTube, Google Classroom)
- b) Video dapat diunduh dan disimpan untuk penggunaan offline

a. Power Point

- 1) Tujuan: Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun teks lisan dan tulis dengan struktur dan koherensi yang logis, serta mendorong kreativitas mereka.
- 2) Materi:
  - a) Presentasi PowerPoint dengan desain menarik dan mudah dipahami
  - b) Materi disesuaikan dengan topik pembelajaran: deskripsi, narasi, eksposisi, argumentasi
  - c) Penggunaan gambar, diagram, dan animasi untuk memperjelas materi.
- 3) Kegiatan:
  - a) Presentasi materi pembelajaran dengan cara kreatif: interaktif, multimedia, drama
  - b) Pembuatan mind map dan peta konsep untuk memahami struktur teks
  - c) Diskusi dan tanya jawab interaktif untuk melatih koherensi dan logisitas teks

## 4) Instruksi:

- a) Jelas dan mudah dipahami, panduan lengkap untuk menyelesaikan kegiatan
- b) Berisi langkah-langkah terstruktur dan contoh untuk membantu siswa memahami tugas

## 5) Aksesibilitas:

- a) mudah diakses dan digunakan oleh siswa
- b) disimpan dalam format PDF dan dibagikan melalui platform online
- c) dapat diakses di berbagai perangkat (komputer, laptop, tablet, smartphone)

## 6) Manfaat:

- a) meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa
- b) memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran
- c) mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif
- d) melatih kemampuan komunikasi dan presentasi
- e) meningkatkan kolaborasi dan kerja sama antar siswa

*b. E-book*

- 1) Tujuan: Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun teks lisan dan tulis dengan struktur dan koherensi yang logis serta mendorong kreativitas siswa dalam menggunakan bahasa.
- 2) Materi:
  - a) Disajikan dengan teks yang interaktif dan multimedia, seperti audio, video, dan gambar.

- b) Materi *E-book* disesuaikan dengan topik pembelajaran, seperti: cerita inspiratif, biografi tokoh dan artikel ilmiah.
- 3) Kegiatan:
- a) Mendorong kreativitas siswa melalui latihan soal interaktif:
  - b) Gameshow online yang mengharuskan siswa menjawab pertanyaan terkait penggunaan bahasa yang baik dan santun.
  - c) Proyek kreatif.
- 4) Instruksi:
- a) Jelas dan mudah dipahami, dengan panduan yang lengkap untuk menyelesaikan kegiatan.
  - b) Instruksi berisi langkah-langkah yang jelas dan terstruktur, serta contoh-contoh untuk membantu siswa memahami tugas.
- 5) Aksesibilitas:
- a) Mudah diakses dan digunakan oleh siswa melalui perangkat elektronik, seperti smartphone, tablet, dan laptop.
  - b) *E-book* dapat diunduh dan dibaca secara offline.
  - c) *E-book* dapat diakses melalui berbagai platform, seperti aplikasi pembaca *E-book* atau website sekolah.
- 6) Manfaat:
- a) Meningkatkan Pemahaman dan Pembelajaran.
  - b) Mengembangkan Kemampuan Berbahasa.
  - c) Mendorong Kreativitas dan Ekspresi Diri.
  - d) Mempromosikan Kesantunan Berbahasa.

e) Aksesibilitas dan Kenyamanan.

Berdasarkan analisis dokumen, ditemukan bahwa ketiga media berbasis teknologi yang dianalisis, yaitu PowerPoint, video pembelajaran, dan *E-book*, memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing.

- a. PowerPoint cocok untuk menyampaikan materi yang struktural dan mudah dipahami, namun kurang interaktif dibandingkan video pembelajaran.
- b. Video Pembelajaran cocok untuk menyampaikan materi yang kompleks dan menarik, namun memerlukan koneksi internet yang stabil untuk mengakses.
- c. *E-book* cocok untuk belajar mandiri dan mendapatkan materi yang lebih lengkap, namun kurang interaktif dibandingkan PowerPoint dan video pembelajaran.

Oleh karena itu, guru dapat menggunakan kombinasi ketiga media tersebut untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

## **B. Pembahasan**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media berbasis teknologi memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mendukung dan menghambat penggunaan media berbasis teknologi. Faktor pendukung seperti dukungan dari sekolah, keterampilan dan pengetahuan guru,

dan antusiasme siswa perlu dioptimalkan. Sedangkan faktor penghambat seperti keterbatasan kouta internet dan jaringan yang tidak stabil.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media berbasis teknologi dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Perlu adanya dukungan dari sekolah, pelatihan bagi guru, dan pengembangan infrastruktur yang memadai agar penggunaan media berbasis teknologi dapat lebih efektif.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media berbasis teknologi memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Penggunaan media berbasis teknologi meningkatkan antusiasme, respon positif, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.
3. Media berbasis teknologi membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan.
4. Media berbasis teknologi membantu siswa dalam mengembangkan berbagai jenis kreativitas, seperti menghasilkan ide-ide baru, menyelesaikan tugas dengan cara yang kreatif, dan mengekspresikan diri secara kreatif.
5. Guru dan sekolah memiliki peran penting dalam mendukung penggunaan media berbasis teknologi untuk meningkatkan kreativitas siswa.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, media berbasis teknologi berperan penting dalam meningkatkan kreativitas siswa SMKN 2 Gowa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Berikut beberapa temuan penting:

1. Peningkatan minat dan keterlibatan siswa:

Penggunaan media berbasis teknologi meningkatkan semangat dan respon positif siswa dalam belajar. Hal ini terlihat melalui observasi kelas yang menunjukkan siswa menunjukkan antusiasme dan respon positif terhadap penggunaan media berbasis teknologi. Mereka berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan menunjukkan keinginan untuk belajar lebih banyak.

2. Membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah:

Materi pembelajaran berbasis teknologi membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan. Hal ini terlihat jelas melalui hasil wawancara siswa yang menyatakan bahwa mereka lebih mudah memahami materi pembelajaran bila menggunakan media berbasis teknologi. Mereka juga berpendapat bahwa pembelajaran dengan materi pendidikan berbasis teknologi lebih menyenangkan dan menarik.

3. Mengembangkan kreativitas siswa:

Materi pendidikan berbasis teknologi membantu siswa mengembangkan berbagai bentuk kreativitas seperti menghasilkan ide-ide baru, menyelesaikan tugas secara efektif, berkreasi dan mengekspresikan diri secara kreatif. Hal ini terlihat dari hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan bahwa siswa menunjukkan berbagai jenis kreativitas dalam pembelajaran menggunakan media berbasis teknologi.

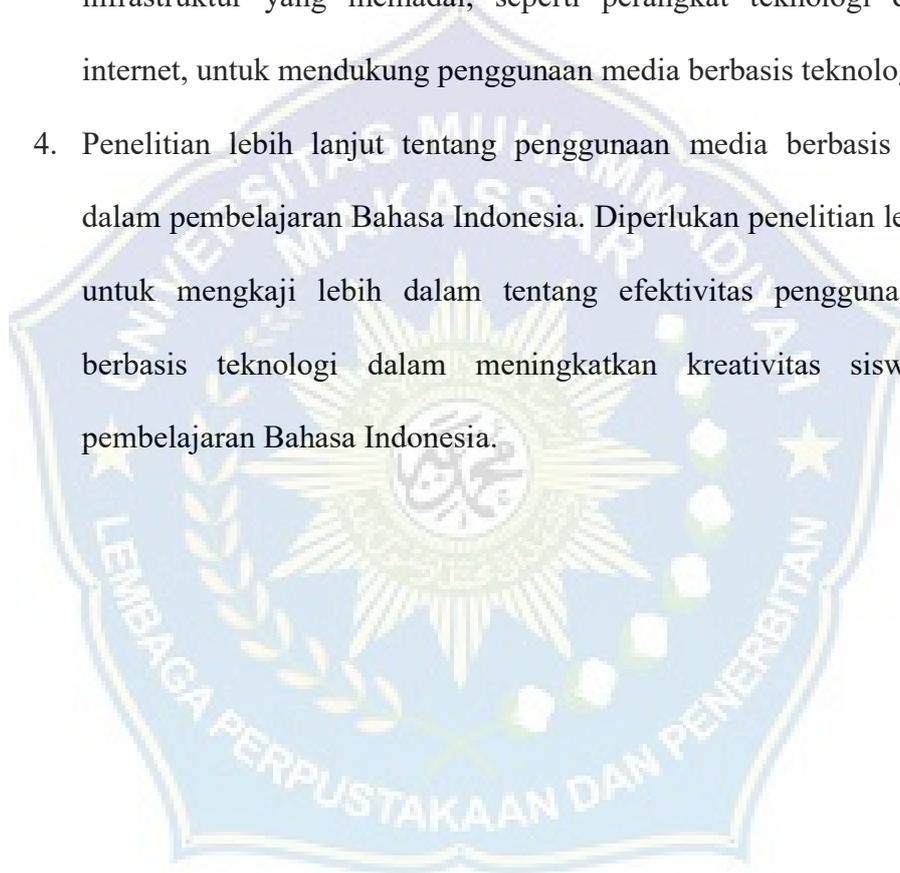
Media berbasis teknologi berperan penting dalam meningkatkan kreativitas siswa SMKN 2 Gowa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan melalui hasil observasi, wawancara dan analisis dokumen menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran interaktif berbasis teknologi meningkatkan kegembiraan, reaksi positif dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, membantu mereka belajar, Siswa lebih mudah menyerap materi pembelajaran, lebih gembira dan membantu siswa.

**B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pengembangan media berbasis teknologi yang lebih beragam dan menarik.  
Diperlukan pengembangan media berbasis teknologi yang lebih beragam dan menarik agar dapat memenuhi kebutuhan dan minat belajar siswa yang berbeda-beda.

2. Pelatihan bagi guru dalam menggunakan media berbasis teknologi. Guru perlu diberikan pelatihan yang memadai agar dapat menggunakan media berbasis teknologi secara efektif dan optimal dalam pembelajaran.
3. Pengembangan infrastruktur yang memadai untuk mendukung penggunaan media berbasis teknologi. Sekolah perlu menyediakan infrastruktur yang memadai, seperti perangkat teknologi dan akses internet, untuk mendukung penggunaan media berbasis teknologi.
4. Penelitian lebih lanjut tentang penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengkaji lebih dalam tentang efektivitas penggunaan media berbasis teknologi dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK*, 3(1), 35–44.
- Fitriani, F., Marwiah, M., & Iskandar, I. (2022). Pengaruh Strategi Amati Tiru Modifikasi (ATM) dengan Media Video terhadap Kemampuan Membaca Puisi Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Konsep*, 11(1), 1–8.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tingkat Lanjut Fase F. Halaman 1, 2, 5, 7.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Teknologi, dan Ekonomi (Kemendikbudristek) mengeni kurikulum merdeka.
- Kusumandaru, A. D., & Rahmawati, F. P. (2022). Implementasi Media Sosial Aplikasi Tik Tok sebagai Media Menguatkan Literasi Sastra dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4876–4886.
- Masrura, L., Rustam, & Suryani, I. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Menulis Cerita Fantasi Pada Kurikulum Merdeka Belajar. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 13(2), 430–441.
- Masrura, L., Rustam, & Suryani, I. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Menulis Cerita Fantasi Pada Kurikulum Merdeka Belajar. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 13(2), 430–441.
- Rahmadana, R., Marwiah, M., & Ulviani, M. (2023). Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Melalui Metode Egp (Emosional Gerak Cepat Dan Perevisian) Berbasis Media Audio Visual Siswa Kelas IX SMPN 3 Pallangga. *Jurnal Pendidikan Indonesia (JOUPI)*, 1(3), 77–88.

- Sabintang, R. A., Amri, M., & Gaffar, F. (n.d.). Penerapan Teknologi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kemampuan Warga Belajar Dalam Menangulangi Penularan Covid-19 Pada Penyelenggaraan Pendidikan Nonformal. Publikasi Pendidikan.
- Sanjaya, W. (2020). Pengembangan Media. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Sari, T. R. (2022). Pengembangan media berbasis sains dan teknologi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik SMA. Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Muhammadiyah Surakarta, 1(1), 34-40.
- Syaodih, N. (2020). Pengembangan media berbasis sains dan teknologi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik SMP. Jurnal Pendidikan Islam UIN Raden Fatah Palembang, 7(2), 234-245.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2021). 21st Century Skills: Learning for Life in Our Times (2nd ed.). Jossey-Bass.
- Trinaldi, A., Bambang, S. E. M., Afriani, M., Rahma, F. A., & Rustam, R. (2022). Analisis Kebutuhan Penggunaan Media Berbasis Teknologi Infomasi. Jurnal Basicedu, 6(6), 9304–9314.
- Wuryaningtyas, E. T., & Setyaningsih, Y. (2020). Urgensi Pengembangan TPACK bagi Guru Bahasa Indonesia. BAHASTRA (Jurnal Bahasa dan Sastra), 40(2), 134-151.

**D**

**O**

**K**

**U**

**M**

**E**

**N**

**T**

**A**

**S**

**I**





Guru menggunakan Power Point saat pembelajaran Bahasa Indonesia



Guru menggunakan video pembelajaran yang digabungkan ke dalam *Power Point* saat pembelajaran Bahasa Indonesia



Guru menggunakan *E-book* sebagai media pembelajaran dalam proses belajar

Dokumentasi penggunaan media berbasis Teknologi :

<https://drive.google.com/drive/folders/1I03DFWwTe9OqXZN973MysxJm>

[gdxruiN0](#)

Dokumentasi proses pembelajaran yang menunjukkan dampak media berbasis teknologi terhadap kreativitas siswa :



Siswa menunjukkan antusiasme dan respon positif terhadap penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.



Siswa menunjukkan mampu belajar dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.



Siswa menunjukkan keterampilan berpikir kreatif

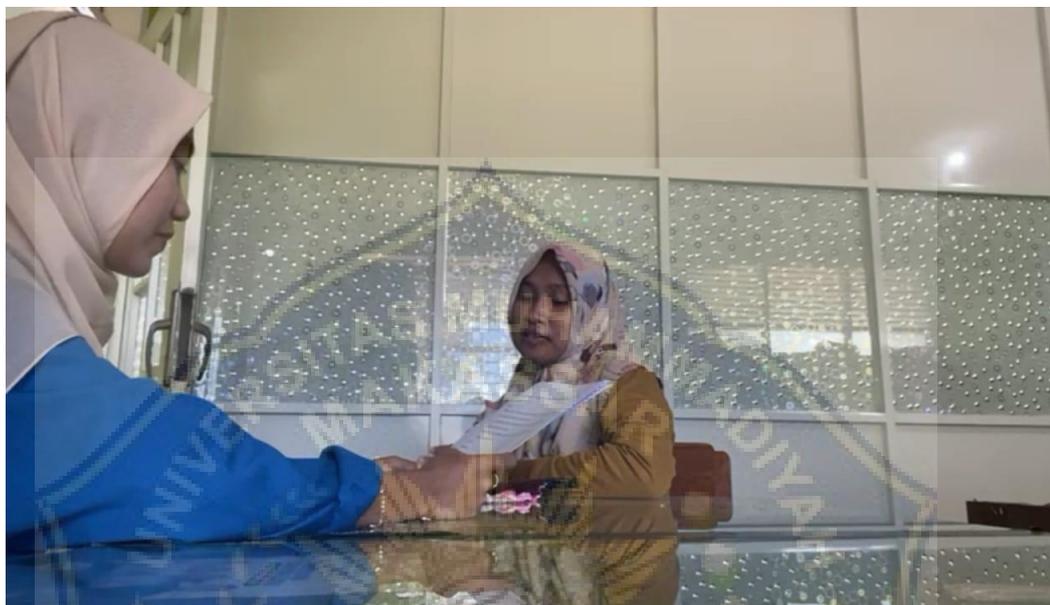
Dokumentasi proses pembelajaran yang menunjukkan dampak media berbasis teknologi terhadap kreativitas siswa :

<https://drive.google.com/drive/folders/1InbWRR4it2xaa6bWZaUgloyp5SI7qszt>

Dokumentasi wawancara dilakukan kepada wakil kepala sekolah kurikulum, siswa, dan guru Bahasa Indonesia untuk mendapatkan pandangan mereka tentang penggunaan media berbasis teknologi dan dampaknya terhadap kreativitas siswa. Berikut adalah dokumentasi wawancara sebagai berikut:



Wawancara bersama wakil kepala sekolah kurikulum.



Wawancara bersama guru mata pelajaran Bahasa Indonesia.



Wawancara bersama siswa kelas XI.

Dokumentasi Wawancara dalam bentuk video:

<https://drive.google.com/drive/folders/1WZuwal3-qxAzWWjr-GiXss3G12tFIVG>

Dokumentasi observasi kelas yang dilakukan di kelas XI SMKN 2 Gowa saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Berikut adalah dokumentasi observasi kelas sebagai berikut:



Dokumentasi observasi kelas saat pembelajaran Bahasa Indonesia

<https://drive.google.com/drive/folders/1InbWRR4it2xaa6bWZaUgloy-p5SI7qszt>

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**



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

Alamat Kantor: Jl. Sultan Alauddin NO 259 Makassar 90221 Tlp (0411) 866972,881593, Fax (0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT**

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

Nama : Nurfauziah Arifin

Nim : 105331101920

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	8 %	10 %
2	Bab 2	18 %	25 %
3	Bab 3	9 %	10 %
4	Bab 4	8 %	10 %
5	Bab 5	4 %	5 %

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

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 3 Mei 2024

Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan.





**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**PRODI PEND. BAHASA DAN SAstra INDONESIA**

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar  
Telp 0411-866132/860132 (Fax.)  
Email fkip@unismuh.ac.id  
Web www.fkip.unismuh.ac.id

**KARTU KONTROL SKRIPSI**

Nama : Nurfauziah Arifin  
Stambuk : 105331101920  
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Pembimbing : 1. Dr. Marwiah, M. Pd.  
2. Dr. Aco Karumpa, M. Pd.  
Judul Proposal : Peran Bahan Ajar Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas XI SMKN 2 Gowa

No	Hari/ Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1.	18-3-2024	Hari penelitian di skripsi yang jelas, Hae dan pembahas	
2.	20-3-2024	Hari pengamatan video pembelajaran guru gob. Buat dalam CD.	
3.	26-3-2024	Lampirkan foto-foto	

**Catatan:**

Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian skripsi jika sudah konsultasi ke dosen pembimbing minimal 6 kali.

Makassar, Maret 2024

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

**Dr. Syekh Adiwijaya Latief, S.Pd., M.Pd**

NBM: 951 826





**KARTU KONTROL SKRIPSI**

Nama : Nurfauziah Arifin  
Stambuk : 105331101920  
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Pembimbing : 1. Dr. Marwiah, M. Pd.  
2. Dr. Aco Karumpa, M. Pd.  
Judul Proposal : Peran Bahan Ajar Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas XI SMKN 2 Gowa

No	Hari/ Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
4.	1-4-2024	Buatlah tabel-tabel hasil penelitian	
5.	24-4-2024	Foto-foto di submit di pembiasaan setiap sub-sub pembiasaan.	
C.	29-4-2024	Buktikan apa hasil kreativitas siswa.	

Catatan:  
Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian skripsi jika sudah konsultasi ke dosen pembimbing minimal 6 kali.

Makassar, Maret 2024

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Dr. Syekh Adiyajiwa Latief, S.Pd., M.Pd.

NBM: 951 326







**KARTU KONTROL SKRIPSI**

Nama : Nurfauziah Arifin  
Stambuk : 105331101920  
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Pembimbing : 1. Dr. Marwiah, M. Pd.  
2. Dr. Aco Karumpa, M. Pd.  
Judul Proposal : Peran Bahan Ajar Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas XI SMKN 2 Gowa

No	Hari/ Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
		1. Penjelasan lebih terperinci dan	
		2. Penulis kejurusan yang benar	
		3. Daftar Pustaka memuat sumber kejurusan	
		4. Di Susun alfabetis	
		5. Keraples jilid	
		6. Penulis yang benar - nomor - ejaan - dll	
		7. Ace	

Catatan:

Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian skripsi jika sudah konsultasi ke dosen pembimbing minimal 6 kali.

Makassar, Maret 2024

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Dr. Syekh Adiwijaya Latief, S.Pd., M.Pd  
NBM: 951 826



# BAB I Nurfauziah Arifin 105331101920

## ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1

[digilib.uinsby.ac.id](http://digilib.uinsby.ac.id)

Internet Source

3%

2

[jbasic.org](http://jbasic.org)

Internet Source

3%

3

[eprints.walisongo.ac.id](http://eprints.walisongo.ac.id)

Internet Source

2%

Exclude quotes

Exclude bibliography

Exclude matches



turnitin



# BAB II Nurfauziah Arifin 105331101920

## ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://ojs.unm.ac.id">ojs.unm.ac.id</a> Internet Source	5%
2	<a href="http://repository.iainpalopo.ac.id">repository.iainpalopo.ac.id</a> Internet Source	5%
3	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	3%
4	<a href="http://journal.unpas.ac.id">journal.unpas.ac.id</a> Internet Source	2%
5	<a href="http://www.suaramerdeka.com">www.suaramerdeka.com</a> Internet Source	2%
6	<a href="http://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet Source	2%



Exclude quotes Off

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography Off

# BAB III Nurfauziah Arifin 105331101920

## ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1

[ejurnal.poltekparmedan.ac.id](http://ejurnal.poltekparmedan.ac.id)

Internet Source

2%

2

[edoc.pub](http://edoc.pub)

Internet Source

2%

3

[files1.simpkb.id](http://files1.simpkb.id)

Internet Source

2%

4

[journal.ugm.ac.id](http://journal.ugm.ac.id)

Internet Source

2%

5

[repo.uinsatu.ac.id](http://repo.uinsatu.ac.id)

Internet Source

2%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography Off

# BAB IV Nurfauziah Arifin 105331101920

## ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

2%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1

Adit Trinaldi, Siti Enik Mukhoiyaroh Bambang, Mefliza Afriani, Febrizka Alya Rahma, Rustam Rustam. "Analisis Kebutuhan Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Infomasi", Jurnal Basicedu, 2022

Publication

6%

2

id.scribd.com

Internet Source

2%



Exclude quotes

Exclude bibliography

Exclude matches

< 2%

# BAB V Nurfauziah Arifin 105331101920

## ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

3%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

- 1 Dewi Fatmawati. "Penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik di SD IT Rabbani Watampone", JURNAL AL-QAYYIMAH, 2020  
Publication 2%
- 2 repository.radenintan.ac.id  
Internet Source 2%



Exclude quotes

Exclude bibliography

Exclude matches

## RIWAYAT HIDUP



**Nurfauziah Arifin.** lahir di Dana, Kecamatan Watuputih, Kabupaten Muna, Sulawesi Tenggara, pada tanggal 13 April 2002. Penulis merupakan buah Kasih sayang dari bapak Arifin, Amd. Dan Ibu Lisna, SKM., M.Kes. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara.

Penulis menempuh pendidikan Sekolah Dasar pada tahun 2008 di SDN 1 Kontunaga, yang sekarang berubah nama menjadi SDN 2 Watupute dan lulus pada tahun 2014. Kemudian melanjutkan pendidikan di tingkat Sekolah Menengah pertama pada tahun 2014 di SMPN 3 Kusambi, yang sekarang berubah nama menjadi SMPN 2 Watupute dan tamat di tahun 2017. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMAN 2 Raha pada tahun 2017. Pada tahun 2020 penulis melanjutkan studi di perguruan tinggi, jenjang S1 dengan Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar dan selesai di tahun 2024.

Berkat rahmat Allah Subhanahu Wata'ala dan iringan do'a dari kedua orang tua. Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang teramat besar atas selesainya skripsi yang berjudul **“Peran Media Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas XI SMKN 2 Gowa”**.