

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *PLATFORM*
BLOOKET PADA TEKS DESKRIPSI KELAS VII
DI SMP MUHAMMADIYAH BULUKUMBA**

TESIS

Tesis diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Makassar untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Pascasarjana Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



Oleh

Nama : Rahmita

NIM : 105041101622

**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2024**

TESIS

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PLATFORM
BLOOKET PADA TEKS DESKRIPSI KELAS VII
DI SMP MUHAMMADIYAH BULUKUMBA**

Yang Disusun dan Diajukan oleh

RAHMITA

Nomor Induk Mahasiswa: 105041101622

Telah Dipertahankan di Depan Panitia Ujian Tesis
pada Tanggal 29 Agustus 2024

Menyetujui
Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Dr. Muhammad Akhir, M.Pd

Pembimbing II

Dr. M. Agus, M.Pd

Mengetahui,

Direktur Program Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Makassar,

Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd
NBM : 613 949

Ketua Prodi Magister Pendidikan
Bahasa dan Sastra Indonesia

Prof. Dr. Dra. Munirah, M.Pd
NBM : 951 756

HALAMAN PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Platform Blooket Pada Teks Deskripsi Kelas VII di SMP Muhammadiyah Bulukumba.

Nama Mahasiswa : Rahmita

NIM : 105041101622

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah diuji dan dipertahankan di depan panitia Penguji Tesis pada Tanggal 29 Agustus 2024 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar, dengan beberapa perbaikan.

Makassar, Agustus 2024

Tim Penguji

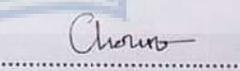
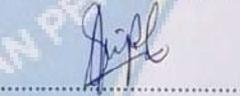
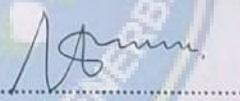
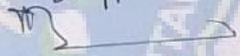
Dr. Sukmawati, M.Pd
(Pimpinan)

Dr. Muhammad Akhir, M.Pd
(Pembimbing I)

Dr. M. Agus, M. Pd
(Pembimbing II)

Prof. Dr. Dra. Munirah, M. Pd
(Penguji)

Dr. Sitti Aida Azis, M. Pd
(Penguji)



PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rahmita
NIM : 105041101622
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Platform Blooket* Pada Teks Deskripsi Kelas VII di SMP Muhammadiyah Bulukumba.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tesis ini hasil karya orang lain, saya menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, Agustus 2024

Penulis



Rahmita

ABSTRAK

Rahmita, 2024: *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Platform Blooket pada Teks Deskripsi Kelas VII di SMP Muhammadiyah Bulukumba*. Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Muhammad Akhir dan M. Agus.

Media pembelajaran berbasis *platform blooket* dikembangkan untuk membantu proses belajar mengajar dalam rangka meningkatkan pemahaman materi teks deskripsi kelas VII SMP Muhammadiyah Bulukumba. Tujuan dari penelitian ini (1) untuk mengembangkan prototipe media pembelajaran berbasis *platform blooket* pada teks deskripsi kelas VII di SMP Muhammadiyah Bulukumba, (2) untuk menganalisis kevalidan pengembangan media pembelajaran berbasis *platform Blooket*, (3) untuk menganalisis kepraktisan media pembelajaran berbasis *platform Blooket*, (4) untuk menganalisis keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis *platform Blooket* pada teks deskripsi kelas VII di SMP Muhammadiyah Bulukumba.

Metode yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah metode *Research and Development* (R&D) dengan mengadopsi model pengembangan dan pendekatan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Instrumen yang digunakan berupa observasi, angket, dan tes. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dan uji coba produk dilakukan pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Bulukumba.

Hasil penelitian pengembangan ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *platform blooket* layak digunakan berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dengan perolehan 0,85 dan ahli media dengan perolehan 0,82 yang berarti nilai validitas tinggi dengan menggunakan uji validitas menggunakan Aiken's. Hasil respon peserta didik sebesar 97% lebih besar dari 84% juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *platform blooket* praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran dikelas. Media pembelajaran berbasis *platform blooket* juga efektif diterapkan dalam proses pembelajaran dilihat dari pengaruh yang sangat signifikan dari hasil belajar siswa dimana hasil *pretest* dan *posttes* peserta didik menunjukkan bahwa nilai peserta didik meningkat sebesar 7.89 poin atau 10.62%.

Kata kunci : pengembangan media pembelajaran, blooket, teks deskripsi.

ABSTRACT

Rahmita, 2024. Development of Learning Media Based on Blooket Platform on Descriptive Texts for Class VII at SMP Muhammadiyah Bulukumba. Supervised by Muhammad Akhir and M. Agus.

The platform-based learning media blooket was developed to assist the teaching and learning process in order to improve the understanding of descriptive text material for class VII of SMP Muhammadiyah Bulukumba. The objectives of this study were (1) to develop a prototype of platform-based learning media blooket on descriptive text for class VII at SMP Muhammadiyah Bulukumba, (2) to analyze the validity of the development of platform-based learning media blooket, (3) to analyze the practicality of platform-based learning media blooket, (4) to analyze the effectiveness of using platform-based learning media blooket on descriptive text for class VII at SMP Muhammadiyah Bulukumba.

The method used in this research and development was the Research and Development (R&D) method by adopting the ADDIE development model and approach developed by Dick and Carry (1996). The instruments used were observation, questionnaires, and tests. Product validation was carried out by material experts and media experts and product trials were carried out on class VII students of SMP Muhammadiyah Bulukumba.

The results of this development research proved that the blooket platform-based learning media was feasible to use based on the validation results from material experts with a score of 0.85 and media experts with a score of 0.82, which means a high validity value using the validity test using Aiken's. The results of student responses were 97%, greater than 84%, also indicate that the blooket platform-based learning media is practical to use in the learning process in the classroom. The blooket platform-based learning media was also effectively applied in the learning process as seen from the very significant influence on student learning outcomes where the results of the pretest and posttest of students show that student scores increased by 7.89 points or 10.62%.

Keywords: *development of learning media, blooket, descriptive text.*



Translated & Certified by
Language Institute of Unismuh Makassar
Date: 20 Apr 24 Doc: *Abmael*
Authorized by: *[Signature]*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah Swt. yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita khususnya penulis sehingga dapat menyelesaikan penyusunan tesis ini. Shalawat serta salam dihadiahkan kepada junjungan suri tauladan Nabi besar Muhammad Saw, yang telah membawa kabar tentang pentingnya ilmu bagi kehidupan di dunia dan di akhirat kelak.

Tesis ini disusun untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar. dengan tujuan memenuhi salah satu syarat menempuh ujian tingkat pascasarjana di Universitas Muhammadiyah Makassar, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Platform Blooket* pada Teks Deskripsi Kelas VII di SMP Muhammadiyah Bulukumba”. Tesis ini tidak mungkin dapat terwujud tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak.

Ucapan terima kasih dan penghargaan yang sangat istimewa dengan segenap cinta dan hormat saya haturkan kepada Ayahanda Amir dan Ibunda Najang yang telah membesarkanku penuh kasih sayang dan selalu memberikan dukungan moral maupun material. Terima kasih pula kepada saudara-saudariku yang selalu mendukung perjalananku dalam menuntut ilmu dan menggapai cita-cita.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya saya ucapkan terkhusus kepada Dr. Muhammad Akhir, M.Pd Pembimbing I dan Dr. M. Agus, M.Pd Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya

dalam memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan semangat kepada penulis sejak penyusunan proposal hingga pada selesainya tesis ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dr. Ir. H. Abd Rakhim Nanda, ST.,MT.,IPU. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd Direktur Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Prof. Dr. Dra. Munirah, M.Pd. Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar serta seluruh dosen dan staf pegawai dalam lingkungan Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar yang memberikan banyak ilmu dan pengalaman sehingga penulis dapat menyelesaikan studinya di perguruan tinggi.

Ucapan terima kasih pula penulis ucapkan kepada Mustafah, S.Pd Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah Bulukumba yang telah memberikan izin dan waktunya untuk mengadakan penelitian serta dukungan kepada penulis, serta terima kasih kepada Jusmiati, S.Pd yang telah bersedia menjadi informan dalam penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh rekan mahasiswa Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Angkatan 2022 yang selalu memberikan semangat, motivasi dan bantuan kepada penulis.

Ucapan terima kasih pula kepada rekan seperjuangan di Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah (IMM) Kabupaten Bulukumba dan Pimpinan Daerah Nasyiatul Aisyiyah Kabupaten Bulukumba yang senantiasa memberikan dorongan dan motivasi untuk menyelesaikan pendidikan diperguruan tinggi ini.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dari sitematika, bahasa, maupun materi. Oleh karena itu, peneliti menerima dengan senang hati atas kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan karya ini. Akhir kata, penulis berharap semoga karya ini dapat bermanfaat bagi pengembangan pendidikan serta dunia penelitian pada umumnya, Aamiin.

Makassar, Agustus 2024

Penulis

Rahmita



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Spesifikasi Produk.....	6
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Media Pembelajaran	9
1. Pengertian Media Pembelajaran	9
2. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran	10
3. Penggunaan Media dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	11

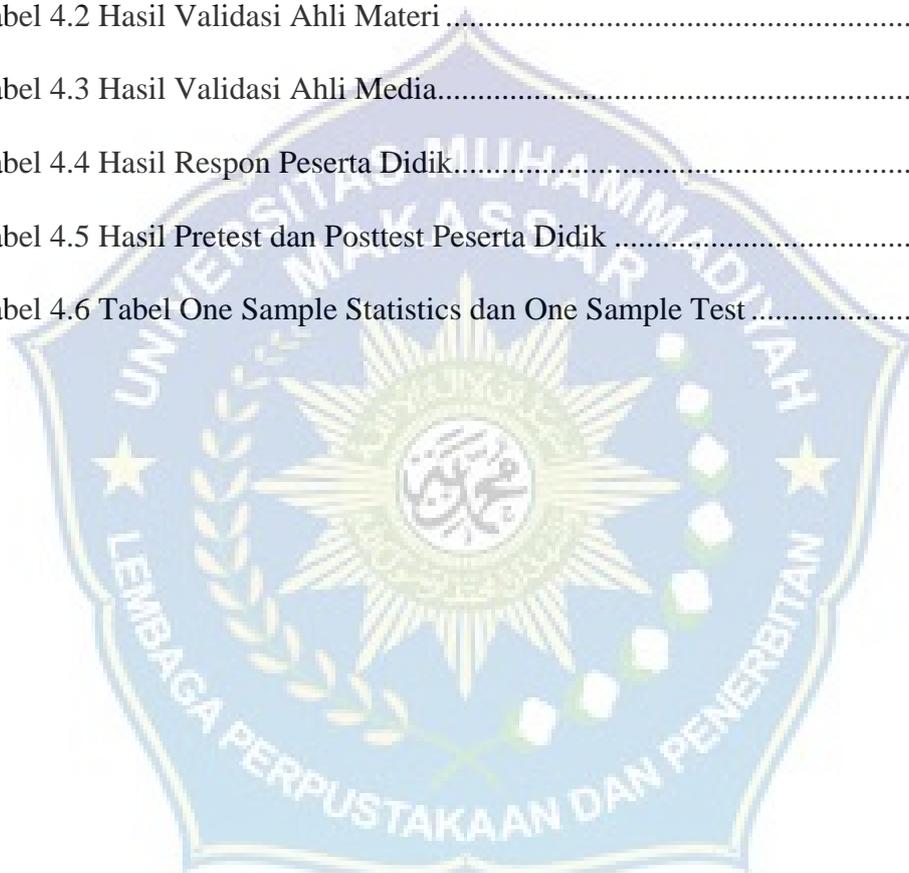
B. Blooket	13
1. Pengertian <i>Blooket</i>	13
2. Macam-Macam Mode Gim <i>Blooket</i>	15
3. Kelebihan dan Kekurangan <i>Blooket</i>	16
4. Pemilihan <i>Platform Blooket</i> sebagai Media Pembelajaran.....	17
C. Teks Deskripsi	18
1. Pengertian Teks Deskripsi	18
2. Ciri-Ciri Teks Deskripsi	20
3. Struktur Teks Deskripsi	21
4. Tujuan Pembelajaran Teks Deskripsi	22
5. Capaian Pembelajaran Teks Deskripsi	23
D. Hasil Penelitian yang Relevan.....	34
E. Kerangka Pikir	38
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Desain Pengembangan	41
B. Prosedur Pengembangan	42
C. Validasi dan Uji Coba Produk	46
D. Jenis Data	47
E. Instrumen Pengumpulan Data	48
F. Teknik Pengumpulan Data	51
G. Teknik Analisis Data	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	55
A. Hasil Pengembangan	55

B. Pembahasan.....	74
BAB V PENUTUP.....	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	83
DAFTAR LAMPIRAN	87
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	200



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi	48
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media	49
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Peserta Didik	50
Tabel 4.1 Mode Permainan Platform Blooket	60
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	68
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media.....	70
Tabel 4.4 Hasil Respon Peserta Didik.....	71
Tabel 4.5 Hasil Pretest dan Posttest Peserta Didik	72
Tabel 4.6 Tabel One Sample Statistics dan One Sample Test.....	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fungsi Media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran	10
Gambar 2.2 Tampilan Gim Blooket.....	16
Gambar 2.3 Rasional Pembelajaran Bahasa Indonesia	24
Gambar 2.4 Bagan Kerangka Pikir	40
Gambar 4.1 Rancangan <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran	57
Gambar 4.2 Pembuatan Set Teks Deskripsi.....	57
Gambar 4.3 Penambahan Profil Pada Teks Deskripsi	58
Gambar 4.4 Penambahan Deskripsi Materi Teks Deskripsi	58
Gambar 4.5 Pembuatan Pertanyaan Pada Teks Deskripsi	59
Gambar 4.6 Pemilihan Mode Permainan Pada Teks Deskripsi	59
Gambar 4.7 Penggunaan Media Pembelajaran Blooket	79

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan sebuah fasilitas dengan tujuan menghasilkan manusia yang bermutu dan berpotensi dalam makna yang seluas-luasnya. Melalui pembelajaran hendaknya terjalin sebuah proses pendewasaan diri, sehingga ketika pengambilan keputusan terhadap sesuatu permasalahan yang dialami senantiasa diiringi dengan rasa tanggung jawab yang besar. Media Pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu pembelajaran yakni segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Mustofa, 2020). Media pembelajaran juga merupakan sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran dan informasi.

Perkembangan teknologi informasi dan ilmu pendidikan sangat berkembang pesat setiap tahunnya, sehingga banyak menyediakan media pembelajaran berbasis IT (Teknologi Informasi) untuk meningkatkan hasil pembelajaran yang lebih efektif. Menurut Hammi (2017) menyatakan bahwa pembelajaran sekarang ini lebih diarahkan pada zaman modern dengan bantuan teknologi yang semakin canggih dengan harapan dapat membantu siswa dalam mempelajari materi pembelajaran secara efektif, interaktif, produktif dan menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran online yang ada.

Media pembelajaran yang diterapkan kepada peserta didik diharapkan dapat memiliki motivasi belajar yang tinggi serta mengarahkan kemandirian belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat

interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan dapat menimbulkan interaksi antar siswa adalah melalui permainan, yang memiliki karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*) dan keingintahuan (*curiosity*) (Irwan dkk, 2019). Permainan (*games*) merupakan segala konteks yang menimbulkan interaksi satu dengan yang lain antara pemain dengan cara mengikuti aturan-aturan yang ada serta telah ditentukan dalam mencapai sebuah tujuan (Sadiman dkk, 2010).

Blooket merupakan *platform* permainan pendidikan yang digunakan sebagai bahan evaluasi yang menarik dan menyenangkan seperti kuis dan pekerjaan rumah. Media pembelajaran ini dapat diterapkan oleh guru kepada peserta didik, sebagai media pembelajaran berbasis permainan yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian dan evaluasi materi pada proses pembelajaran untuk mengukur pemahaman siswa selama mendapatkan materi yang telah diajarkan. *platform* kuis berbasis web ini menghadirkan mode permainan yang menarik, baik dilakukan secara individu maupun kelompok. *Platform blooket* ini dapat memberikan pengalaman belajar dengan berbagai konten yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan melalui penguasaan informasi yang diperoleh tanpa disadarinya. Mengubah cara siswa belajar, tidak hanya menyenangkan, tetapi juga sangat efektif, dengan menciptakan pengalaman yang tak terlupakan dengan konten kelas (Thu & Dan, 2023). Penerapan media *platform Blooket* dalam pembelajaran dapat memberi tantangan juga membuat kesempatan untuk memperkuat daya ingat. Guru dapat membuat kumpulan pertanyaan tentang mata pelajaran apa pun. Selain itu, dapat mencari set yang dibuat oleh instruktur lain. (Susilo dkk. 2022).

Pemilihan media pembelajaran berpengaruh pada keaktifan peserta didik. Pemilihan media pembelajaran termasuk kedalam pengelolaan kelas oleh guru. Pengelolaan kelas yang dilakukan oleh guru dengan baik akan menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Keaktifan belajar peserta didik dapat tercipta melalui pemilihan media pembelajaran yang menarik dan tidak monoton. (Artya Ningsih, 2018) Keaktifan peserta didik juga menentukan hasil belajar dari peserta didik. Adanya keaktifan peserta didik dapat menunjang keberhasilan dalam belajar dengan hasil belajar berupa nilai yang baik. Dengan tingginya tingkat keaktifan peserta didik, maka akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik karena peserta didik yang aktif dalam pembelajaran akan mendapatkan pengalaman yang lebih banyak dan hasil belajar yang lebih tinggi, begitupun sebaliknya. Dengan demikian, maka keaktifan peserta didik dalam belajar mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

Salah satu materi pembelajaran bagi peserta didik kelas VII di tingkat SMP adalah mengenai teks deskripsi. Teks Deskripsi merupakan sebuah teks yang berbentuk paragraf yang berisikan penjelasan mengenai suatu objek, tempat, dan lain sebagainya sesuai dengan topik bahasan dengan bahasa yang singkat jelas dan mudah dipahami. Teks deskripsi disajikan kepada pembaca dengan tujuan agar pembaca dapat mengetahui topik yang dijelaskan atau digambarkan pada teks tersebut secara terperinci serta jelas. Dengan kalimat deskripsi, pembaca seolah-olah melihat, mendengar, dan merasakan sendiri tentang hal yang disampaikan dalam suatu teks.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SMP Muhammadiyah Bulukumba, penggunaan media pembelajaran yang diterapkan masih minim, terutama di kelas VII yang berbasis kurikulum merdeka. Pembelajaran lebih banyak dilakukan dengan metode ceramah dan penugasan, selain itu tidak adanya penerapan media pembelajaran yang lebih praktis dalam memahami teks deskripsi karena media pembelajarannya hanya sering terpaku pada buku dan menimbulkan rasa bosan terhadap peserta didik. Dengan jumlah peserta didik yang hanya 19 orang harusnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis online dalam hal ini *platform blooket* lebih mudah dan efektif diterapkan terlebih lagi fasilitas yang disediakan di sekolah tersebut sangat memadai.

Media pembelajaran berbasis platform blooket dikembangkan dengan menerapkan berbagai macam mode gim atau permainan yang ada dalam platform tersebut. Terdapat beberapa mode permainan yang sulit untuk dimainkan atau diakses, sehingga dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis platform blooket ini tidak adanya keterbatasan pilihan bagi peserta didik dalam memainkan mode permainan yang disepakati secara bersama dalam proses pembelajaran teks deskripsi.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *platform Blooket* pada teks deskripsi memungkinkan timbulnya aktivitas belajar mengajar yang lebih efektif dan praktis. Melalui media pembelajaran *Blooket* siswa akan mempunyai keaktifan yang tinggi dalam belajar sehingga memberikan hasil belajar yang tinggi pula.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *platform Blooket* dianggap mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada teks deskripsi. Namun hal

tersebut masih perlu dibuktikan secara ilmiah. Olehnya, peneliti melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Platform Blooket* Pada Teks Deskripsi Kelas VII di SMP Muhammadiyah Bulukumba”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti merumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimanakah prototipe media pembelajaran berbasis *platform Blooket* pada materi teks deskripsi kelas VII SMP Muhammadiyah Bulukumba?
2. Bagaimanakah kevalidan pengembangan media pembelajaran berbasis *platform Blooket* ?
3. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran berbasis *platform Blooket* ?
4. Bagaimanakah keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis *platform Blooket* pada teks deskripsi kelas VII di SMP Muhammadiyah Bulukumba?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengembangkan prototipe media pembelajaran berbasis *platform Blooket* pada teks deskripsi kelas VII SMP Muhammadiyah Bulukumba.
2. Untuk menganalisis kevalidan pengembangan media pembelajaran berbasis *platform Blooket*.
3. Untuk menganalisis kepraktisan media pembelajaran berbasis *platform Blooket*.

4. Untuk menganalisis keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis *platform Blooket* pada teks deskripsi kelas VII di SMP Muhammadiyah Bulukumba.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat diantaranya:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan studi lanjutan yang relevan dan bahan kajian ke arah pengembangan media pembelajaran menyadari betapa pentingnya media pembelajaran dalam dunia pendidikan. Selain itu, juga merupakan sebuah hasil karya institusi pendidikan yang akan diterapkan dalam pembelajaran teks deskripsi khususnya di SMP Muhammadiyah Bulukumba.

2. Manfaat Praktis

Secara umum manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah untuk memotivasi para pendidik agar lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Selain itu juga sebagai salah satu media yang dapat digunakan tenaga pendidik untuk meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan yaitu sebagai berikut :

1. Media pembelajaran ini disajikan menggunakan *platform blooket*. Dalam pemakaian media ini menggunakan bantuan komputer, laptop, ataupun handphone.

2. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi teks deskripsi untuk peserta didik tingkat SMP kelas VII.
3. Media pembelajaran memuat berbagai macam Gim yang dapat dimainkan oleh peserta didik dalam memahami materi.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi penelitian dan pengembangan

Asumsi penelitian dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *platform blooket* ini yaitu sebuah media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai alat penunjang untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah Bulukumba. Selain itu, beberapa asumsi dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran berbasis *platform blooket* dengan materi teks deskripsi ini mampu membuat peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- b. Validator yang melakukan penilaian media pembelajaran berbasis *platform blooket* sesuai dengan bidang keahliannya.
- c. Item-item dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk digunakan
- d. Guru sebagai observer dan sumber informan secara objektif memberikan respon serta mengisi angket mengenai media pembelajaran berbasis *platform blooket*.

- e. *Peserta* didik memberi informasi secara objektif dalam mengisi angket respond peserta didik mengenai media pembelajaran berbasis *platform blooket*.

2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan

Keterbatasan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu :

- a. Guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis *platform blooket* untuk menciptakan suasana kelas yang aktif pada materi teks deskripsi dan dan menciptakan hasil belajar peserta didik yang baik.
- b. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif terbatas yang berisi materi teks deskripsi.
- c. Uji validasi dilakukan pada validasi ahli dan uji coba terbatas.
- d. Uji coba produk dilakukan di SMP Muhammadiyah Bulukumba Kelas

VII.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari Bahasa Latin yaitu *Medius* secara harfiah berarti “tengah, perantara atau pengantar”. Dalam Bahasa Arab *wasail*, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan”. Dalam Kamus Bahasa Indonesia mengungkapkan bahwa media adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk”.

Sedangkan menurut para ahli, diantaranya: Heinich dan kawan-kawan mengemukakan istilah “media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerimaan”. Gerlach dan 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”. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media adalah alat bantu atau segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Media juga merupakan alat bantu yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara siswa dengan guru dalam proses pembelajaran.

2. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran

Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak agar menjadi lebih sederhana, konkrit serta mudah difahami. Di dalam proses belajar mengajar penggunaan media memiliki fungsi yang sangat penting. Secara umum fungsi media adalah sebagai penyalur pesan. Selain itu juga dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan minat, membangkitkan motivasi dan rangsangan serta dapat memengaruhi psikologi siswa.

Penggunaan media juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan materi/data dengan menarik, memudahkan menafsirkan data dan memadatkan informasi. Adapun metode pembelajaran adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat ditunjukkan melalui gambar di bawah ini:



Gambar 2.1 Fungsi Media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran

Ahmed Saberi mengemukakan fungsi pokok penggunaan media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan media dalam proses pembelajaran mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- b. Penggunaan media merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. ini berarti bahwa media merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan guru.
- c. Media dalam penggunaannya integral dengan tujuan dan fungsi ini mengandung makna bahwa media harus melihat kepada tujuan dan bahan pelajaran.
- d. Penggunaan media dalam pembelajaran bukan semata-mata alat hiburan, dalam arti digunakan hanya sekedar melengkapi proses supaya lebih menarik perhatian siswa.
- e. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam menangkap pengertian dan pemahaman dari proses pembelajaran yang diberikan guru.
- f. Penggunaan media dalam pembelajaran diutamakan untuk meningkatkan dan mempertinggi mutu belajar.

3. Penggunaan Media dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib di setiap tingkat pendidikan di Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia dilaksanakan mulai dari tingkat Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, dan Perguruan Tinggi. Kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia pada setiap tingkat berlangsung dengan cara yang

beragam. Menurut Mulyadi, et al, (2018) kegiatan pembelajaran pada masa kini bertumpu kepada proses keterampilan dan pembelajaran aktif. Siswa dituntut untuk lebih aktif dalam pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan keterampilannya. Penunjang utama kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia yakni dengan menggunakan media pembelajaran. Maka dari itu media pembelajaran menjadi wadah yang penting.

Ramadhan, et al, (2019) menyebutkan bahwa media memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan cara yang paling modern dan inovatif tetapi tidak terlalu formal dalam kegiatan pendidikan. Kemudahan dalam mengakses teknologi membuat kemudahan dalam penggunaan media. Penggunaan teknologi termasuk media dalam pendidikan menurut Ramadhan, et al, (2019) memungkinkan beragam cara baru untuk terhubung dengan orang lain dan mengakses informasi seputar pendidikan, serta memiliki konsekuensi dalam pengajaran formal.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu penunjang belajar peserta didik dalam memahami suatu pembelajaran dengan lugas, terlebih hal ini sebagai penunjang diluar sumber belajar lain seperti buku. Selain pembelajaran berpusat pada guru, media dan teknologi berperan dalam penyajian pembelajaran, disisi lain ketika pembelajaran berpusat pada peserta didik adalah menjadi pengguna media yang dapat diaplikasikan menjadi sarana diskusi, mempresentasikan hasil pemikiran, dan jembatan peserta didik untuk lebih fokus pada beberapa bidang sekaligus yaitu pembelajaran, komunikasi dan teknologi.

Media pembelajaran yang kerap kali digunakan oleh guru dilapangan adalah media gambar, media lagu, dan media audiovisual. Demikian penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting sebagai penunjang keaktifan dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun penggunaan media dengan pemanfaatan teknologi saat ini masih minim. Ketersediaan fitur-fitur, *platform* maupun aplikasi saat ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran dalam menunjang keberhasilan belajar peserta didik salah satunya adalah *platform Blooket*.

B. Blooket

1. Pengertian *Blooket*

Blooket atau dilafalkan 'blue-kit' merupakan *platform* kuis berbasis web. *Blooket* juga menyediakan permainan edukatif yang dapat diakses melalui gawai. *Blooket* merupakan layanan yang relatif baru yang menyediakan instruktur dengan pilihan trivia dan kuis online (Hadi Nugroho & Romadhon, 2022, p. 154). *Blooket* adalah versi game baru dengan *platform* kuis berbasis web. *Blooket* menghadirkan mode permainan yang menarik, baik dilakukan secara individu maupun kelompok. *Blooket* memberi pengalaman belajar dengan berbagai konten yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan melalui penguasaan informasi yang diperoleh tanpa disadarinya. *Blooket* mengubah cara siswa belajar, tidak hanya menyenangkan, tetapi juga sangat efektif, dengan menciptakan pengalaman yang tak terlupakan dengan konten kelas (Thu & Dan, 2023, p. 45).

Penerapan media *platform Blooket* dalam pembelajaran dapat memberi tantangan sekaligus juga membuat kesempatan untuk memperkuat daya ingat. Guru dapat membuat “kumpulan pertanyaan” tentang mata pelajaran apa pun. Selain itu, dapat mencari “set” yang dibuat oleh instruktur lain. (Susilo et al., 2022, p. 501). *Blooket* dapat digunakan sebagai. Situs *platform* ini adalah <https://www.blooket.com/> dan peserta didik dapat mengakses laman <https://play.blooket.com/play> kemudian memasukkan kode permainan. *Platform* berbasis laman web ini dirancang oleh Ben Stewart dan hak ciptanya dipegang oleh Blooket LLC. *Platform* ini dapat diakses menggunakan gawai dan laptop, hanya saja untuk menjadi host, pengguna perlu menggunakan laptop karena kebutuhan tampil yang disajikan secara langsung.

Pernyataan dari laman resmi *Blooket.com* sendiri menyebutkan bahwa media tersebut dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dalam permainan untuk mendapat hadiah (*rewards*) setelah menjawab pertanyaan. Media *Blooket* juga dapat digunakan sebagai sarana dalam mengeksplorasi metode pembelajaran baru. Keberhasilan peserta didik dalam menyelesaikan tantangan yang ada di gim membantu mereka belajar dengan baik sambil mereview.

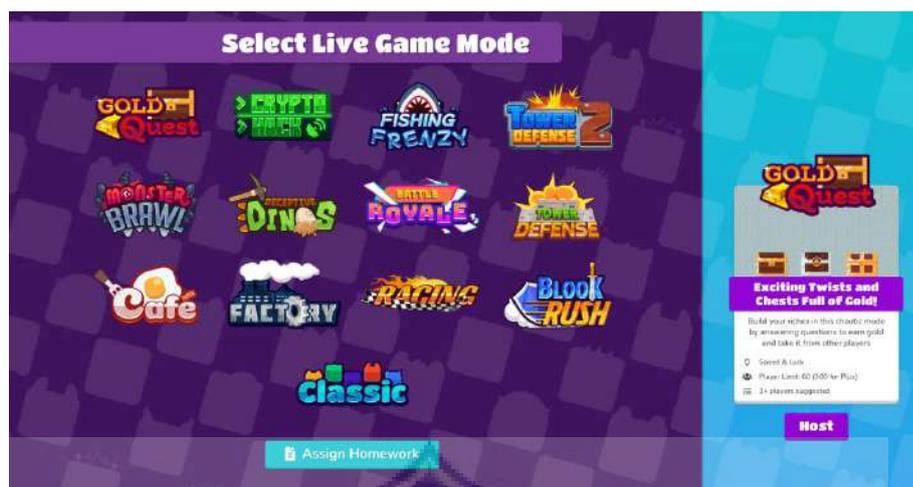
Blooket juga memudahkan guru dalam membuat soal kuis karena disediakan fitur *Set Builder* yang berguna untuk memasukkan soal-soal. Bahkan guru dapat saling berbagi sehingga akan tercipta pengalaman yang lebih menarik dan luas. Karena merupakan *platform* pembelajaran berbasis kuis, *Blooket* dapat dimainkan secara individu maupun kelompok. Kuis

yang dibuat menggunakan Blooket juga dapat dijadikan sebagai pekerjaan rumah tergantung dengan jenis permainan yang dipilih. Guru dapat mengatur pengaturan durasi waktu, skor maksimal yang dapat diperoleh, dan opsi lain dengan fitur yang disediakan pada laman *Blooket* sehingga permainan dapat berlangsung lebih menarik dan menantang peserta didik untuk menyelesaikannya.

2. Macam-Macam Mode Gim Blooket

Nugroho dan Romadhon (2022) mengungkapkan gim *Blooket* merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk bahan evaluasi seperti kuis dan pekerjaan rumah dengan tampilan yang menarik. Hal tersebut kembali diungkapkan oleh Faruq dan Amri (2023) bahwa gim *Blooket* merupakan media pembelajaran yang bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Terlebih media tersebut dikemas dalam sebuah permainan sehingga lebih dekat dengan kehidupan anak sebagai peserta didik yang tidak jauh dari penggunaan teknologi dan gawai.

Ada berbagai macam mode *gim blooket* yang dapat dimainkan dan diatur sesuai kebutuhan. Dikutip dalam laman resmi *Blooket.com*, mode gim yang disediakan terdiri dari dua jenis yaitu kelompok dan individu. Mode gim kelompok antara lain *Battle Royal*, *Blook Rush*, dan *Classic*. Sedangkan mode gim individu antara lain *Gold Quest*, *Crypto Hack*, *Fishing Frenzy*, *Tower Defense 2*, *Monster Brawl*, *Deceptive Dinos*, *Tower Defense*, *Cafe*, *Factory*, dan *Racing*. Tampilan *gim blooket* pada *platform* dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 2.2 Tampilan Gim Blooket

Dengan demikian, pelaksanaan asesmen berupa kuis yang dikemas menggunakan berbagai macam mode gim diharapkan dapat lebih menarik peserta didik untuk lebih memahami dan menguasai materi yang diajarkan oleh guru. Menurut Bratel, dkk. (2021) Blooket menyajikan dorongan kuat sebuah kompetisi yang memotivasi peserta didik dengan fitur kuis langsung.

3. Kelebihan dan Kekurangan Blooket

Platform Blooket juga memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai media pembelajaran. Kelebihan Blooket yaitu guru dapat memasukkan pertanyaan yang ada di bank soal kuis atau sekadar mengambil soal yang sudah ada. Menurut Bratel, dkk. (2021:933—934) Blooket memiliki kelebihan berupa pengguna dapat menyalin tempel langsung ke papan klip kuis, dapat mengatur durasi tampilan soal, dan dapat memberikan komentar secara langsung ketika peserta didik mengerjakan kuis.

Adapun kekurangan *Blooket* yaitu menggunakan bahasa Inggris. Blooket belum memiliki terjemahan bahasa Indonesia, sehingga mempersulit pemahaman peserta didik saat disajikan panduan permainan.

Kemudian Blooket tidak dapat menyimpan skor jika skor permainan yang diraih peserta didik mencapai angka di atas jutaan. Kekurangan ketiga adalah tidak dapat menyimpan secara awan, sehingga ketika pendidik menjadi host atau tuan rumah kehilangan koneksi, permainan tidak dapat tersimpan di akun pendidik.

4. Pemilihan Platform Blooket sebagai Media Pembelajaran

Pada penelitian pengembangan ini, alasan peneliti memilih Platform Blooket sebagai media pembelajaran yaitu :

- a. Keseruan dan Keterlibatan. Blooket dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Dengan berbagai mode permainan dan elemen kompetitif, siswa cenderung lebih terlibat dalam pembelajaran.
- b. Variasi dan Fleksibilitas. Blooket menawarkan berbagai mode permainan dan pilihan kustomisasi, sehingga pengajar dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Ini memberi variasi dalam metode pengajaran.
- c. Pemantauan dan Evaluasi. Blooket memberikan alat pemantauan dan statistik yang memungkinkan pengajar untuk melacak kemajuan siswa dan mengevaluasi kinerja mereka dalam permainan. Ini dapat membantu pengajar memahami sejauh mana siswa memahami materi.
- d. Keterlibatan Sosial. Bermain bersama dalam ruang permainan multi-pemain, ini menciptakan kesempatan bagi siswa untuk berkolaborasi atau bersaing satu sama lain, meningkatkan aspek sosial dalam pembelajaran.

- e. Kemudahan Penggunaan. *Blooket* memiliki antarmuka yang relatif mudah digunakan, yang memungkinkan pengajar dan siswa untuk memulai tanpa banyak kerumitan teknis.
- f. Gratis atau Berbayar. *Blooket* menawarkan versi gratis dengan banyak fitur yang berguna, sehingga dapat digunakan tanpa biaya. Versi berbayar menyediakan lebih banyak fitur lanjutan bagi mereka yang membutuhkannya.
- g. Pengembangan Konten yang Mudah. Pembuatan konten dalam *Blooket* relatif mudah dan cepat, memungkinkan pengajar untuk membuat permainan sesuai dengan topik yang sedang diajarkan.
- h. Beragam Mata Pelajaran. *Blooket* dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran dan konteks pembelajaran, dari matematika hingga sejarah, membuatnya sangat fleksibel dalam penggunaannya.
- i. Mendorong Kompetensi Digital. *Blooket* membantu siswa memahami teknologi dan berinteraksi dengan perangkat lunak pendidikan online, yang merupakan keterampilan yang penting dalam dunia yang semakin terdigitalisasi.
- j. Kemudahan Akses. *Blooket* dapat diakses melalui web, sehingga dapat digunakan di berbagai perangkat dengan koneksi internet.

C. Teks Deskripsi

1. Pengertian Teks Deskripsi

Deskripsi merupakan sebuah tulisan yang menjelaskan dan menggambarkan tentang keadaan, objek atau hal tertentu. Selain itu, teks deskripsi juga bisa diartikan sebagai suatu kaidah pengolahan data yang

hasilnya bisa disampaikan dengan jelas sehingga mudah dipahami. Menurut Gorys Keraf, teks deskripsi merupakan tulisan yang menyampaikan objek atau hal yang dibicarakan sehingga membuat pembaca seolah melihat secara langsung apa yang digambarkan. Penulis harus mampu memindahkan detail bentuk dan hasil perasaan pada objek tertentu. Menurut Felicia Nuradi, teks deskripsi merupakan sebuah tulisan yang bertujuan untuk menggambarkan suatu bentuk objek yang diamati, corak, sifat serta rasanya dengan mengandalkan panca indera. Sedangkan menurut Henry Guntur Tarigan, yang dimaksud teks deskripsi adalah sebuah tulisan yang menggambarkan suatu cerita. Tujuannya mengajak pembaca memahami, ikut merasakan dan menikmati hal yang dijelaskan dalam teks, seperti emosi, aktivitas dan lainnya.

Keterampilan menulis teks deskripsi merupakan salah satu keterampilan menulis yang perlu dikuasai siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Keterampilan tersebut diajarkan kepada siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP). Teks deskripsi adalah teks yang berisi gambaran sifat-sifat benda yang dideskripsikan. Dengan kalimat deskripsi, pembaca seolah-olah melihat, mendengar, dan merasakan sendiri tentang hal yang disampaikan dalam suatu teks. Dengan kata lain, kalimat deskripsi merupakan kalimat yang melukiskan sesuatu, menyatakan apa yang di indra, melukiskan perasaan, dan perilaku jiwa dalam wujud kalimat, Hermaditoyo (2018:268).

Menurut Atmazaki (2006:88), teks deskripsi adalah bentuk tulisan yang melukiskan suatu objek (tempat, benda, dan manusia). Deskripsi juga

merupakan lukisan dengan kata-kata. Pembaca seolah-olah ikut mencium, mendengarkan, meraba, merasakan, atau melihat segala sesuatu yang dideskripsikan si penulis. Selain itu, Semi (2009:56) mengungkapkan bahwa teks deskripsi adalah tulisan yang tujuannya memberikan perincian atau gambaran detail tentang suatu objek sehingga pembaca seolah ikut melihat atau mengalami langsung. Mahsun (2014:28) juga mengemukakan bahwa teks deskripsi merupakan gambaran suatu objek benda secara individual berdasarkan ciri fisiknya, gambaran yang dipaparkan haruslah yang spesifik menjadi ciri keberadaan objek yang digambarkan. Selanjutnya, Priyatni (2015:72-73) menegaskan bahwa teks deskripsi adalah teks yang memaparkan suatu objek/hal/keadaan sehingga pembaca dapat merasakan apa yang dialami oleh penulis ketika mengunjungi objek tersebut.

Dari beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa teks deskripsi ialah teks yang menggambarkan secara rinci suatu objek sehingga pembaca dapat merasakan, melihat, dan mendengarkan sendiri apa yang disampaikan dalam teks tersebut.

2. Ciri-Ciri Teks Deskripsi

Ciri yang terdapat dalam teks deskripsi adalah :

- a. Menggambarkan atau menjabarkan suatu objek, bisa benda, peristiwa, tempat dan lain sebagainya.
- b. Penjelasan detail yang melibatkan semua panca indera, mulai dari penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman dan perasa.
- c. Ada pemaparan tentang sifat dan ciri-ciri suatu objek secara detail dan jelas.

- d. Mengajak pembaca untuk ikut merasakan dan seolah mengalami sendiri peristiwa yang digambarkan dalam tulisan.
- e. Bisa menggunakan kalimat yang mengandung kata benda.
- f. Bisa mengandung kata sifat yang akan menggambarkan sesuatu.
- g. Kalimatnya bisa menggunakan kata kerja transitif yang akan menggambarkan suatu objek.
- h. Bisa menggunakan kata kerja pendapat yang tujuannya menunjukkan pandangan pribadi penulis.
- i. Mengandung kata keterangan yang melengkapi informasi.
- j. Bisa mengandung kata kiasan atau metafora.

3. Strukur Teks Deskripsi

Teks deskripsi memiliki 3 struktur yaitu identifikasi, deskripsi bagian dan simpulan.

- a. Identifikasi. Struktur identifikasi adalah bagian awal dari teks deskripsi yang berisi pengenalan nama objek, makna nama, lokasi, sejarah lahirnya, atau gambaran umum lainnya tentang objek yang dideskripsikan.
- b. Deskripsi Bagian. Struktur deskripsi bagian adalah gambaran rinci dari sudut pandang penulis tentang suatu objek. Penulis menggambarkan apa yang telah ia lihat, dengar, dan rasakan selama mengamati objek pilihannya. Jadi, pada bagian ini, penulis bisa menggambarkan tiap bagian yang ada di objeknya.

- c. **Simpulan/Kesan.** Simpulan/kesan adalah bagian yang berisi kesimpulan atau kesan dari hasil pengamatan penulis terhadap objek. Namun, bagian ini bersifat opsional. Artinya, boleh dituliskan ataupun tidak.

Teks deskripsi memiliki struktur pembangun untuk menjadi sebuah teks yang baik. Struktur teks deskripsi terdiri atas dua bagian. Pertama, deskripsi umum, yaitu bagian yang menggambarkan hal umum sebuah topik. Kedua, deskripsi bagian, yaitu bagian berisi gambaran secara lebih spesifik terkait topik teks tersebut (Kemendikbud,2013: 36).

4. Tujuan Pembelajaran Teks Deskripsi

Harsiati, dkk. (2017:7) mengemukakan bahwa teks deskripsi bertujuan untuk menggambarkan/melukiskan secara rinci dan penggambaran sekonkret mungkin suatu objek/suasana/perasaan sehingga pembaca seakan-akan melihat, mendengar, mengalami apa yang dideskripsikan.

Menurut Mahsun (2014:28), teks deskripsi berfungsi menggambarkan sesuatu objek atau benda secara individual berdasarkan ciri fisiknya secara spesifik. Selanjutnya, Wahono, dkk. (2013:12) menjelaskan bahwa teks deskripsi sering digunakan dalam visualisasi sastra, khususnya prosa. Hal itu tercermin dari suasana penggambaran latar atau tokoh dalam cerpen. Selain itu, teks deskripsi juga digunakan sebagai sarana promosi dan penawaran agar pembaca menjadi terpicat. Lebih lanjut Kosasih (2014) mengutarakan bahwa teks deskripsi berfungsi sebagai pelengkap jenis teks lain.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi teks deskripsi ialah (1) untuk menggambarkan suatu objek berdasarkan ciri fisik yang spesifik, (2) sebagai visualisasi sastra, dan (3) sebagai sarana promosi suatu objek agar pembaca terpicu.

Adapun tujuan pembelajaran pada teks deskripsi yaitu :

- a. Peserta didik dapat menemukan informasi eksplisit pada teks deskripsi dan menyimpulkannya melalui kegiatan menjawab pertanyaan dengan tepat.
- b. Peserta didik mengidentifikasi gaya penulisan teks deskripsi di media sosial dengan menuliskan kalimat ungkapan yang menyapa pembaca dengan baik.
- c. Peserta didik mengembangkan pemahamannya terhadap kata-kata yang jarang muncul dengan menemukan arti kata pada kamus secara mandiri dan tepat.
- d. Peserta didik berlatih mengenali gaya penyajian teks deskripsi yang efektif dan memikat pembaca sasaran melalui latihan menuliskan ulang kalimat perincian dan mengenali kalimat majas personifikasi.

5. Capaian Pembelajaran Teks Deskripsi

a. Rasional Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Kemampuan berbahasa, bersastra, dan berpikir merupakan fondasi dari kemampuan literasi. Semua bidang kajian, bidang kehidupan, dan tujuan-tujuan sosial menggunakan kemampuan literasi. Literasi menjadi kemampuan sangat penting yang digunakan untuk bekerja dan belajar sepanjang hayat. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Indonesia

merupakan pembelajaran literasi untuk berbagai tujuan berkomunikasi dalam konteks sosial budaya Indonesia. Kemampuan literasi dikembangkan ke dalam pembelajaran menyimak, membaca dan memirsa, menulis, berbicara, dan mempresentasikan untuk berbagai tujuan berbasis genre yang terkait dengan penggunaan bahasa dalam kehidupan. Setiap genre memiliki tipe teks yang didasarkan pada alur pikir—struktur—khas teks tertentu. Tipe teks merupakan alur pikir yang dapat mengoptimalkan penggunaan bahasa untuk bekerja dan belajar sepanjang hayat.

Model utama yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah pedagogi genre. Model ini memiliki empat tahapan, yaitu: penjelasan untuk membangun konteks (*explaining, building the context*), pemodelan (*modelling*), pembimbingan (*joint construction*), dan pemandirian (*independent construction*). Di samping pedagogi genre, pembelajaran bahasa Indonesia dapat dikembangkan dengan model-model lain sesuai dengan pencapaian pembelajaran tertentu.

Pembinaan dan pengembangan kemampuan berbahasa Indonesia akan membentuk pribadi Pancasila yang beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berpikir kritis, mandiri, kreatif, bergotong royong, dan berkebinekaan global. Rasional sebagaimana diuraikan di atas dapat dipaparkan pada gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 2.3: Rasional Pembelajaran Bahasa Indonesia

b. Tujuan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan:

- 1) Akhlak mulia dengan menggunakan bahasa Indonesia secara santun;
- 2) Sikap pengutamaan dan penghargaan terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi negara Republik Indonesia;
- 3) Kemampuan berbahasa dengan berbagai teks multimodal (lisan, tulis, visual, audio, audiovisual) untuk berbagai tujuan (genre) dan konteks;
- 4) Kemampuan literasi (berbahasa, sastra, dan bernalar kritis- kreatif) dalam belajar dan bekerja;
- 5) Kepercayaan diri untuk berekspresi sebagai individu yang cakap, mandiri, bergotong royong, dan bertanggung jawab;
- 6) Kepedulian terhadap budaya lokal dan lingkungan sekitarnya; dan
- 7) Kepedulian untuk berkontribusi sebagai warga Indonesia dan dunia yang demokratis dan berkeadilan.

c. Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi modal dasar untuk belajar dan bekerja karena berfokus pada kemampuan literasi (berbahasa dan berpikir). Kemampuan literasi menjadi indikator kemajuan dan perkembangan anak-anak Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia membina dan mengembangkan kepercayaan diri peserta didik sebagai komunikator, pemikir kritis-kreatif-imajinatif dan warga negara Indonesia yang menguasai literasi digital dan informasional. Pembelajaran Bahasa

Indonesia membina dan mengembangkan pengetahuan dan kemampuan literasi dalam semua peristiwa komunikasi yang mendukung keberhasilan dalam pendidikan dan dunia kerja.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia membentuk keterampilan berbahasa reseptif (menyimak, membaca dan memirsa) dan keterampilan berbahasa produktif (berbicara dan mempresentasikan, serta menulis). Kompetensi berbahasa ini berdasar pada tiga hal yang saling berhubungan dan saling mendukung untuk mengembangkan kompetensi peserta didik, yaitu bahasa (mengembangkan kompetensi kebahasaan), sastra (kemampuan memahami, mengapresiasi, menanggapi, menganalisis, dan mencipta karya sastra); dan berpikir (kritis, kreatif, dan imajinatif). Pengembangan kompetensi berbahasa, bersastra, dan berpikir diharapkan membentuk peserta didik yang memiliki kemampuan literasi tinggi dan berkarakter Pancasila.

- 1) Mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup kemampuan reseptif (menyimak, membaca dan memirsa) dan kemampuan produktif (berbicara dan mempresentasikan, menulis).
- 2) Mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan pendekatan berbasis genre melalui pemanfaatan beragam tipe teks dan teks multimodal (lisan, tulis, visual, audio, audiovisual). Model pembelajaran menggunakan pedagogi genre, yaitu: penjelasan untuk membangun konteks (*explaining, building the context*), pemodelan (*modelling*), pembimbingan (*joint construction*), dan pemandirian (*independent*

construction); serta kegiatan yang mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, dan imajinatif dalam proses pembelajaran.

3) Mata pelajaran Bahasa Indonesia dibelajarkan untuk meningkatkan:

(a) Kecakapan hidup peserta didik dalam mengelola diri dan lingkungan;

(b) Kesadaran dan kepedulian peserta didik terhadap lingkungan alam, sosial, dan budaya.

Area Pembelajaran	Kemampuan	Sub-kemampuan
Bahasa	Reseptif	Menyimak
		Membaca dan memirsa
	Produktif	Berbicara dan mempresentasikan
		Menulis

Pengertian kemampuan berbahasa diuraikan sebagai berikut.

Elemen	Deskripsi
Menyimak	Menyimak adalah kemampuan peserta didik menerima, memahami, dan memaknai informasi yang didengar dengan sikap yang baik agar dapat menanggapi mitra tutur. Proses yang terjadi dalam

Elemen	Deskripsi
	<p>menyimak mencakup kegiatan seperti mendengarkan dengan konsentrasi, mengidentifikasi, memahami pendapat, menginterpretasi tuturan bahasa, dan memaknainya berdasarkan konteks yang melatari tuturan tersebut. Komponen-komponen yang dapat dikembangkan dalam menyimak di antaranya kepekaan terhadap bunyibahasa, sistem isyarat, kosakata, struktur bahasa (tata bahasa), makna, dan metakognisi.</p>
<p>Membaca dan Memirsa</p>	<p>Membaca adalah kemampuan peserta didik untuk memahami, memaknai, menginterpretasi, dan merefleksi teks sesuai tujuan dan kepentingannya untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan potensinya. Memirsa merupakan kemampuan peserta didik untuk memahami, memaknai, menginterpretasi, dan merefleksi sajian cetak, visual dan/atau audiovisual sesuai tujuan dan kepentingannya untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan potensinya. Komponen-komponen yang dapat dikembangkan dalam</p>

Elemen	Deskripsi
	membaca dan memirsa di antaranya kepekaan terhadap fonem, huruf, sistem isyarat, kosakata, struktur bahasa (tata bahasa), makna, dan metakognisi.
Berbicara dan Mempresentasikan	<p>Berbicara adalah kemampuan peserta didik untuk menyampaikan gagasan, tanggapan, dan perasaan dalam bentuk lisan dengan santun. Mempresentasikan merupakan kemampuan memaparkan gagasan atau tanggapan secara fasih, akurat, bertanggungjawab, mengajukan dan/atau menanggapi pertanyaan/ Pernyataan, dan/atau menyampaikan perasaan secara lisan sesuai konteks dengan cara yang komunikatif dan santun melalui beragam media (visual, digital, audio, dan audiovisual).</p> <p>Komponen-komponen yang dapat dikembangkan dalam berbicara dan mempresentasikan di antaranya kepekaan terhadap bunyi bahasa, sistem isyarat, kosa kata, struktur bahasa (tata bahasa), makna, dan metakognisi.</p>
Menulis	Menulis adalah kemampuan menyampaikan

Elemen	Deskripsi
	<p>gagasan,tanggapan, dan perasaan dalam bentuk tulis secara fasih,akurat, bertanggung jawab, dan/atau menyampaikanperasaan sesuai konteks.</p> <p>Komponen-komponen yang dapat dikembangkan dalam menulis di antaranya penggunaan ejaan, kosa kata, kalimat, paragraf, struktur bahasa , makna, dan metakognisi dalam beragam jenis teks.</p>

d. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Setiap Fase

Pada akhir fase D, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, konteks sosial, dan akademis. Peserta didik mampu memahami, mengolah, dan menginterpretasi informasi paparan tentang topik yang beragam dan karya sastra. Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam diskusi, mempresentasikan, dan menanggapi informasi nonfiksi dan fiksi yang dipaparkan; Peserta didik menulis berbagai teks untuk menyampaikan pengamatan dan pengalamannya dengan lebih terstruktur, dan menuliskan tanggapannya terhadap paparan dan bacaan menggunakan pengalaman dan pengetahuannya. Peserta didik mengembangkan kompetensi diri melalui pajanan berbagai teks untuk penguatan karakter.

Fase D Berdasarkan Elemen.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Menyimak	<p>Peserta didik mampu menganalisis dan memaknai informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan yang tepat dari berbagai jenis teks (nonfiksi dan fiksi) audiovisual dan aural dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara. Peserta didik mampu mengeksplorasi dan mengevaluasi berbagai informasi dari topik aktual yang didengar.</p>
Membaca dan Memirsa	<p>Peserta didik memahami informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari berbagai jenis teks misalnya teks deskripsi, narasi, puisi, eksplanasi dan eksposisi dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat.</p> <p>Peserta didik menginterpretasikan informasi untuk mengungkapkan simpati, kepedulian, empati atau pendapat pro dan kontra dari teks visual dan audiovisual. Peserta didik menggunakan sumber informasi lain untuk menilai akurasi dan kualitas data serta</p>

Elemen	Capaian Pembelajaran
	<p>membandingkan informasi pada teks.</p> <p>Peserta didik mampu mengeksplorasi dan mengevaluasi berbagai topik aktual yang dibaca dan dipirsa.</p>
<p>Berbicara dan Mempresentasikan</p>	<p>Peserta didik mampu menyampaikan gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan untuk tujuan pengajuan usul, pemecahan masalah, dan pemberian solusi secara lisan dalam bentuk monolog dan dialog logis, kritis, dan kreatif.</p> <p>Peserta didik mampu menggunakan dan memaknai kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan untuk berbicara dan menyajikan gagasannya.</p> <p>Peserta didik mampu menggunakan ungkapan sesuai dengan norma kesopanan dalam berkomunikasi. Peserta didik mampu berdiskusi secara aktif, konstruktif, efektif, dan santun.</p> <p>Peserta didik mampu menuturkan dan menyajikan ungkapan simpati, empati, peduli, perasaan, dan penghargaan dalam bentuk teks</p>

Elemen	Capaian Pembelajaran
	<p>informatif dan fiksi melalui teks multimoda.</p> <p>Peserta didik mampu mengungkapkan dan mempresentasikan berbagai topik aktual secara kritis.</p>
Menulis	<p>Peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif.</p> <p>Peserta didik juga menuliskan hasil penelitian menggunakan metodologi sederhana dengan mengutip sumber rujukan secara etis.</p> <p>Menyampaikan ungkapan rasa simpati, empati, peduli, dan pendapat pro/kontra secara etis dalam memberikan penghargaan secara tertulis dalam teks multimodal. Peserta didik mampu menggunakan dan mengembangkan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan untuk menulis. Peserta didik menyampaikan tulisan berdasarkan fakta, pengalaman, dan imajinasi secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penggunaan kosa kata secara kreatif.</p>

D. Hasil Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Apriyanti L, dkk (2019) media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang layak dan cukup efektif digunakan pada pembelajaran teks deskripsi di kelas VII SMP. Proses pengembangan media pembelajaran teks deskripsi berbasis multimedia interaktif dimulai dengan menetapkan tujuan dan materi (termasuk studi pendahuluan), desain produk, evaluasi/uji validator dan revisi produk, uji coba skala terbatas dan revisi produk, uji coba skala luas dan revisi produk, serta pembuatan produk akhir. Media pembelajaran teks deskripsi berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dinyatakan sangat menarik oleh siswa pada tiga sekolah yang dijadikan lokasi uji coba. Media pembelajaran teks deskripsi berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dinyatakan cukup efektif untuk digunakan pada pembelajaran teks deskripsi di kelas VII SMP. Hasil tersebut diperoleh dari pencapaian efektivitas kategori “sedang” pada saat uji coba penggunaan media di tiga sekolah.

Penelitian yang dilakukan oleh Salsabila dan Whindi (2024) menunjukkan hasil uji coba yang dilaksanakan memperlihatkan bahwa terdapat perbedaan dari hasil yang diperoleh. Hasil dari setiap uji coba berbeda-beda. Uji kecil memperoleh 87.20% yang masuk dalam kategori “Layak”, sedangkan pada uji kelompok besar mendapat hasil sebesar 95.46% yang berarti memasuki kategori “Sangat Layak”. Dari hasil tersebut, menggunakan penilaian skala yang sama, Adapun kategori sangat layak memasuki 81-100%. Dapat diambil kesimpulan bahwa media Blooket Web Game sangat layak digunakan di sekolah dasar khususnya kelas I untuk dapat

membantu peserta didik dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris.

Penelitian yang dilakukan oleh Yulisa, S.F dkk (2023) pengembangan yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis game edukasi berbantu canva untuk mendukung kurikulum merdeka di kelas IV SD Negeri Koto Baru. Disimpulkan bahwa verifikasi media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis game edukasi yang dievaluasi oleh tiga verifikator, verifikasi linguistik mencapai persentase 81,25% yang termasuk dalam kategori sangat efektif. Hasil Validasi Media mendapat persentase sangat valid sebesar 100%. Hasil validasi soal mencapai persentase 87,5% yang termasuk dalam kategori sangat efektif. Konten mendapatkan persentase sebesar 87,5%. Usability dinilai berdasarkan hasil kuesioner usability yang diperoleh dari tanggapan pendidik dan peserta didik. Respon guru terhadap angket mendapat persentase sebesar 91,66% dengan kategori sangat bermanfaat. Sedangkan hasil angket mahasiswa AT yang menjawab kuesioner 88% tergolong sangat praktis, 100% hasil praktisi AP tergolong sangat praktis, dan 92% hasil praktisi SP tergolong sangat praktis. Efektifitas Media Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis game edukasi dari tes hasil akhir belajar peserta didik. Hasil akhirnya media pembelajaran berbasis game edukasi sangat efektif untuk membantu proses belajar peserta didik disekolah maupun rumah.

Hasil riset yang dilakukan oleh Faizal dan Sahrul tahun 2022 membuktikan bahwa penggunaan *Blooket* dapat menawarkan beberapa manfaat. Pertama dari segi pengoperasian *blooket*, ditemukan bahwa memang

Blooket mudah dioperasikan, baik dari guru maupun siswa itu sendiri. *Blooket* juga menawarkan permainan yang variatif, mengerjakan soal dengan *Blooket* juga dinilai mampu untuk memudahkan siswa dalam mengerjakan soal ketimbang mereka harus mengerjakannya di atas kertas. Dengan segala kemudahan tersebut, tidak heran jika peserta didik mengaku sangat terbantu dengan penggunaan *Blooket* tersebut, mereka menilai bahwa mereka menjadi lebih paham dan lebih fokus. Selain itu, alasan yang utama juga adalah *Blooket* menawarkan sesuatu dengan apa yang disebut sebagai pembelajaran yang menyenangkan. Siswa mengaku senang belajar, menumbuhkan minat belajar, menimbulkan rasa santai dengan menggunakan *Blooket*.

Penelitian yang dilakukan oleh Nani dan Erlangga (2023) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT berbasis media digital *blooket* memiliki pengaruh lebih tinggi terhadap motivasi dan hasil belajar, dibandingkan dengan TGT non digital *blooket* dalam Pendidikan Pancasila. Nilai skor interval motivasi belajar kelas eksperimen sebesar 94% (sangat tinggi) sedangkan kelas kontrol skor intervalnya sebesar 56 % (Tinggi) dan skor hasil belajar sebelum adanya intervensi pada kelas eksperimen adalah 46% (Rendah) dan kelas kontrol 40% (Rendah) lalu setelah dilakukannya intervensi kelas eksperimen mendapatkan skor 77 % (tinggi) dan kelas kontrol mendapatkan skor 63% (Sedang) dengan uji nilai t-test p-value <0,05 (0,000), perlakuan pada kelas yang menggunakan *blooket*, berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar.

Temuan hasil penelitian juga menunjukkan bahwa, model pembelajaran kooperatif TGT berbasis digital *blooket*, lebih tinggi

pengaruhnya terhadap motivasi belajar (skor indeks 94%) dibandingkan terhadap hasil belajar (skor indeks 77%). Dengan demikian model pembelajaran kooperatif TGT berbasis media digital *blooket* dapat meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila. Untuk itu model pembelajaran kooperatif TGT berbasis media digital *blooket* bisa menjadi alternatif yang layak dikembangkan karena 1). Membuat pembelajaran lebih efektif. Pembelajaran dengan menggunakan *blooket* membuat waktu belajar bisa lebih efektif karena guru bisa mengontrol waktu pembelajaran sesuai dengan keinginan yang diharapkan 2). Mendorong pembelajaran mandiri dan kolaboratif 3). Guru dapat mengontrol belajar peserta didik berdasarkan aktifitas partisipannya dalam proses belajar.

Selain itu, Darul dan Miftachul dalam penelitiannya mengenai “Efektivitas Penerapan Permainan *Blooket Mode Gold Quest* terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Dharma Wanita Surabaya” juga membuktikan bahwa hasil analisis observasi pendidik pada kelas eksperimen diperoleh sebesar 92,64%, hasil analisis observasi peserta didik sebesar 91,07%. Hal tersebut membuktikan bahwa penerapan media *Blooket mode Gold Quest* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin memberikan pengaruh yang sangat baik. Berdasarkan hasil analisis nilai pre-test dan post-test dengan menerapkan rumus t-signifikansi diperoleh $t_0 = 2,634$ dan d_b sebesar 61, sehingga nilai $t_a = 0,05$ sebesar 1,670 menunjukkan bahwa t_0 lebih besar dari t_a ($2,634 > 1,670$). Hal ini

membuktikan bahwa penerapan media *Blooket mode Gold Quest* berpengaruh signifikan terhadap pembelajaran kosakata bahasa Mandarin.

Berdasarkan hasil respon peserta didik pada kelas eksperimen berada pada rentang 84,37% - 89,84% terkait pernyataan seputar penggunaan media *Blooket*. Hasil persentase tersebut dapat dibuktikan bahwa penerapan media *Blooket mode Gold Quest* mendapatkan tanggapan sangat positif dan dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin.

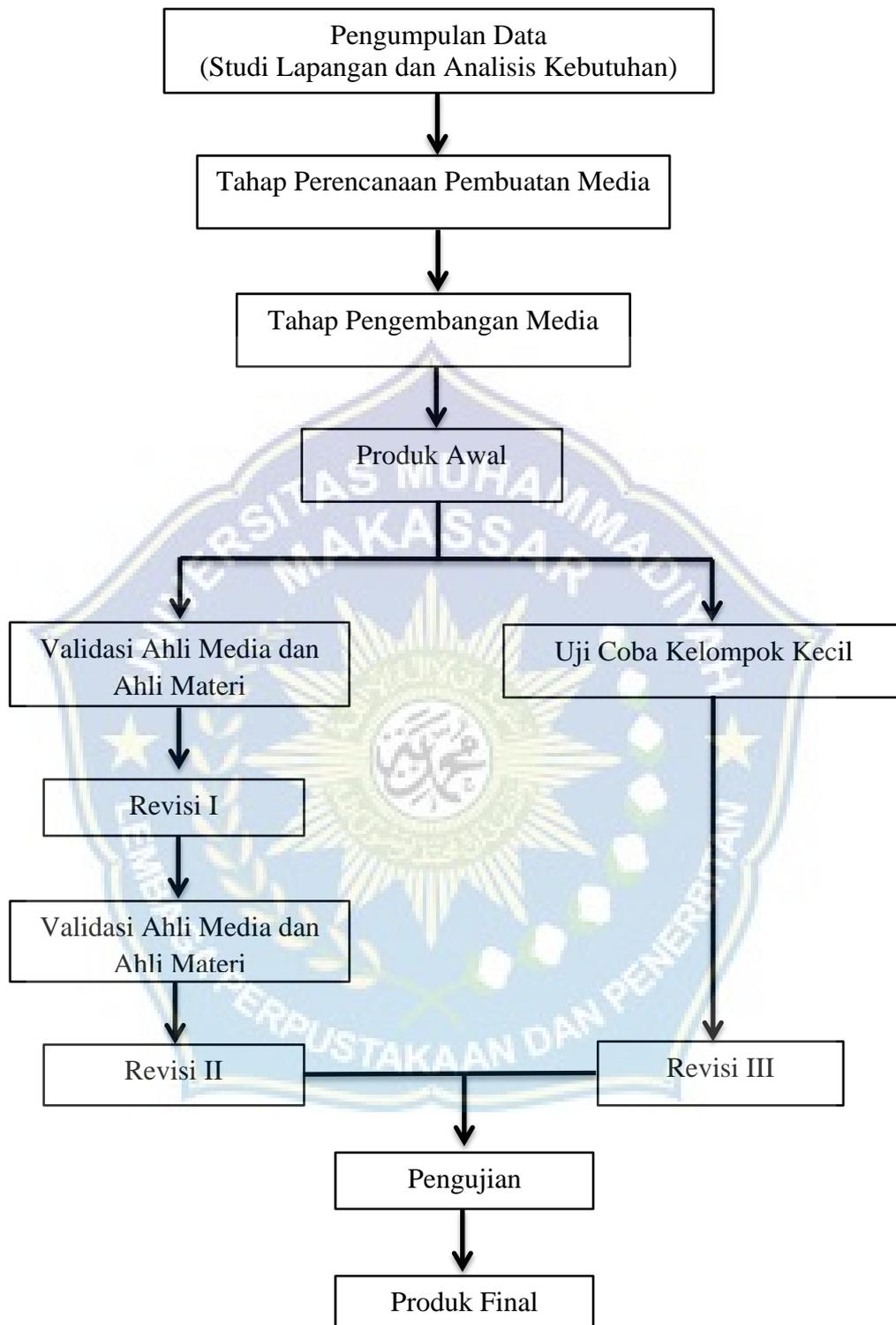
E. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Menurut Sugiyono kerangka pikir adalah sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Kerangka pikir dalam penelitian pengembangan ini berawal dari permasalahan yang dikemukakan saat melakukan studi pendahuluan yang dilakukan disekolah terkait.

Proses penelitian pengembangan ini diawali dengan melakukan studi lapangan dan analisis kebutuhan dari peserta didik di SMP Muhammadiyah Bulukumba terutama dalam pembelajaran teks deskripsi. Setelah analisis kebutuhan dilakukan, selanjutnya peneliti melakukan tahap perencanaan pembuatan media berbasis *platform blooket* melalui akun *blooket* yang telah dibuat. Media pembelajaran berbasis platform *blooket* kemudian dikembangkan dengan menggunakan berbagai macam fitur mode permainan atau gim dalam pengoperasian *platform blooket* sehingga menghasilkan produk awal yang akan divalidasi oleh tim validator.

Selanjutnya, peneliti melakukan revisi pada media pembelajaran berbasis *platform blooket* berdasarkan komentar dan saran dari tim validator yakni ahli media dan ahli materi dan kemudian hasil revisi kembali di validasi oleh tim validator. Setelah disetujui, peneliti melakukan uji coba produk pada user kelompok kecil, kendala yang didapatkan dalam uji coba produk dapat dijadikan sebagai bahan revisi untuk pengujian produk dalam skala atau kelompok yang lebih besar. Hasil akhir dari revisi yang telah dilakukan adalah produk yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran teks deskripsi yakni media pembelajaran berbasis *platform blooket*. Secara singkat, kerangka pikir dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini dapat dilihat pada gambar berikut :





Gambar 2.4 Bagan Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Pengembangan

Penelitian yang dilakukan ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Endang Mulyatiningsih (2013: 161) menyebutkan bahwa penelitian dan pengembangan (*research and development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media, peralatan, buku, modul, alat evaluasi, dan perangkat pembelajaran seperti kurikulum dan kebijakan sekolah.

Model penelitian yang digunakan untuk membuat produk media pembelajaran berbasis kuis permainan interaktif di *platform booklet* adalah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dkk (2005) merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis sebagai aspek prosedural pendekatan siswa telah diwujudkan dalam banyak praktik metodologi untuk desain dan penggunaan teks, materi audiovisual dan materi pembelajaran berbasis komputer. Model ADDIE menggunakan lima tahap pengembangan, yaitu :

1. *Analysis*, yaitu melakukan analisis kebutuhan. Mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran, pemikiran tentang produk yang akan dikembangkan.

2. *Design*, tahap desain merupakan tahap perancangan konsep produk yang akan dikembangkan.
3. *Development*, pengembangan adalah proses mewujudkan desain tadi menjadi kenyataan.
4. *Implementation*, implementasi adalah uji coba produk sebagai langkah nyata untuk menerapkan produk yang sedang kita buat.
5. *Evaluation*, yaitu proses untuk melihat apakah produk yang dibuat berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

Pada mulanya penelitian ini dilakukan dengan menghimpun data awal tentang kondisi media pembelajaran yang digunakan oleh SMP Muhammadiyah Bulukumba yang menjadi tempat penelitian untuk direview. Sebelum dilakukan uji coba, selanjutnya mengidentifikasi kekurangan-kekurangan yang ada dalam pembelajaran dengan pemakaian media pembelajaran tersebut, termasuk di dalamnya menganalisis kebutuhan siswa, kemudian menghasilkan produk dan mengevaluasinya melalui serangkaian uji coba dan tahap terakhir adalah menguji kelayakan dari produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE dari Dick and Carry, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) yang sudah dijelaskan sebelumnya.

Prosedur pengembangan dalam penelitian “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Platform Blooket pada Teks Deskripsi Kelas VII di SMP Muhammadiyah Bulukumba*” meliputi tahap-tahap berikut ini :

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis adalah suatu tahap pengumpulan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk membuat produk, dalam hal ini produk yang dihasilkan adalah *platform* kuis permainan interaktif di *blooket*. Pengumpulan informasi ini berupa analisis kebutuhan, analisis materi pembelajaran dan lingkungan.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran.

b. Analisis Materi Pembelajaran

Analisis materi pembelajaran meliputi penentuan materi pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di sekolah dan kebutuhan siswa.

c. Analisis Lingkungan

Analisis lingkungan dilakukan untuk mengidentifikasi lingkungan belajar dan strategi penyampaian dalam pembelajaran.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam merancang *platform blooket* yang akan dibangun. Tahap desain meliputi kriteria pengumpulan data, bagan alur (*flowchart*), dan sketsa (*storyboard*).

a. Pengumpulan Data

Dalam proses pembuatan kuis permainan interaktif pada *platform blookey*, dibutuhkan tahapan pengumpulan data yang diperlukan. Kebutuhan data meliputi materi yang sudah ditentukan pada tahap analisis seperti tujuan pembelajaran dan soal-soal latihan sesuai dengan materi.

b. Bagan Alur (*Flowchart*)

Flowchart adalah suatu bagan yang terdiri dari berbagai simbol yang menunjukkan langkah-langkah atau alur suatu program. *Flowchart* digunakan untuk menggambarkan langkah-langkah kerja dari sistem yang dibuat, sehingga memudahkan dalam proses pembuatan game.

c. Sketsa (*Storyboard*)

Storyboard merupakan sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan alur cerita. Dengan *storyboard* dapat mempermudah peneliti dalam menyampaikan gagasan dan mendeskripsikan rancangan media pembelajaran yang dibuat.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pengembangan *platform* adalah tahap merealisasikan apa yang telah dibuat dalam tahap desain agar menjadi sebuah produk. Hasil akhir dari tahap ini adalah sebuah produk yang akan diujicobakan.

a. Pembuatan *Platform* di *Blookey*

Pada tahapan pembuatan kuis permainan interaktif, peneliti membuat *platform* sesuai dengan desain yang telah dibuat sebelumnya. Proses pembuatan kuis ini meliputi pembuatan set (*create a set*), membuat pertanyaan, memilih mode permainan, mengatur pola permainan dan uji ahli.

- 1) Pembuatan Set (*Create a Set*). Pembuatan set tampilannya berupa nama permainan, gambar cover dan juga deskripsi dari permainan yang ingin dibuat.
- 2) Membuat Pertanyaan. Terdapat tiga pilihan untuk memulai membuat pertanyaan yaitu dengan cara manual, atau import dari bank soal.
- 3) Memilih Mode Permainan. Terdapat beberapa mode permainan yang disediakan dalam mode individu dan kelompok. Mode Individu memiliki 4 gim dan kelompok terdapat 10 mode gim yang dapat dipilih.
- 4) Uji Ahli. Kuis permainan interaktif pada *platform blooket* yang sudah selesai selanjutnya dinilai oleh ahli materi dan ahli media sebelum di ujikan kepada pengguna. Uji ahli dilakukan oleh satu ahli materi (dosen) dan satu ahli media (dosen). Pengujian permainan dilakukan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Validasi dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan materi dan kelayakan sistem dari produk yang dikembangkan serta mendapatkan komentar dan saran yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk I. Produk media akan direvisi berdasarkan komentar dari validator. Setelah melalui revisi tahap I, produk diajukan kembali kepada ahli materi dan ahli media untuk dilakukan validasi tahap II. Setelah dinyatakan layak untuk diujicobakan, langkah selanjutnya adalah uji coba permainan terhadap pengguna (*users*).

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini dapat dilakukan jika hasil dari uji ahli sudah memenuhi kriteria baik. Tahap implementasi merupakan tahap uji coba terhadap peserta didik kelas VII dalam uji coba kelompok kecil, yaitu sebanyak 10

orang. Selanjutnya, peserta didik diberikan instrumen yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Jika pada tahap uji coba peserta didik mendapat tanggapan layak untuk digunakan dan dapat memotivasi belajar mereka maka selanjutnya adalah mengevaluasi produk tersebut.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi ini merupakan tahap akhir yang dilaksanakan dari pengembangan media pembelajaran yang telah dibuat. Evaluasi dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu dilakukan pemberian angket pada siswa untuk menilai kelayakan dari pengembangan media pembelajaran *platform booklet*.

C. Validasi dan Uji Coba Produk

1. Desain Validasi

Validasi produk penelitian ini melalui beberapa tahap, yaitu :

- a. Produk awal yang sudah disetujui oleh dosen pembimbing divalidasi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media, komentar dan saran dari ahli materi dan ahli media digunakan untuk revisi I.
- b. Hasil revisi I divalidasi kembali oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media hingga memperoleh hasil yang layak untuk diujicobakan kepada peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah Bulukumba.

Data dari ahli materi, ahli media, dan siswa akan diolah untuk dapat memperoleh informasi mengenai kelemahan sumber belajar permainan intraktif sehingga akan dapat direvisi kembali untuk menjadi media yang baik dan layak digunakan dalam belajar Bahasa Indonesia.

2. Validator dan Subjek Uji Coba

Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi Bahasa Indonesia, ahli media Bahasa Indonesia. Sedangkan subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Bulukumba yang beralamat di Jln. Ir. Soekarno No.17 Kecamatan Ujung Bulu Kabupaten Bulukumba sebanyak 10 orang. Subjek dipilih dengan alasan bahwa di sekolah tersebut menerapkan Kurikulum Merdeka dan memiliki fasilitas yang memadai.

D. Jenis Data

Data didefinisikan sebagai keterangan atau bahan nyata yang dapat dijadikan sebagai dasar kajian (analisis atau kesimpulan). Jenis data dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Data-data tersebut diperoleh dari hasil penilaian oleh ahli materi, ahli media, dan tanggapan yang diperoleh dari hasil uji coba kepada siswa SMP kelas VII.

1. Data kualitatif

Pada tahap validasi ahli, data kualitatif berasal dari kritik, saran dan komentar para ahli terhadap media pembelajaran. Sedangkan pada uji coba lapangan, data kualitatif berasal dari penilaian dan tanggapan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *platform booklet*.

2. Data kuantitatif berupa skor dari penilaian ahli materi dan ahli media yaitu SR=4; R3; CR=2; TR=1 dan skor dari tanggapan peserta didik yaitu SS=5; S=4; KS=3; TS=2; STS=1. Skor dihitung dari rata-rata penjumlahan setiap instrumen hasil penilaian ahli materi dan penilaian ahli media, serta tanggapan dari peserta didik kelas VII sebagai subjek uji coba yang

kemudian dibandingkan dengan skor ideal untuk mengetahui kelayakan sumber belajar.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dalam pengambilan data pada penelitian pengembangan ini berupa angket. Angket berupa daftar pertanyaan tertulis yang harus ditanggapi oleh responden. Responden menanggapi dengan cara memilih alternatif jawaban yang sudah ada. Instrumen tersebut disusun untuk mengetahui kelayakan *platform blooket* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia.

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan instrumen dengan aspek dan kriteria mengadopsi dari Badan Standar Nasional Pendidikan (2008), BNSP (2014) dan Rahmawati (2012) dengan pengembangan lebih lanjut oleh peneliti disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Instrumen berupa angket ini kemudian divalidasi oleh dosen pendidikan Bahasa Indonesia. Validasi instrumen ini menghasilkan angket yang siap digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

Adapun kisi-kisi instrumen untuk ahli materi dan ahli media adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1 Kisi-kisi lembar validasi ahli materi

No.	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)				
	a. Kelengkapan materi yang disajikan sesuai dengan fase				
	b. Sesuai dengan alur dan tujuan pembelajaran				
	c. Kedalaman materi yang disajikan				

	sesuai dengan fase				
	d. Kesesuaian soal materi yang diberikan dengan perkembangan kognitif peserta didik				
	Kelayakan Penyajian (<i>Feasibility of Presentation</i>)				
2	a. Penyajian konsep disajikan secara acak namun memuat materi yang mudah dan sukar				
	b. Penyajian materi bersifat interaktif dan partisipatif (ada bagian yang mengajak pembaca untuk berpartisipasi)				
	c. Penyajian materi kuis dalam <i>platform blooket</i> mudah diakses dimana saja dan kapan saja				
3	a. Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian peserta didik				
	b. Kemampuan mendorong rasa keingintahuan peserta didik				

Sumber: Modifikasi Badan Standar Nasional Pendidikan (2008)

Tabel 3.2 Kisi-kisi lembar validasi ahli media

No.	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
	Media				
1	a. Efisiensi penggunaan media				
	b. <i>Usability</i> (kemudahan pengoperasian)				
	c. <i>Compability</i> (dapat dijalankan di beberapa perangkat lain)				
	Desain				
2	a. Tampilan desain yang menarik				
	b. Memiliki berbagai macam <i>gim</i> (mode permainan) yang dapat dimainkan				
	c. Audio atau visual tidak mengganggu pengguna				
	d. Penggunaan media <i>platform blooket</i> sesuai tujuan pembelajaran				
	Pembelajaran				
3	a. Interaktivitas				

	b. Penumbuhan semangat dan motivasi belajar				
	c. Fungsi yang diharapkan (menunjang pembelajaran)				
	d. Teks dapat dibaca oleh pengguna				

Sumber: Modifikasi BNSP (2014)

Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen peserta didik

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Efektivitas dan Manfaat					
	a. <i>Platform blooket</i> ini meningkatkan minat belajar saya					
	b. Materi yang terdapat dalam <i>platform blooket</i> ini dapat menambah pengetahuan saya					
	c. <i>Platform Blooket</i> ini dapat meningkatkan motivasi saya dalam mempelajari mata pelajaran teks deskripsi					
	d. Teks deskripsi dapat saya pahami dengan mudah melalui media <i>platform blooket</i>					
2	Kemudahan					
	a. Media pembelajaran <i>platform blooket</i> mudah digunakan					
	b. Media pembelajaran <i>platform blooket</i> praktis untuk digunakan					
	c. Seluruh mode permainan dalam <i>platform blooket</i> dapat dimainkan dengan mudah					
3	Kepuasan					
	a. Materi teks deskripsi sangat menyenangkan untuk dipelajari menggunakan media <i>platform blooket</i>					
	b. Saya merasa waktu cepat berlalu ketika mempelajari materi teks deskripsi dengan menggunakan media <i>platform blooket</i>					

Sumber: Rahmawati (2012)

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *platform blooket* pada teks deskripsi ini berupa observasi, angket, dan tes. Instrumen tersebut digunakan untuk pengumpulan data yang kemudian digunakan untuk analisis data dan memvalidasi produk yang akan dikembangkan.

1. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan melalui pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2015:203).

Metode observasi dirancang secara sistematis atau terstruktur, mulai dari yang diamati, kapan dan dimana tempatnya. Proses pelaksanaan observasi menggunakan proses observasi peran serta, dimana peneliti terlibat langsung dalam kegiatan sehari-hari di kelas. Dengan proses observasi ini, maka data yang diperoleh akan menjadi lebih lengkap.

Hasil dari metode observasi yaitu untuk memperoleh data awal yang terkait dengan proses pembelajaran, kebutuhan media pembelajaran di sekolah, maupun kebutuhan peserta didik akan materi pembelajaran yang ada di SMP Muhammadiyah Bulukumba.

2. Angket

Angket adalah instrumen pengumpulan data yang penggunaannya dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan tertulis kepada responden

untuk dijawab (Sugiyono, 2015:199). Angket dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data kevalidan produk dari validator ahli media dan ahli materi dan juga mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

3. Tes

Tes merupakan rangkaian pertanyaan atau alat yang digunakan untuk mengukur kemampuan, keterampilan, pengetahuan, intelegensi yang dimiliki oleh individu maupun kelompok (Mamik, 2015:96). Tes dalam penelitian ini berupa *pretest* yang diberikan kepada peserta didik sebelum pemberian perilaku dan *posttest* setelah diterapkan perlakuan mengenai media pembelajaran untuk mengetahui keefektifan pembelajaran peserta didik pada materi teks deskripsi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *platform blooket*.

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian pengembangan ini terdapat data kuantitatif berupa angket validasi ahli dan respon validator. Dalam menganalisis data kuantitatif yang diperoleh, dilakukan teknik analisis sebagai berikut.

1. Analisis Validitas Produk

Data hasil penelitian yang diperoleh dari penilaian ahli media, penilaian ahli materi, dan siswa kelas VII terhadap produk media pembelajaran berbasis *platform blooket* kemudian dianalisis. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan validator yang didapat dari lembar kritik dan saran. Data dari angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan dengan menggunakan

skala likert yang berkriteria empat tingkat, kemudian analisis validitas produk menggunakan formula Aiken's (1985) dengan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Keterangan :

V : Indeks Aiken / Validitas

$\sum s$: Skor yang diberikan oleh penilai dikurangi skor terendah dalam kategori

n : Jumlah validator (penilai)

c : Skor penilaian tertinggi

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi produk maka digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut :

Nilai	Tingkat Kevalidan
0,8-1	Validitas tinggi/Tidak Revisi
0,6-0,79	Validitas sedang/Tidak Revisi
0,40-0,59	Validitas rendah/Revisi Sebagian
0,20-0,39	Validitas sangat rendah/Revisi

2. Analisis Keefektifan Produk

Untuk mengukur keefektifan produk, dilakukan analisis terhadap hasil pre-test dan post-test siswa. Analisis dilakukan untuk mengetahui rata-rata hasil tes siswa. Analisis dilakukan dengan menggunakan uji t one grup menggunakan spss dan juga menggunakan rumus berikut ini:

$$Mean = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

Mean : Rata-rata

$\sum x$: Jumlah nilai pre-test dan post-test siswa

n : Jumlah siswa

3. Analisis Kepraktisan Produk

Analisis tingkat kepraktisan produk dapat dihitung dengan menggunakan rumus Akbar (2013) sebagai berikut:

$$V-pg = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

$V-pg$: Validasi presentase kepraktisan pengguna

TSe : Total skor empiris diperoleh

TSh : Total skor maksimum yang diharapkan

Suatu produk dapat dikatakan praktis apabila memperoleh skor presentase mencapai 84% dengan kriteria tidak perlu revisi hal ini dikemukakan oleh Riduwan (2009) pada tabel kriteria interpretasi skor.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini diterapkan di SMP Muhammadiyah Bulukumba dan sampelnya adalah siswa kelas VII. Media pembelajaran ini berupa *platform blooket* pada situs *blooket.com*, yang bisa difungsikan pada laptop, gawai dengan jaringan internet. Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini adalah teks deskripsi yang terdapat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII SMP Muhammadiyah Bulukumba. Media pembelajaran ini sebagai penunjang dan alternatif dalam membantu pembelajaran di kelas.

Penelitian dan pengembangan media website menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan menerapkan model pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation)* yang dikembangkan oleh Dick & Carry. Penelitian ini untuk mengetahui bagaimana prototipe media pembelajaran, validitas, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan metode *ADDIE*.

1. Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Platform Blooket pada Teks Deskripsi

a. *Analysis (Analisis)*

Tahap pertama dalam penelitian dan pengembangan ini adalah tahap analisis kebutuhan dengan melakukan observasi di SMP Muhammadiyah Bulukumba. Hasil analisis inilah yang akan menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *platform blooket* ini. Hasil

observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas VII, yang dalam proses pembelajaran masih minim dalam penggunaan media pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran berupa software Microsoft Office Power Point dan LKS, yang masih kurang menarik rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran.

Disamping itu, kurikulum yang digunakan di SMP Muhammadiyah Bulukumba adalah Kurikulum Merdeka dimana siswa diharuskan untuk lebih aktif, kreatif dan kritis sehingga guru harus mampu mengombinasikan pembelajaran dengan bantuan Teknologi. Oleh karena itu, peneliti berpikir untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru dan lebih interaktif dan menarik minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran yang diajarkan utamanya pada materi teks deskripsi.

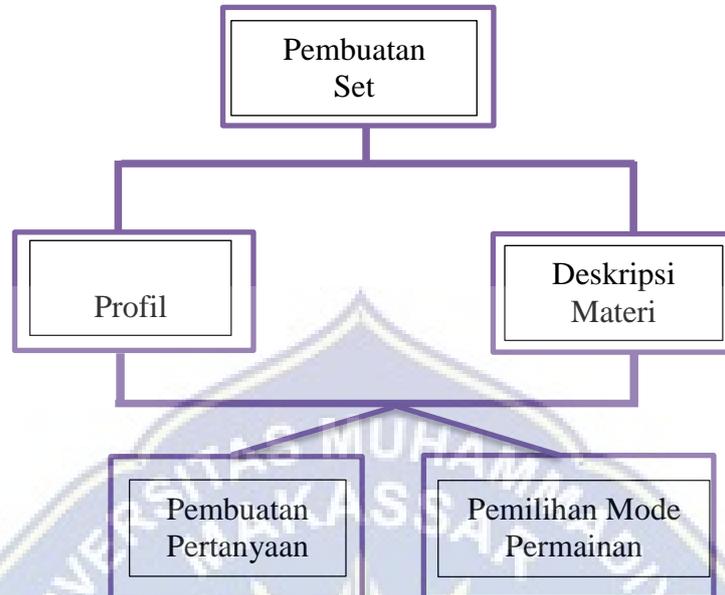
b. *Design* (Desain)

Tahap desain merupakan tindak lanjut dari tahap analisis. Pada proses perancangan (*design*) media pembelajaran dibutuhkan sebuah data yakni berupa soal-soal mengenai teks deskripsi berdasarkan materi yang telah diberikan peserta didik yang akan didesain ke dalam media pembelajaran *blooket*. Setelah data dikumpulkan, kemudian dituangkan dalam sebuah *flowchart* dan *storyboard*.

Media pembelajaran dengan menggunakan *platform blooket* yang dikembangkan oleh peneliti berisi pembuatan set yang memuat profil dan deskripsi materi, pembuatan pertanyaan, pemilihan mode permainan, dan hasil akhir dari permainan.

a. *Flowchart* (Bagan Alur)

Berikut adalah *flowchart* dari media pembelajaran dengan menggunakan *platform blooKet* :



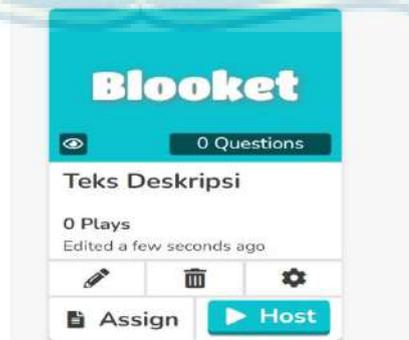
Gambar 4.1 Rancangan *flowchart* media pembelajaran *platform blooKet*

b. *Story Board* (Sketsa)

Berdasarkan *flowchart* di atas dapat dijabarkan *story board* sebagai berikut :

1) Pembuatan Set

Pembuatan set ini berupa judul materi yang ingin ditampilkan, yakni teks deskripsi.



Gambar 4.2 Pembuatan set teks deskripsi

2) Profil

Profil yang ingin dimunculkan dapat diatur sesuai dengan materi. Hal itu juga mampu memberikan daya tarik tersendiri kepada peserta didik yang melihat tampilan profilnya.



Gambar 4.3 Penambahan profil pada set teks deskripsi

3) Deskripsi Materi

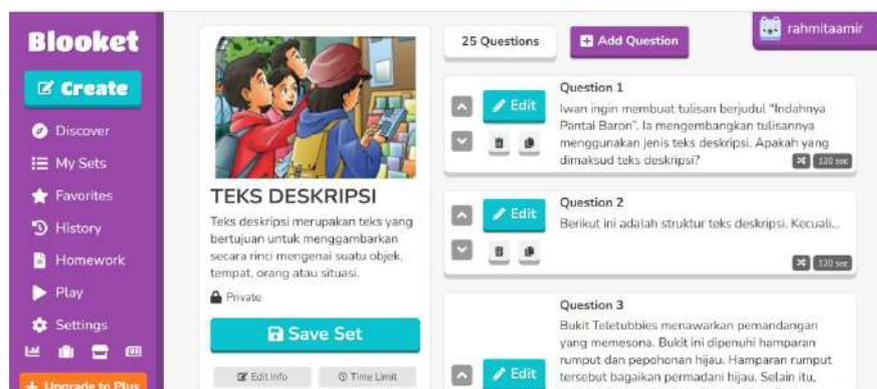
Pada tampilan set memuat juga ditambahkan deskripsi singkat mengenai materi teks deskripsi yang akan dijadikan sebagai kuis.



Gambar 4.4 Penambahan deskripsi materi teks deskripsi pada set

4) Pembuatan Pertanyaan

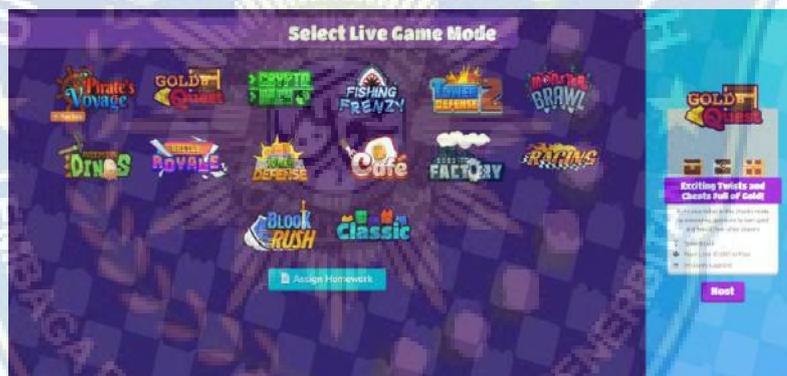
Pertanyaan yang dibuat nantinya akan dijawab oleh peserta didik dengan menggunakan platform blooket yang akan diakses.



Gambar 4.5 Pembuatan Pertanyaan pada set teks deskripsi

5) Pemilihan Mode Permainan

Mode permainan yang akan dimainkan kemudian dipilih sesuai dengan kesepakatan kelas. Mode permainan terdiri dari 13 mode yang dapat dimainkan.



Gambar 4.6 Pemilihan mode permainan pada set teks deskripsi

Pada materi teks deskripsi, mode permainan yang dikembangkan dalam materi tersebut terdapat 13 mode yaitu *Gold Quest*, *Crypto Hack*, *Fishing Frenzy*, *Tower Defense 2*, *Monster Brawl*, *Deceptive Dinos*, *Battle Royale*, *Tower Defense*, *Cafe*, *Factory*, *Racing*, *Blook Rush* dan *Classic* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.1 Mode Permainan Platform Blooket

 <p>Pencarian Emas</p>	<p>Semua pemain memulai dengan 0 emas dan mencoba untuk naik ke papan peringkat dengan mendapatkan jawaban yang benar. Pertanyaan ditetapkan secara berulang dan urutannya diacak. Tidak semua orang mendapatkan pertanyaan yang sama pada waktu yang sama. Jika seseorang menjawab dengan salah, mereka akan dipaksa menunggu 5 detik untuk melanjutkan sementara semua pemain lain terus menjawab pertanyaan kecuali jika mereka juga menjawab dengan salah, mereka juga harus menunggu 5 detik, meskipun tidak akan pernah dari penghitung waktu yang sama. Namun, jika mereka menjawab dengan benar, mereka diharuskan untuk memilih salah satu dari tiga peti. Peti-peti itu berupa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kehilangan 25% atau 50 %: - 25% atau 50 % jumlah emas dari total jumlah emas pemain. • Emas Ganda: Menggandakan jumlah total emas pemain. • Triple Gold: Menambah tiga kali lipat jumlah total emas pemain. • SWAP!: Memungkinkan pemain untuk menukar jumlah emas mereka dengan emas pemain lain. Ini 60ias sangat bagus jika pemain berada di dekat bagian bawah papan peringkat atau buruk jika mereka berada di dekat atau di bagian atas papan peringkat. • Mencuri 10 % atau 25% : Memungkinkan pemain untuk mencuri 10% atau 25% emas milik pemain lain. • Tidak ada: Tidak melakukan apa pun sama sekali.
 <p>Permainan Peretasan</p>	<p>Anda akan menjawab pertanyaan sambil mencuri Crypto dari pemain lain. Anda perlu menjawab pertanyaan dengan benar untuk mendapatkan Crypto, atau meretas orang lain dengan menebak kata sandi mereka untuk mencuri Crypto mereka. Di awal permainan, Anda akan mendapatkan pilihan lima kata sandi yang berbeda. Kemudian, Anda dapat mulai menjawab pertanyaan. Jika Anda menjawab pertanyaan dengan benar, maka Anda akan mendapatkan pilihan tiga keluaran acak</p>

	<p>yang disembunyikan, tetapi jika Anda menjawab pertanyaan dengan salah, maka tidak akan terjadi apa-apa, dan Anda akan melanjutkan ke pertanyaan berikutnya.</p>
 <p>Kegilaan Memancing</p>	<p>Fishing Frenzy adalah Mode Permainan yang melibatkan menjawab pertanyaan untuk mendapatkan blook yang tersangkut . Setiap blook memiliki tingkat kelangkaan, mulai dari "Sampah" hingga "Legenda Pemancing", dengan tingkat kelangkaan yang lebih tinggi berarti bobot yang lebih tinggi. Tujuan utamanya adalah menjawab dengan cepat untuk mendapatkan ikan dengan bobot yang lebih tinggi. Setelah sejumlah pertanyaan, pemain memancing peningkatan umpan, yang membantu pemain menangkap blook dengan tingkat kelangkaan yang lebih tinggi. Selain Blook dan Peningkatan Umpan, pemain juga dapat memancing Gangguan, yang menampilkan gerakan yang melibatkan Blook yang dimaksud untuk ditampilkan di layar tuan rumah dan setiap pemain lainnya. Hal terakhir yang dapat dilakukan adalah "Fishing Frenzy", yang meningkatkan peluang mendapatkan Blook yang bagus dan tingkat kelangkaan tinggi untuk jangka waktu tertentu, dan mengubah air dan langit menjadi warna pelangi. Efek ini berlaku untuk semua orang, jadi peluangnya meningkat untuk semua orang. Warnanya juga berlaku untuk semua orang, serta layar tuan rumah. Semua Blooks dan benda lain yang tertangkap akan ditampilkan di layar tuan rumah sebagai benda yang muncul dari air dengan nama pemain yang menangkapnya di bawahnya.</p>
 <p>Pertahanan Menara</p>	<p>Tower Defense adalah mode permainan di Blooket tempat Anda menjawab pertanyaan, membangun menara, dan merancang pertahanan untuk melindungi diri dari gelombang blooket jahat. Semakin sulit saat Anda menyelesaikan lebih banyak ronde dengan menambahkan lebih banyak musuh yang lebih kuat. Tower Defense dapat dimainkan di peta yang berbeda. Saat ini ada tiga peta yang dirilis, berikut gambarnya. Ada berbagai tingkatan blooket jahat dan token peningkatan yang dapat diperoleh dengan menjawab pertanyaan. Ketiga pertanyaan ini muncul setelah ronde selesai dan perlu dijawab. Pemain mendapatkan token tambahan jika mereka</p>

	menjawab semua pertanyaan dengan benar. Tidak masalah seberapa cepat Anda menjawabnya.
 Pertahanan Menara 2	<p>Tower Defense 2 merupakan peningkatan permainan dari Tower Defense. Ada berbagai tingkat kesulitan, mulai dari mudah hingga mimpi buruk, mimpi buruk menjadi yang tersulit. Setiap tingkat kesulitan memiliki tikungan dan belokannya sendiri, terutama mimpi buruk. Mode permainan ini juga mendesain ulang sistem peningkatan dari Tower Defense. "Fractured Factory", peta baru, menampilkan dua jalur bagi pemain untuk bertahan, bukan satu. Koin yang diperoleh per gelombang, serta biaya untuk membeli menara, juga telah ditingkatkan secara drastis. Beberapa menara juga telah dikerjakan ulang. Contoh yang menonjol adalah Raja, yang sekarang berubah menjadi menara pendukung, memperkuat menara di dekatnya dengan mengurangi waktu muat ulang (waktu pendinginan untuk setiap serangan diturunkan). Daripada mengubah penampilan pada tingkat peningkatan terakhir, menara pertama-tama akan berubah penampilan setelah ditingkatkan 2 kali, dan berubah lagi setelah 4 kali peningkatan. Setiap peningkatan disertai dengan perubahan penampilan alas menara.</p>
 Perkelahian Monster	<p>Anda dapat memainkan mode permainan ini sendiri, sebagai pekerjaan rumah, atau dengan menjadi tuan rumah secara langsung. Permainan ini mirip dengan permainan bertahan hidup lainnya, di mana fokus utamanya adalah tidak mati saat dikelilingi oleh banyak musuh.</p>
 Dinosaurus Penipu	<p>Deceptive Dinos adalah mode permainan Blooket yang sangat mirip dengan Crypto Hack, di mana Anda mencoba menggali fosil sebanyak mungkin dan juga curang, atau Anda dapat menyelidiki dan memindai pemain lain untuk mencoba dan melihat apakah orang tersebut curang untuk menggali fosil yang lebih baik. Ketika Anda menjawab pertanyaan dengan benar, Anda dapat memilih untuk menggali atau menyelidiki. Jika Anda memilih untuk menggali, Anda akan memiliki empat pilihan, dan 3 di antaranya adalah batu yang memiliki fosil acak atau pengali di dalamnya (Mirip dengan Gold Quest dan Santa's Workshop tetapi dengan batu), dan tombol terakhir adalah tombol Cheat. Tombol ini memungkinkan Anda</p>

	<p>untuk menipu sekali dan melihat semua fosil/pengganda di dalam ketiga batu tersebut. Namun, jika Anda ketahuan menipu, Anda akan kehilangan sejumlah besar fosil Anda.</p> <p>Jika Anda memilih untuk menyelidiki, aplikasi akan memberikan Anda daftar lengkap pemain dalam permainan. Anda dapat memilih salah satu dari mereka untuk diselidiki. Setelah Anda mengklik orang yang ingin Anda selidiki, dibutuhkan waktu sekitar 3 detik untuk menunjukkan apakah pemain tersebut curang atau tidak. Jika dia curang, aplikasi akan berkata:</p> <p>PENIPU</p> <p>dan Anda akan mendapatkan banyak fosil si penipu, tetapi jika dia tidak curang, maka akan tertulis:</p> <p>JERNIH</p> <p>dan Anda tidak akan memperoleh apa pun darinya (pertanyaan yang sia-sia).</p>
 <p>Pertempuran Royale</p>	<p>Mode permainan Battle Royale serupa dengan mode permainan Klasik dan Balapan , tetapi alih-alih melawan semua orang, Anda melawan pemain lain atau tim lain (Jika dalam mode tim) pada satu waktu.</p> <p>Tujuannya adalah menjawab pertanyaan dengan benar secepat mungkin untuk mengalahkan pemain/tim lain. Semua pemain/tim memiliki 5 energi secara default, meskipun dapat diubah dari 1 menjadi 10 tergantung pada apa yang diubah oleh tuan rumah . Waktu dihitung dalam mili detik untuk memastikan bahwa 1 pemain menang atau kalah, meskipun masih ada peluang untuk seri. Jika Anda memiliki waktu tercepat, dan menjawab dengan benar, Anda akan menang, menyebabkan musuh lain kehilangan satu energi. Jika Anda kehilangan semua energi Anda, Anda akan tereliminasi. Namun, Anda masih dapat menjawab pertanyaan. Pemain/tim dengan energi tersisa terbanyak menang.</p>
 <p>Kafe</p>	<p>Mode permainan Kafe anda akan menjawab pertanyaan dalam set. Anda akan memperoleh satu makanan dari setiap makanan yang telah Anda buka. Setelah Anda selesai melayani sejumlah pelanggan yang tertera di sudut kanan atas, satu hari akan selesai dan Anda akan memperoleh uang. Anda dapat membeli lebih banyak jenis makanan dan meningkatkan kualitas makanan</p>

	<p>sehingga Anda memperoleh lebih banyak uang untuk setiap makanan yang terjual. Dalam mode pekerjaan rumah, Anda harus mencapai jumlah hari yang ditetapkan untuk menyelesaikan pekerjaan rumah.</p>
 <p>Pabrik</p>	<p>Factory adalah mode permainan yang dapat dimainkan oleh semua mode. Di Factory, tujuan Anda adalah menghasilkan uang sebanyak mungkin dengan mendapatkan unit yang berbeda yang masing-masing menghasilkan jumlah uang yang berbeda dengan kecepatan yang berbeda. Sangat mudah untuk mendapatkan unit-unit ini. Selama permainan, setiap tiga pertanyaan yang benar, Anda akan mendapatkan satu unit. Setelah sepuluh slot terisi, Anda dapat mulai memperoleh blook dari kotak medieval, wonderland, space, dan bot.</p>
 <p>Balapan</p>	<p>Balapan adalah mode permainan yang hanya dapat dimainkan oleh satu host, mirip dengan Klasik, di mana pemain saling bersaing dengan menjawab pertanyaan tercepat di antara mereka semua. Kemampuan utamanya adalah power-up. Anda mendapatkan power-up dengan menjawab 4 pertanyaan dengan benar. Power-up dapat digunakan untuk menjatuhkan/mendorong pemain lain atau membuat mereka kembali ke awal. Balapan juga membutuhkan keterampilan, mode permainan ini sebagian bergantung pada keberuntungan jika Anda tidak dapat mengatur waktu dengan tepat, karena konsep power-up. Mode permainan ini memberikan 1 token per pertanyaan.</p>
 <p>Terburu-Buru Blook</p>	<p>Blook Rush adalah mode permainan Blooket yang mirip dengan Battle Royale, di mana Anda mencoba mendapatkan blooket sebanyak mungkin, sambil mempertahankan diri dari pemain/tim lain dan menyerang mereka.</p> <p>Bila Anda menjawab pertanyaan dengan benar, Anda akan menyerang atau bertahan. Jika Anda memilih untuk menyerang, Anda akan mendapatkan halaman untuk memilih tim atau pemain mana yang akan diserang. Jika Anda telah memilih target dan menyerang mereka, Anda akan mengambil perisai dari mereka, yang akan melemahkan pertahanan mereka.</p> <p>Jika Anda bertahan, Anda akan mendapatkan perisai untuk diri sendiri atau tim Anda. Anda</p>

	dapat memiliki maksimal 4 perisai. Jika Anda menyerang tim tanpa perisai, Anda akan mencuri Blook dari mereka. Terkadang, jika Anda beruntung, Anda akan mendapatkan blook gratis alih-alih opsi menyerang atau bertahan. Tim dengan blook terbanyak di akhir permainan menang.
 <p>Klasik</p>	Klasik adalah mode permainan yang tampak mirip dengan Kahoot atau Quizizz . Dalam mode permainan ini, Anda akan diminta menjawab pertanyaan tidak hanya di layar host, tetapi juga di layar pemain. Sasaran utamanya adalah menjawab semua pertanyaan dengan benar secepat mungkin, memperoleh poin, dan naik ke papan peringkat sambil melawan setiap lawan dalam permainan. Mode permainan ini memberikan 0,5 token untuk setiap pertanyaan yang dijawab. Mode permainan ini membutuhkan kecepatan & ketepatan. Disarankan agar 4 pemain hadir dalam mode permainan ini sebelum memulai; batas pemain untuk mode permainan ini adalah 60

c. *Development* (Pengembangan)

Dalam tahap pengembangan ini, ada beberapa hal yang dilakukan, diantaranya :

a. Pembuatan Media Pembelajaran

Media yang telah dirancang oleh peneliti dan menghasilkan *prototype* I kemudian dibuat dan dikembangkan. Media ini dikembangkan dengan menggunakan *platform blooket*. Isi dari media pembelajaran ini terdiri dari pertanyaan-pertanyaan dari materi teks deskripsi dari buku Bahasa Indonesia kelas VII Kurikulum Merdeka yang akan dijadikan sebagai kuis permainan interaktif.

Blooket ini merupakan media pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya. Peneliti menggunakan media blooket tersebut untuk

dilakukan proses pengembangan melalui materi teks deskripsi dengan mode permainan yang bervariasi. Pengembangan media pembelajaran berbasis *platform blooket* ini dimulai dengan pembuatan set (*create a set*), dimana tampilannya berupa nama permainan yaitu teks deskripsi, profil, dan juga deskripsi permainan berupa materi teks deskripsi. Selanjutnya adalah, membuat pertanyaan secara manual untuk dijadikan kuis yaitu terdiri dari 25 pertanyaan dengan soal pilihan ganda sebanyak 20 soal dan soal essay sebanyak 5 soal. Kemudian, pemilihan mode permainan yang akan dimainkan dalam kelas yang terdiri dari 13 mode permainan yang dapat dipilih sesuai dengan hasil kesepakatan kelas.

Pengembangan yang dilakukan terdapat pada mode permainan yang dapat dimainkan. Jika beberapa penelitian yang dilakukan sebelumnya hanya menggunakan 4 mode permainan yang ada, dalam penelitian ini peserta didik dapat menggunakan 13 mode permainan yang ada pada *blooket* diantaranya yaitu, *Gold Quest*, *Crypto Hack*, *Fishing Frenzy*, *Tower Defense 2*, *Monster Brawl*, *Deceptive Dinos*, *Battle Royale*, *Tower Defense*, *Cafe*, *Factory*, *Racing*, *Blook Rush* dan *Classic*. Media ini juga diatur agar dapat digunakan untuk memberikan pekerjaan rumah kepada peserta didik dengan memberikan batasan waktu pengerjaan. Hasil akhir dari produk ini ialah platform *blooket* pada materi teks deskripsi yang dapat diakses oleh tenaga pendidik.

b. Validasi Kelayakan Produk

Setelah media pembelajaran selesai dibuat, dilakukan validasi kelayakan produk. Validasi media pembelajaran ini dilakukan oleh

validator ahli dan meminta pertimbangan secara teoritis dan praktis.

Validator ahli terdiri dari validator ahli media dan ahli materi.

d. *Implementation (Implementasi)*

Tahap implementasi merupakan lanjutan dari tahap pengembangan. Pada tahap ini, semua rancangan media yang telah dikembangkan diterapkan setelah dilakukan revisi. Media pembelajaran berbasis *platform blooket* yang telah dikembangkan, kemudian diimplementasikan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Pada tahap ini, peneliti hanya melakukan uji coba produk terhadap kelompok kecil (uji terbatas) dengan melihat respon dari siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Uji coba ini dilakukan untuk melihat tingkat kepraktisan pada media pembelajaran tersebut. Uji coba ini terdiri dari 10 orang peserta didik kelas VII dari SMP Muhammadiyah Bulukumba. Uji coba ini dilakukan di ruang kelas VII dengan menggunakan laptop dan handphone dibantu dengan proyektor untuk melihat secara langsung hasil pekerjaan peserta didik.

Pada saat pelaksanaan uji coba terbatas, peneliti menjelaskan apa saja yang terdapat dalam media pembelajaran dan bagaimana cara penggunaannya. Hal ini dilakukan agar peserta didik lebih bersemangat dalam menyelesaikan kuis yang terdapat dalam media pembelajaran dan peserta didik mampu mengoperasikan media sesuai dengan petunjuk penggunaan yang ada.

Setelah peserta didik selesai memperhatikan dan mengoperasikan media pembelajaran tersebut, maka pada akhir uji coba diberikan angket oleh peneliti. Angket ini bertujuan untuk melihat sejauh mana respon peserta

didik terhadap media pembelajaran dengan menggunakan *platform blooket* yang sudah dikembangkan pada materi teks deskripsi.

e. **Evaluation (Evaluasi)**

Evaluasi adalah tahap terakhir dari metode pengembangan ADDIE. Evaluasi dilakukan pada akhir penerapan media pembelajaran berbasis *platform blooket* untuk mengetahui keefektifan dari media yang digunakan apakah memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi teks deskripsi kelas VII di SMP Muhammadiyah Bulukumba. Hal ini dapat diukur dengan diberikannya *pretest* dan *posttest* pada peserta didik.

2. Validitas Media Pembelajaran *Platform Blooket* Pada Teks Deskripsi

Hal ini bertujuan untuk mengetahui validitas media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut ini hasil validitas media pembelajaran berbasis *platform blooket* pada teks deskripsi.

1) Validasi Ahli materi

Ahli materi dalam proses validasi media pembelajaran berbasis *platform blooket* ini adalah sebanyak 2 orang ahli. Validasi yang dilakukan ahli materi terkait dengan aspek relevansi materi. Validasi oleh ahli materi selain melakukan penilaian kelayakan, ahli materi juga memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dapat dilihat di tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2 Hasil validasi produk dari ahli materi

Butir Penilaian	Penilai		S ₁	S ₂	Σs	n(c-1)	V	Ket
	1	2						
1.a	4	3	3	2	5	6	0.833333	validitas tinggi
1.b	4	3	3	2	5	6	0.833333	validitas tinggi

1.c	4	3	3	2	5	6	0.833333	validitas tinggi
1.d	3	3	2	2	4	6	0.666667	validitas sedang
1.e	4	3	3	2	5	6	0.833333	validitas tinggi
1.f	4	3	3	2	5	6	0.833333	validitas tinggi
2.a	4	3	3	2	5	6	0.833333	validitas tinggi
2.b	4	3	3	2	5	6	0.833333	validitas tinggi
2.c	4	4	3	3	6	6	1	validitas tinggi
2.d	4	3	3	2	5	6	0.833333	validitas tinggi
2.e	4	3	3	2	5	6	0.833333	validitas tinggi
2.f	4	3	3	2	5	6	0.833333	validitas tinggi
3.a	4	4	3	3	6	6	1	validitas tinggi
3.b	4	4	3	3	6	6	1	validitas tinggi
Jumlah	55	45	41	31	72	84	0.857143	validitas tinggi

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, dapat diperoleh kesimpulan bahwa aspek relevansi materi yang diperoleh dari 2 validator ialah 0,85 yang termasuk dalam kriteria validitas tinggi/tidak direvisi. Sehingga secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis *platform blooket* yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat di uji cobakan.

Adapun beberapa saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu, pada aspek isi, konsep ilustrasi mengenai materi harus ditambahkan dan membenahi tampilan materi pada media yang digunakan. Untuk itu, perlu adanya revisi dan peneliti melakukan revisi pada bagian yang disarankan.

2) Validasi Ahli Media

Ahli media dalam validasi media pembelajaran berbasis *platform blooket* ini adalah sebanyak 2 orang ahli. Validasi yang dilakukan ahli media terkait dengan aspek tampilan media. Validasi oleh ahli media selain melakukan penilaian kelayakan, ahli media juga memberikan

komentar dan saran untuk memperbaiki media. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dapat dilihat di tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3 Hasil validasi produk dari ahli media

Butir Penilaian	Penilai		S ₁	S ₂	Σs	n(c-1)	V	Ket
	1	2						
1.a	4	3	3	2	5	6	0.83333	validitas tinggi
1.b	4	3	3	2	5	6	0.83333	validitas tinggi
1.c	4	3	3	2	5	6	0.83333	validitas tinggi
1.d	3	3	2	2	4	6	0.66667	validitas sedang
1.e	4	3	3	2	5	6	0.83333	validitas tinggi
1.f	4	4	3	3	6	6	1	validitas tinggi
1.g	3	3	2	2	4	6	0.66667	validitas sedang
1.h	4	3	3	2	5	6	0.83333	validitas tinggi
2.a	4	3	3	2	5	6	0.83333	validitas tinggi
a.b	4	3	3	2	5	6	0.83333	validitas tinggi
2.c	4	3	3	2	5	6	0.83333	validitas tinggi
2.d	4	3	3	2	5	6	0.83333	validitas tinggi
3.a	4	3	3	2	5	6	0.83333	validitas tinggi
3.b	4	3	3	2	5	6	0.83333	validitas tinggi
3.c	4	3	3	2	5	6	0.83333	validitas tinggi
3.d	4	3	3	2	5	6	0.83333	validitas tinggi
4.a	4	3	3	2	5	6	0.83333	validitas tinggi
4.b	4	3	3	2	5	6	0.83333	validitas tinggi
4.c	4	3	3	2	5	6	0.83333	validitas tinggi
Jumlah	74	58	55	39	94	114	0.824561	validitas tinggi

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, dapat diperoleh kesimpulan bahwa aspek relevansi media yang diperoleh dari 2 validator ialah 0,82 yang termasuk dalam kriteria validitas tinggi/tidak direvisi. Sehingga secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis *platform blooket* yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat di uji cobakan.

Adapun beberapa saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu, perlunya penambahan tampilan pada media agar menarik bagi peserta didik dan membenahi tampilan media yang digunakan. Untuk itu, peneliti melakukan revisi pada bagian yang disarankan.

3. Kepraktisan Media Pembelajaran *Platform Blooket* Pada Teks Deskripsi

Kepraktisan Media mengacu pada kondisi media pembelajaran yang dikembangkan mudah digunakan oleh pengguna yakni peserta didik, sehingga proses pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik. Kepraktisan media pembelajaran *platform blooket* dapat dilihat pada uji coba terbatas yang dilakukan dengan menggunakan angket respon peserta didik. Adapun hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *platform blooket* dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4 Hasil respon peserta didik

Responden	Nomor Item soal/Skor hasil angket										TSE	TSH	Persentase (%)
	1.a	1.b	1.c	1.d	2.a	2.b	2.c	3.a	3.b				
RS1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	45	100
RS2	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	43	45	95.555556
RS3	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	42	45	93.333333
RS4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	43	45	95.555556
RS5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	45	100
RS6	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	42	45	93.333333
RS7	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	42	45	93.333333
RS8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	45	100
RS9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	45	100
RS10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	45	100
Jumlah											437	450	97.111111

Pada tabel 4.4 di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *platform blooket* ditinjau dari hasil analisis respon peserta didik terhadap

pelaksanaan pembelajaran teks deskripsi yang diikuti oleh 10 orang terlihat bahwa persentase rata-rata respon peserta didik memiliki nilai lebih besar dari 84%. Dari keseluruhan aspek yang ditanyakan, persentase rata-rata respon siswa adalah 97%. Dengan tingginya persentase dari respon peserta didik menunjukkan bahwa produk media pembelajaran berbasis *platform blooket* dapat dikatakan praktis.

4. Keefektifan Media Pembelajaran *Platform Blooket* Pada Teks Deskripsi

Uji keefektifan merupakan uji yang dilakukan pada media yang akan dikembangkan dengan melibatkan peserta didik dan efektif terhadap hasil belajarnya. Keefektifan dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest peserta didik. Berikut ini hasil tes peserta didik pada media pembelajaran *platform blooket*. Adapun hasilnya terdapat pada tabel 4.5 berikut :

Tabel 4.5 Hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik

No	Nama	Pretest	Posttest
1	AR	64	76
2	AL	70	80
3	AN	72	84
4	CP	72	80
5	IY	68	76
6	QA	72	80
7	MA	80	88
8	MF	80	84
9	NL	80	88
10	NF	72	80
11	NS	80	92
12	RH	76	80
13	RZ	68	76

14	SL	84	88
15	VV	76	80
16	WP	80	84
17	YB	72	82
18	SS	76	84
19	SF	70	80
Σ		1412	1562

Pada penelitian ini pemberian perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis *platform booklet* sebagai sarana dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Setelah peserta didik memperoleh materi mengenai teks deskripsi, dilakukan tes tingkat pemahaman siswa yang dikemas dengan kuis *platform booklet*. Adapun soal yang harus dijawab oleh peserta didik ialah berjenis pilihan ganda sebanyak 20 soal dan essay sebanyak 5 soal. Setelah nilai terkumpul dan terdokumentasikan, maka selanjutnya peneliti melakukan proses pengolahan data dengan menggunakan spss versi 29 yaitu uji t one group (*pretest and posttest*). Hasil pengujiannya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Tabel one sample statistics dan one sample test

One sample statistics

One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	19	74.3158	5.34429	1.22606
Posttest	19	82.2105	4.46690	1.02478

One sample test

One-Sample Test

Test Value = 0

	t	df	Significance		Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
			One-Sided p	Two-Sided p		Lower	Upper
Pretest	60.613	18	<.001	<.001	74.31579	71.7399	76.8917
Posttest	80.223	18	<.001	<.001	82.21053	80.0575	84.3635

Tabel one-sample statistics dan one-sample test menunjukkan bahwa jumlah responden (peserta didik) sebanyak 18 sudah mempunyai nilai pretest dan posttest deviation freedom 18 nilai significance <0,000 dengan derajat kepercayaan 95%, sedangkan nilai rata-rata pretest peserta didik adalah 74.73 dan nilai rata-rata posttest peserta didik sebesar 82.21. Nilai terendah pretest peserta didik adalah 64 dan tertinggi 84, sedangkan nilai terendah posttest peserta didik adalah 76 dan tertinggi 92. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai peserta didik meningkat sebesar 7.89 poin atau 10.62%.

B. Pembahasan**1. Pengembangan Media Pembelajaran**

Merancang suatu media dengan menggunakan *platform blooket* sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran dimaksudkan agar peserta didik dapat belajar dengan menyenangkan. Awal pembuatan media ini ialah menentukan materi yang akan dijadikan sebagai bahan evaluasi atau kuis dalam pembuatan media pembelajaran. Materi yang dipilih dalam media ini

ialah teks deskripsi. Dalam pembuatan media pembelajaran ini, terdapat beberapa kendala yang dialami yaitu :

- a. Proses pembuatan set kuis yang membutuhkan waktu yang cukup lama dengan mempertimbangkan berbagai hal yaitu tampilan, deskripsi dan soal yang termuat dalam media yang mampu menarik peserta didik.
- b. Pengetahuan pengembang yang masih terbatas mengenai pengoperasian *blooket*, sehingga dalam pembuatan media ini, pengembang belajar otodidak dengan mengandalkan youtube dan berbagai sumber yang lainnya.
- c. Bahasa yang digunakan dalam media ini sulit untuk diterjemahkan kedalam bahasa indonesia, sehingga peneliti menggunakan alternatif lain yakni buku petunjuk dalam proses penggunaan media pembelajaran ini.

Berdasarkan produk awal yang telah dibuat, dilakukan uji ahli materi dan media, kemudian dilakukan revisi sesuai dengan penilaian dan saran dari para ahli. Produk yang telah selesai direvisi kemudian dilanjutkan dengan tahap uji coba terbatas terhadap 10 orang siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Bulukumba.

Berdasarkan produk dari hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *platform blooket* ini dapat dilihat bahwa ciri khas dari media pembelajaran ini ialah mengenai beberapa pilihan mode gim atau mode permainan yang dapat dimainkan.

Walaupun media pembelajaran berbasis *platform blooket* ini dirasa layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran, namun terdapat beberapa kelemahan didalamnya seperti bahasa yang masih termuat dalam bahasa

inggris yang kadang sulit diterjemahkan oleh peserta didik, sehingga membutuhkan bantuan guru dalam menerjemahkan.

2. Validitas Media Pembelajaran *Platform Blooket* Pada Teks Deskripsi

Validasi media pembelajaran *platform blooket* dilakukan oleh 2 validator. Masing-masing validator memvalidasi materi dan media yang digunakan dalam pengembangan ini.

Validasi materi terdiri dari tiga aspek penilaian yaitu isi (6 item), bahasa, tulisan dan tampilan (6 item), dan manfaat media pembelajaran (2 item). Jumlah keseluruhan item yang dinilai oleh dua ahli materi sebanyak 24 item. Berdasarkan hasil validasi materi baik dari segi isi, bahasa, tulisan dan tampilan, maupun manfaat media pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *platform blooket* dinilai 0,85 yaitu validitas tinggi.

Validasi media terdiri dari empat aspek penilaian yaitu tampilan media (8 item), isi (4 item), manfaat (4 item), dan bahasa yang digunakan (3 item). Jumlah keseluruhan item yang dinilai oleh dua ahli media sebanyak 19 item. Berdasarkan hasil validasi media baik dari segi tampilan media, isi, manfaat, maupun bahasa yang digunakan menunjukkan bahwa media pembelajaran *platform blooket* dinilai 0,82 yaitu validitas tinggi.

Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yulisa (2023) yang mengembangkan media berbasis game edukasi yang valid berdasarkan hasil validitas ahli media dengan mencapai persentase 100%. Begitupun dengan hasil validias yang dilakukan oleh Salsabila dan Whindi (2024) dengan media *blooket web game* yang menunjukkan hasil validitas 80-100%.

Setelah melalui tahap validasi, validator menyimpulkan bahwa media

pembelajaran berbasis *platform blooket* pada teks deskripsi dinyatakan valid dan layak digunakan dengan mempertimbangkan beberapa saran dan perbaikan yang diberikan oleh validator. Komentar dan saran validator menjadi bahan revisi.

3. Analisis Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar yang mengarah kepada aktivitas fisik, dimana secara teknis guru harus merencanakan keterlibatan peserta didik agar lebih aktif, interaktif dan kritis dalam proses belajar di kelas. Misalnya dimulai dari menyiapkan segala kebutuhan belajar, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir dan bergerak aktif, hingga pemberian motivasi belajar melalui media pembelajaran yang menarik dan praktis untuk digunakan. Sehingga dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis *platform blooket* ini guru berperan sebagai fasilitator, dimana setelah menyampaikan materi, media tersebut kemudian digunakan sebagai bahan evaluasi sejauh mana pemahaman peserta didik dan kepraktisan dalam penggunaan media pembelajaran tersebut dikelas. Hasil kerja peserta didik menggunakan media pembelajaran tersebut ditayangkan melalui LCD dan proyektor seperti yang terlihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.7 Penggunaan media pembelajaran blooket pada teks deskripsi

Setelah proses penggunaan media pembelajaran berbasis *platform blooket* pada teks deskripsi dilakukan beberapa kali pertemuan selanjutnya kemudian diberikan angket respon peserta didik. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *platform blooket* berfungsi untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran. Hasil respon peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *platform blooket* pada teks deskripsi memiliki persentase 97% dengan kategori sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hal ini juga dikemukakan oleh Faisal dan Sahrul (2022) bahwa penggunaan media *blooket* mampu membuat peserta didik lebih paham dan lebih fokus. Peserta didik mengaku lebih senang belajar, dan mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut, Nani dan Erlangga (2023) menyatakan bahwa media digital *blooket* memiliki pengaruh lebih tinggi terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik dibandingkan pembelajaran *non digital blooket*.

4. Analisis Keefektifan Media Pembelajaran

Dalam upaya meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah Bulukumba, khususnya pada pelajaran Bahasa Indonesia adalah dengan mengetahui faktor pendukung baik yang berasal dari dalam maupun dari luar individu. Tugas guru bahasa indonesia adalah mengondisikan suasana belajar agar menunjang terjadinya perubahan perilaku belajar siswa. Oleh karena itu, untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada peserta didik dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada teks deskripsi adalah dengan membagi aktivitas

pembelajaran menjadi tiga tahapan yaitu pretest, proses, dan posttest.

Pretest merupakan langkah awal yang dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *platform blooket*, yakni hanya menggunakan metode ceramah tanpa adanya penggunaan media yang mendukung proses pembelajaran. Adapun hasil dari pretest ini bisa dikatakan masih tergolong kurang memuaskan dan nampak bahwa siswa masih merasa kesulitan menjawab soal-soal yang sederhana.

Setelah itu diadakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *blooket*, dimana setelah proses penyampaian materi kemudian didukung dengan penggunaan media yang menarik untuk menjawab beberapa soal mengenai materi pembelajaran. Adapun data hasil uji coba yang dilakukan pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Bulukumba menunjukkan nilai terendah pretest adalah 64 dan nilai tertinggi adalah 84. Sedangkan nilai terendah dari posttest adalah 76 dan nilai tertinggi adalah 92. Sehingga dari hasil uji tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis *platform blooket* pada teks deskripsi kelas VII SMP Muhammadiyah Bulukumba dianggap efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang dibuktikan dengan peningkatan peserta didik sebesar 7.89 poin atau 10.62%.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Nani dan Erlangga (2023) yang menunjukkan media digital *blooket* memiliki pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar peserta didik. Begitupun dengan penelitian yang dilakukan oleh Darul dan Miftachul (2023) mengenai efektivitas penerapan permainan *blooket* yang memberikan pengaruh yang

sangat baik kepada peserta didik dan media blooket mendapatkan tanggapan yang sangat positif dari peserta didik.

Berdasarkan hasil tes peserta didik pada penggunaan media pembelajaran berbasis *platform blooket* pada teks deskripsi efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini didukung oleh peserta didik yang bersemangat dan termotivasi untuk belajar mengenai materi teks deskripsi.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Tahapan pengembangan media pembelajaran dimulai dari analisis kebutuhan peserta didik untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan yang ada dilapangan. Kemudian, pengembangan media pembelajaran berbasis *platform booket* dilakukan dengan adanya sedikit inovasi pada mode game permainan yang diterapkan pada materi teks deskripsi. Hasil akhir dari pengembangan ini adalah *platform booket* yang dapat diakses untuk materi teks deskripsi kelas VII.

Validasi media dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi menunjukkan perolehan 0,85 dan validasi ahli media menunjukkan perolehan 0,82 yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *platform booket* sangat valid dengan menggunakan uji validitas Aiken's dan media dapat diuji cobakan.

Hasil uji coba penggunaan media pembelajaran pada teks deskripsi oleh kelas VII SMP Muhammadiyah Bulukumba memperoleh respon peserta didik sebesar 97% yang menunjukkan bahwa media sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Nilai pretest dan posttest peserta didik menunjukkan adanya peningkatan sebesar 10.62% yang berarti bahwa media pembelajaran berbasis *platform booket* pada materi teks deskripsi efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Peneliti sangat mengharapkan adanya penelitian lanjutan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *platform booklet* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun beberapa saran yang ingin disampaikan peneliti mengenai pengembangan media pembelajaran ini yaitu :

1. Media pembelajaran ini masih memiliki keterbatasan yakni masih di uji cobakan dalam kelompok yang relatif kecil, waktu pelaksanaan uji cobanya juga relatif singkat dan hanya mengambil pokok bahasan tertentu dikarenakan keterbatasan waktu. Dengan demikian, untuk pemanfaatan selanjutnya disarankan produk dapat diujicobakan pada kelompok dan pokok bahasan yang lebih luas.
2. Diharapkan pengembangan media dapat dilakukan lebih spesifik lagi dengan inovasi yang baru dan dikembangkan melalui materi-materi yang lain berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan berbasis metode pembelajaran.
3. Media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah Bulukumba, sehingga jika digunakan oleh peserta didik yang lain perlu adanya penyesuaian lebih lanjut dan pengkajian kembali sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, Mustofa. 2020. Media pembelajaran. Medan: Yayasan Kita
- Aiken, L. R. (1985). *Educational and Psychological Measurement*, Pearson.
- Akbar, S. 2013. *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Apriliyanti, L., Sumarti., & Eko, N.R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Teks Deskripsi Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Kelas VII. *Jurnal: Simbol (Bahasa, Sastra dan Pembelajarannya)*.
- Atmazaki. 2006. *Kiat-kiat Mengarang dan Menyunting*. Padang: Yayasan Citra Budaya Indonesia.
- Azhar Arsyad. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bratel, O., Kostiuk, M., Bratel, S., & Okhrimenko, I. (2021). Student-Centered Online Assesment in Foreign Language Classes. *Linguistics and Culture Review*, 5(S3), 926-941.
- BSNP. 2008. Pedoman Pembuatan Kisi-kisi Lembar Penilaian. Jakarta: BSNP
- Daryanto. 2012. Media Pembelajaran. Bandung : PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera. Hlm 7
- Dick, W., Carey, L., & O. Carey, J. (2005). *The systematic design of instruction*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education. Dikutip dalam Proposal Tesis Husni Mubarak Pengembangan Media Ajar berbasis Autoplay Dalam Pembelajaran PKN Kelas III di SDI As-Salam Malang.
- Endang, Mulyatiningsih. 2013. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Euis Sri Mulyati. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Padlet Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pengujian Mutu Uji Kimia Dan Mikrobiologi Produk Segar dan Pembekuan Standar Ekspor Di SMKN 1 Mundu Cirebon. *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Faruq, D., & Amri, M. (2023). Efektivitas Penerapan Permainan Blooket Mode Gold Quest terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Dharma Wanita Surabaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa*

Mandarin *UNESA*, *1(1)*, 237-245.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/mandarin/article/view/56050>

Fitriyatul Hanifiyah, Elga Y, Luthfianah Indah U, dan Marfuah. “Efektifitas Penggunaan Media Online Dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19 Di Sekolah Dasar Negeri 2 Wuluhan Jember. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*. No. 2 (2023)

Hadi Nugroho, F., & Romadhon, S. (2022). Minat Peserta Didik MTsN 3 Banyuwangi dalam Gim Blooket pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, 10(2), 153–162. <https://doi.org/10.36052/andragogi.v10i2.299>

Hammi, Zedha. (2017). Implementasi Google Classroom Pada Kelas XI IPA MAN 2 Kudus. Universitas Negeri Semarang <https://www.pijarbelajar.id/blog/pengertian-teks-deskripsi>

Harsiati, Titik dkk. 2017. *Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII. Edisi Revisi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Hermaditoyo, S. (2018). *Teks deskriptif dalam pembelajaran bahasa Indonesia kurikulum 2013*. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(2), 267–273.

Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [*Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes*]. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 1.8 (2019).

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Buku Pegangan Siswa Bahasa Indonesia Kelas VII*. Jakarta: Politeknik Negeri Media Kreatif, Jakarta.

Kosasih, E. (2014). *Jenis-jenis Teks Analisis fungsi, struktur, dan Kaidah serta Langkah Penulisannya*. Bandung: Yramawidya.

Mahsun (2014). *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Mamik. 2015. *Metode Kualitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publisher.

- Mulyadi, F. F., & Julianda, R. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Langung. *Jurnal Visipena*, 9(1), 131–146.
- Ningsih, Artya. 2018. “Pengaruh Keaktifan Siswa Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas X Di SMAN 2 Gunung Sahilan.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR* 6(2): 157–63.
- Nur’aeni, N., & Hasanudin, E. H. I. (2023). Model pembelajaran kooperatif team game tournament berbasis media digital blooket untuk mengembangkan motivasi dan hasil belajar pendidikan Pancasila. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 4(3), 259-273. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v4i3.982>.
- Priyatni, E. T. (2015). *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Ramadhan, S., Sukma, E., & Indriyani. (2019). Teacher Competence in Utilizing Digital Media Literacy in Education. *Journal of Physics: Conference Series*.
- Riduwan. 2009. *Skala Pengukuran Variable-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., dan Rahardjito. *Media Pendidikan*, Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada, 2010.
- Salsabila, H.M., Whindi, N.A. (2024). Pengembangan Media *Blooket Web Game* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Kelas I Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, Vol.9, No.3
- Semi, M. Atar. 2009. *Menulis Efektif*. Padang: Angkasa Raya.
- Sugiyono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 60.
- Susilo, P. M., Theresia, T., Nathania, C., & Merrino, R. (2022). Using Blooket To Improve Chinese Vocabulary Study for 11 Th Grade Students in High School. *ICCD (International Conference on Community Development)*, 4(1), 501–506. <https://doi.org/10.33068/iccd.v4i1.512>
- Thu, T. T. M., & Dan, T. C. (2023). Students’ Perceptions on English Vocabulary Teaching and Learning By Using Blooket: a Case Study / Nhận Thức Của Sinh Viên Về Việc Dạy Và Học Từ Vựng Tiếng Anh Bằng Blooket:

Một Nghiên Cứu Tình Huống. *European Journal of Applied Linguistics Studies*, 6(1), 45–98. <https://doi.org/10.46827/ejals.v6i1.321>

Wahono, dkk. (2013). *Mahir Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.

Yulia, S.F., Salahuddin, A., & Rosada, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Game Edukasi Berbantu Canva dalam Kurikulum Merdeka. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Vol.6 134-138





1. Validator Ahli Materi I



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**LEMBAR VALIDASI MATERI PADA
MEDIA PEMBELAJARAN**

a. Petunjuk

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Platform Blooket Pada Teks Deskripsi Kelas VII di SMP Muhammadiyah Bulukumba*", peneliti mengembangkan Media Pembelajaran. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi materi media pembelajaran yang telah disusun.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:
 - 1 : Tidak Relevan
 - 2 : Agak Relevan
 - 3 : Relevan
 - 4 : Sangat Relevan
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

b. Format Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	<i>Isi</i>				
	a. Kesesuaian isi media pembelajaran dengan Tujuan Pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Kebenaran materi dalam media pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Materi yang diberikan menanamkan pemahaman kepada siswa tentang materi yang diajarkan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Alamat: Lt. 2 Gedung Program Pascasarjana
Jalan Sultan Alauddin Nomor 259, Makassar, Sulawesi Selatan, 90222
E-mail: jurnalpascasarjana@unismuh.ac.id | Website: <https://p2-vkti-pasca.unismuh.ac.id/>



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	d. Dapat dikerjakan oleh siswa dengan pengetahuan dan pengalaman yang beragam	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	e. Kelengkapan materi yang mencakup konsep, contoh soal, latihan soal dan tes penguasaan materi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	f. Kelengkapan informasi yang mencakup tujuan pembelajaran dan petunjuk penggunaan media	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Bahasa, Tulisan dan Tampilan				
	a. Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Istilah dan simbol yang digunakan mudah dipahami siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Tampilan warna, ukuran huruf, dan gambar yang digunakan menarik dan jelas terbaca, sehingga mudah dipahami siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Kemudahan memahami materi berdasarkan teknik penyajian media	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	e. Animasi yang ada menarik dan memberi kemudahan memahami materi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	f. Materi dan latihan soal melibatkan siswa secara aktif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Manfaat Media Pembelajaran				
	a. Dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Siswa lebih aktif dan mandiri dalam belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

- a. Instrumen dapat digunakan tanpa revisi
- b. Instrumen dapat digunakan dengan sedikit revisi
- c. Instrumen dapat digunakan dengan banyak revisi
- d. Instrumen tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

c. Saran & Catatan Perbaikan

1. Ditambahkan aspek in' pada point (e) konsep, ilustrasi
2. Materi kontekstual pd teks deskripsi
3.
4.
5. dsb

Makassar, 7/8-2024

Validator

[Signature]
Prof. Dr. Nurul

2. Validator Ahli Materi II


PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

**LEMBAR VALIDASI MATERI PADA
MEDIA PEMBELAJARAN**

a. Petunjuk

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul *"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Platform Blooket Pada Teks Deskripsi Kelas VII di SMP Muhammadiyah Bulukumba"*, peneliti mengembangkan Media Pembelajaran. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

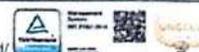
1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi materi media pembelajaran yang telah disusun.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:
 - 1 : Tidak Relevan
 - 2 : Agak Relevan
 - 3 : Relevan
 - 4 : Sangat Relevan
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

b. Format Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	<i>Isi</i>				
	a. Kesesuaian isi media pembelajaran dengan Tujuan Pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	b. Kebenaran materi dalam media pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	c. Materi yang diberikan menanamkan pemahaman kepada siswa tentang materi yang diajarkan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Alamat: Lt. 2 Gedung Program Pascasarjana
 Jalan Sultan Alauddin Nomor 259, Makassar, Sulawesi Selatan, 90222
 E-mail: jurnalpascasarjana@unismuh.ac.id | Website: <https://p2-vkti-pasca.unismuh.ac.id/>





**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	d. Dapat dikerjakan oleh siswa dengan pengetahuan dan pengalaman yang beragam	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	e. Kelengkapan materi yang mencakup konsep, contoh soal, latihan soal dan tes penguasaan materi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	f. Kelengkapan informasi yang mencakup tujuan pembelajaran dan petunjuk penggunaan media	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Bahasa, Tulisan dan Tampilan				
	a. Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	b. Istilah dan simbol yang digunakan mudah dipahami siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	c. Tampilan warna, ukuran huruf, dan gambar yang digunakan menarik dan jelas terbaca, sehingga mudah dipahami siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Kemudahan memahami materi berdasarkan teknik penyajian media	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	e. Animasi yang ada menarik dan memberi kemudahan memahami materi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	f. Materi dan latihan soal melibatkan siswa secara aktif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Manfaat Media Pembelajaran				
	a. Dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Siswa lebih aktif dan mandiri dalam belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:





**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

- a. Instrumen dapat digunakan tanpa revisi
- b. Instrumen dapat digunakan dengan sedikit revisi
- c. Instrumen dapat digunakan dengan banyak revisi
- d. Instrumen tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

c. Saran & Catatan Perbaikan

1.
2. *Belum diperbaiki.*
3.
4.
5. dsb

[Signature]
Prof. Dr. A. Rahman, Rahim, M. Hum
Validator

3. Validator Ahli Media I



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**LEMBAR VALIDASI
MEDIA PEMBELAJARAN**

a. Petunjuk

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Platform Blooket Pada Teks Deskripsi Kelas VII di SMP Muhammadiyah Bulukumba*", peneliti mengembangkan Media Pembelajaran. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi media pembelajaran.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:
 - 1 : Tidak Relevan
 - 2 : Cukup Relevan
 - 3 : Relevan
 - 4 : Sangat Relevan
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

b. Format Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	Lay Out (Tampilan Media)				
	a. Keseimbangan tampilan gambar dan teks	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Kesesuaian pemilihan <i>backround</i> dengan karakteristik siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Alamat: Lt. 2 Gedung Program Pascasarjana
Jalan Sultan Alauddin Nomor 269, Makassar, Sulawesi Selatan. 90222
E-mail: jurnalpascasarjana@unismuh.ac.id | Website: <https://p2-vkti-pasca.unismuh.ac.id/>





**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	c. Kesesuaian proporsi warna <i>background</i> , teks dan gambar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Kesesuaian pemilihan jenis huruf	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	e. Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	f. Kesesuaian pemilihan warna huruf	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	g. Kesesuaian ukuran gambar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	h. Resolusi gambar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Isi				
	a. Penempatan gambar dan kata sesuai	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Penyajian materi pada media jelas dan mudah dipahami	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Terdapat buku petunjuk penggunaan media yang mudah dipahami	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Media mudah digunakan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Manfaat				
	a. Media memudahkan proses belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Media memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Media membangkitkan minat dan motivasi siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Media dapat memberikan kejelasan terhadap materi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Bahasa yang Digunakan				
	a. Menggunakan Bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Sifat komunikatif Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Alamat: Lt. 2 Gedung Program Pascasarjana
Jalan Sultan Alauddin Nomor 259, Makassar, Sulawesi Selatan. 90222
E-mail: jurnalpascasarjana@unismuh.ac.id | Website: <https://p2-vkti-pasca.unismuh.ac.id/>





**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	c. Menggunakan Bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- a. Instrumen dapat digunakan tanpa revisi
- b. Instrumen dapat digunakan dengan sedikit revisi
- c. Instrumen dapat digunakan dengan banyak revisi
- d. Instrumen tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

c. Saran & Catatan Perbaikan

1. Ditambahkan point 3 *penyusunan Media manuskrip*
2.
3.
4.
5. dsb

Makassar 7/8-2024

Validator

[Signature]
Prof. Dr. Munir, M.Pd.

4. Validator Ahli Media II



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**LEMBAR VALIDASI
MEDIA PEMBELAJARAN**

a. Petunjuk

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Platform Blooket Pada Teks Deskripsi Kelas VII di SMP Muhammadiyah Bulukumba*", peneliti mengembangkan Media Pembelajaran. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi media pembelajaran.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:
 - 1 : Tidak Relevan
 - 2 : Cukup Relevan
 - 3 : Relevan
 - 4 : Sangat Relevan
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

b. Format Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	Lay Out (Tampilan Media)				
	a. Keseimbangan tampilan gambar dan teks	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	b. Kesesuaian pemilihan <i>background</i> dengan karakteristik siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Alamat: Lt. 2 Gedung Program Pascasarjana
Jalan Sultan Alauddin Nomor 259, Makassar, Sulawesi Selatan, 90222
E-mail: jurnalpascasarjana@unismuh.ac.id | Website: <https://p2-vkti-pasca.unismuh.ac.id/>



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	c. Kesesuaian proporsi warna <i>background</i> , teks dan gambar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	d. Kesesuaian pemilihan jenis huruf	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	e. Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	f. Kesesuaian pemilihan warna huruf	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	g. Kesesuaian ukuran gambar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	h. Resolusi gambar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Isi				
	a. Penempatan gambar dan kata sesuai	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	b. Penyajian materi pada media jelas dan mudah dipahami	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	c. Terdapat buku petunjuk penggunaan media yang mudah dipahami	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	d. Media mudah digunakan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Manfaat				
	a. Media memudahkan proses belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	b. Media memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	c. Media membangkitkan minat dan motivasi siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	d. Media dapat memberikan kejelasan terhadap materi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Bahasa yang Digunakan				
	a. Menggunakan Bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	b. Sifat komunikatif Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	c. Menggunakan Bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- a. Instrumen dapat digunakan tanpa revisi
 - b. Instrumen dapat digunakan dengan sedikit revisi
 - c. Instrumen dapat digunakan dengan banyak revisi
 - d. Instrumen tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
- c. **Saran & Catatan Perbaikan**

1.
2. *Berubi Sepertinya*
3.
4.
5. dsb

Prof. Dr. A. A. Rahmawati, M.
Validator



5. Validasi Angket Respon Peserta Didik



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**LEMBAR VALIDASI
ANGKET RESPON SISWA**

A. Petunjuk

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Platform Blooket Pada Teks Deskripsi Kelas VII di SMP Muhammadiyah Bulukumba”*, peneliti mengembangkan angket respon siswa. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi angket yang telah disusun.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:

- 1 : Tidak Relevan**
2 : Cukup Relevan
3 : Relevan
4 : Sangat Relevan

3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

B. Format Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	Format Angket				
	a. Petunjuk pengisian angket dinyatakan dengan jelas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Kriteria skor dinyatakan dengan jelas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Segi Isi				
	a. Kesesuaian isi angket dengan kisi-kisi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	b. Kesesuaian butir angket dengan indikator	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Segi Kontruksi				
	a. Butir angket dirumuskan dengan jelas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Butir angket tidak terdapat arti ganda pada masing-masing pertanyaan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Bahasa yang Digunakan				
	a. Butir angket menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- a. Instrumen dapat digunakan tanpa revisi
 - b. Instrumen dapat digunakan dengan sedikit revisi
 - c. Instrumen dapat digunakan dengan banyak revisi.
- Instrumen tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

C. Saran & Catatan Perbaikan

1. *Sudah sesuai*
2.
3. dsb

Makassar, 6/8-2024
Validator

[Signature]
Prof. Dr. Muinul, M. Pd.





**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**LEMBAR VALIDASI
ANGKET RESPON SISWA**

A. Petunjuk

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Platform Blooket Pada Teks Deskripsi Kelas VII di SMP Muhammadiyah Bulukumba”*, peneliti mengembangkan angket respon siswa. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi angket yang telah disusun.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:
 - 1 : Tidak Relevan
 - 2 : Cukup Relevan
 - 3 : Relevan
 - 4 : Sangat Relevan
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

B. Format Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	Format Angket				
	a. Petunjuk pengisian angket dinyatakan dengan jelas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Kriteria skor dinyatakan dengan jelas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Segi Isi				
	a. Kesesuaian isi angket dengan kisi-kisi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	b. Kesesuaian butir angket dengan indikator	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Segi Kontruksi				
	a. Butir angket dirumuskan dengan jelas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Butir angket tidak terdapat arti ganda pada masing-masing pertanyaan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Bahasa yang Digunakan				
	a. Butir angket menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- a. Instrumen dapat digunakan tanpa revisi
- b. Instrumen dapat digunakan dengan sedikit revisi
- c. Instrumen dapat digunakan dengan banyak revisi.

Instrumen tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

C. Saran & Catatan Perbaikan

1. *Berubi*
2. *Spelling*
3. dsb

Prof. Dr. A. Rahman Fahim, M. Hum
Validator





LAMPIRAN II
LEMBAR ANGKET
RESPON PESERTA DIDIK

1. Lembar Respon Peserta didik hanya 4 lembar yang dilampirkan

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PLATFORM
BLOOKET PADA TEKS DESKRIPSI KELAS VII
DI SMP MUHAMMADIYAH BULUKUMBA**

A. Petunjuk Pengisian :

1. Angket ini berisi pernyataan-pernyataan yang menggambarkan media pembelajaran *Platform Blooket* pada materi teks deskripsi yang telah dibuat dan diimplementasikan dikelas.

2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

KS : Kurang Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

3. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan pendapat anda sendiri.

Nama : Afra Nasya Mustakaddin

NIS : 2131

Kelas : 7

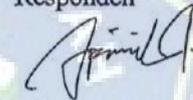
B. Tabel Pernyataan

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		STS	TS	KS	S	SS
1	Efektivitas dan Manfaat					
	a. <i>Platform blooket</i> ini meningkatkan minat belajar saya					✓
	b. Materi yang terdapat dalam <i>platform blooket</i> ini dapat menambah pengetahuan saya					✓
	c. <i>Platform Blooket</i> ini dapat meningkatkan motivasi saya dalam mempelajari mata pelajaran teks deskripsi				✓	
	d. Teks deskripsi dapat saya pahami dengan mudah melalui media <i>platform blooket</i>				✓	
	Kemudahan					

2	a. Media pembelajaran <i>platform blooket</i> mudah digunakan					✓
	b. Media pembelajaran <i>platform blooket</i> praktis untuk digunakan					✓
	c. Seluruh mode permainan dalam <i>platform blooket</i> dapat dimainkan dengan mudah				✓	
Kepuasan						
3	a. Materi teks deskripsi sangat menyenangkan untuk dipelajari menggunakan media <i>platform blooket</i>					✓
	b. Saya merasa waktu cepat berlalu ketika mempelajari materi teks deskripsi dengan menggunakan media <i>platform blooket</i>					✓

Bulukumba, 17.10.2024

Responden



Afrizal Misbahuddin



**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *PLATFORM BLOOKET* PADA TEKS DESKRIPSI KELAS VII
DI SMP MUHAMMADIYAH BULUKUMBA**

A. Petunjuk Pengisian :

1. Angket ini berisi pernyataan-pernyataan yang menggambarkan media pembelajaran *Platform Blooket* pada materi teks deskripsi yang telah dibuat dan diimplementasikan dikelas.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

KS : Kurang Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

3. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan pendapat anda sendiri.

Nama : Muhammad Azrol

NIS : 2138

Kelas : 7

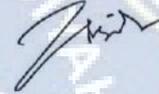
B. Tabel Pernyataan

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		STS	TS	KS	S	SS
1	Efektivitas dan Manfaat					
	a. <i>Platform blooket</i> ini meningkatkan minat belajar saya					✓
	b. Materi yang terdapat dalam <i>platform blooket</i> ini dapat menambah pengetahuan saya					✓
	c. <i>Platform Blooket</i> ini dapat meningkatkan motivasi saya dalam mempelajari mata pelajaran teks deskripsi					✓
	d. Teks deskripsi dapat saya pahami dengan mudah melalui media <i>platform blooket</i>					✓
	Kemudahan					

2	a. Media pembelajaran <i>platform blooket</i> mudah digunakan					✓
	b. Media pembelajaran <i>platform blooket</i> praktis untuk digunakan				✓	
	c. Seluruh mode permainan dalam <i>platform blooket</i> dapat dimainkan dengan mudah					✓
Kepuasan						
3	a. Materi teks deskripsi sangat menyenangkan untuk dipelajari menggunakan media <i>platform blooket</i>				✓	
	b. Saya merasa waktu cepat berlalu ketika mempelajari materi teks deskripsi dengan menggunakan media <i>platform blooket</i>					✓

Bulukumba, 17-09-2024

Responden



Muhammad Azisul



**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *PLATFORM BLOOKET* PADA TEKS DESKRIPSI KELAS VII
DI SMP MUHAMMADIYAH BULUKUMBA**

A. Petunjuk Pengisian :

1. Angket ini berisi pernyataan-pernyataan yang menggambarkan media pembelajaran *Platform Blooket* pada materi teks deskripsi yang telah dibuat dan diimplementasikan dikelas.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut :
STS : Sangat Tidak Setuju
TS : Tidak Setuju
KS : Kurang Setuju
S : Setuju
SS : Sangat Setuju
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan pendapat anda sendiri.

Nama : Muhammad Asyraf

NIS : 2137

Kelas : 1

B. Tabel Pernyataan

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		STS	TS	KS	S	SS
Efektivitas dan Manfaat						
1	a. <i>Platform blooket</i> ini meningkatkan minat belajar saya					✓
	b. Materi yang terdapat dalam <i>platform blooket</i> ini dapat menambah pengetahuan saya				✓	
	c. <i>Platform Blooket</i> ini dapat meningkatkan motivasi saya dalam mempelajari mata pelajaran teks deskripsi				✓	
	d. Teks deskripsi dapat saya pahami dengan mudah melalui media <i>platform blooket</i>					✓
Kemudahan						

2	a. Media pembelajaran <i>platform blooket</i> mudah digunakan					✓
	b. Media pembelajaran <i>platform blooket</i> praktis untuk digunakan					✓
	c. Seluruh mode permainan dalam <i>platform blooket</i> dapat dimainkan dengan mudah				✓	
Kepuasan						
3	a. Materi teks deskripsi sangat menyenangkan untuk dipelajari menggunakan media <i>platform blooket</i>					✓
	b. Saya merasa waktu cepat berlalu ketika mempelajari materi teks deskripsi dengan menggunakan media <i>platform blooket</i>					✓

Bulukumba, 17.10.2024

Responden



Wuh. Faali Asyraf



**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *PLATFORM*
BLOOKET PADA TEKS DESKRIPSI KELAS VII
DI SMP MUHAMMADIYAH BULUKUMBA**

A. Petunjuk Pengisian :

1. Angket ini berisi pernyataan-pernyataan yang menggambarkan media pembelajaran *Platform Blooket* pada materi teks deskripsi yang telah dibuat dan diimplementasikan dikelas,
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut :
STS : Sangat Tidak Setuju
TS : Tidak Setuju
KS : Kurang Setuju
S : Setuju
SS : Sangat Setuju
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan pendapat anda sendiri.

Nama : Naila.....

NIS : 2122.....

Kelas : 1.....

B. Tabel Pernyataan

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		STS	TS	KS	S	SS
	Efektivitas dan Manfaat					
1	a. <i>Platform blooket</i> ini meningkatkan minat belajar saya					✓
	b. Materi yang terdapat dalam <i>platform blooket</i> ini dapat menambah pengetahuan saya					✓
	c. <i>Platform Blooket</i> ini dapat meningkatkan motivasi saya dalam mempelajari mata pelajaran teks deskripsi					✓
	d. Teks deskripsi dapat saya pahami dengan mudah melalui media <i>platform blooket</i>					✓
	Kemudahan					

2	a. Media pembelajaran <i>platform blooket</i> mudah digunakan					✓
	b. Media pembelajaran <i>platform blooket</i> praktis untuk digunakan					✓
	c. Seluruh mode permainan dalam <i>platform blooket</i> dapat dimainkan dengan mudah					✓
Kepuasan						
3	a. Materi teks deskripsi sangat menyenangkan untuk dipelajari menggunakan media <i>platform blooket</i>					✓
	b. Saya merasa waktu cepat berlalu ketika mempelajari materi teks deskripsi dengan menggunakan media <i>platform blooket</i>					✓

Bulukumba, 12... 2024

Responden



 Naila




LAMPIRAN III
LEMBAR PRETEST DAN POSTTEST
PESERTA DIDIK

2. Lembar Pretest peserta didik hanya 3 yang dilampirkan

Soal Pre test Teks Deskripsi

Nama : Sekti...

No. Absen : 19

Kelas : 7

Sekolah : SMP Muhammadiyah Butokumba

(84)

A. Petunjuk Pengerjaan Soal :

1. Sebelum mengerjakan soal, telitilah terlebih dahulu. Dalam naskah ini, terdapat 20 soal pilihan ganda dan 5 soal essay.
2. Pada soal pilihan ganda, anda dapat melingkari untuk jawaban yang benar. Jika terdapat kesalahan pengisian, maka anda dapat memberikan tanda silang pada jawaban sebelumnya dan melingkari jawaban yang menurut anda lebih tepat.
3. Tuliskan nama dan identitas lainnya pada bagian yang telah disediakan.
4. Waktu pengerjaan selama 60 menit.
5. Periksa kembali jawaban anda sebelum dikumpulkan.

B. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan Tepat !

1. Iwan ingin membuat tulisan berjudul "Indahnya Pantai Baron". Ia mengembangkan tulisannya menggunakan jenis teks deskripsi. Apakah yang dimaksud teks deskripsi?
 - a. teks yang menggambarkan suatu objek secara rinci
 - b. teks yang menceritakan suatu objek secara detail
 - c. Teks yang berisi penjelasan cara pemakaian suatu produk
 - d. Teks yang berisi suatu pendapat dari seseorang
2. Berikut ini adalah struktur teks deskripsi. Kecuali...
 - a. Identifikasi
 - b. Klasifikasi
 - c. Deskripsi bagian
 - d. Koda
3. Bukit Teletubbies menawarkan pemandangan yang memesona. Bukit ini dipenuhi hamparan rumput dan pepohonan hijau. Hamparan rumput tersebut bagaikan permadani hijau. Selain itu, padang ilalang di kaki bukit membuat Bukit Teletubbies semakin menawan. Sunrise di bukit ini juga sangat cantik karena matahari muncul di balik bukit dan tertutup awan tipis.
Teks deskripsi tersebut diceritakan berdasarkan pengalaman indra

- a. Pendengaran ✓
 b. Penciuman
 ✗ c. Penglihatan
 d. Perasaan
4. *Mukanya bulat dengan alis tipis seperti semut beriring.*
 Majas yang digunakan dalam kalimat yang diambil dari teks deskripsi tersebut adalah
 a. Simile
 ✗ b. Personifikasi ✓
 c. Metafora
 d. Paradoks
5. Pernyataan berikut yang merupakan ciri teks deskripsi adalah
 a. Bersifat menceritakan.
 b. Mengandung bukti dan kebenaran.
 c. Menggunakan contoh, fakta, gambar peta, dan angka. ✓
 ✗ d. Penggambaran tersebut dilakukan sejelas-jelasnya dengan melibatkan kesan indra.
6. Perhatikan kalimat-kalimat berikut ini!
 1) Bukit hijau menjadi latar pantai.
 2) Debur ombak pantai terdengar berirama.
 3) Udara di pinggir pantai terasa segar.
 4) Air kecil dengan buih-buih kecil.
 5) Pantai panjang dengan pasir putih.
 kalimat yang menggunakan panca indra penglihatan ditunjukkan dengan nomor ...
 a. 1, 2, dan 5
 b. 2, 3, dan 4
 ✗ c. 1, 4, dan 5 ✓
 d. 1, 2, dan 4
7. Paragraf yang menyatakan aspek bidang perasaan adalah
 a. Kedua anak itu bak pinang dibelah dua. Wajahnya sangat mirip. Rambut kedua anak itu ikal. Kulitnya putih bersih seperti ibunya.
 b. Dilihat dari penampilannya, orang itu pasti kaya. Setiap hari baju yang dikenakan selalu bagus. Ia selalu menggunakan baju dan perhiasan mahal jika akan pergi ke pesta.
 c. Hani sangat kaget mendengar deburan ombak yang begitu besar di pinggir pantai Senggigi.

- Ayah dan ibu tidak pernah berbuat kasar terhadap kami. Ayah dan ibu selalu memperlakukan kami dengan lembut. Keluarga kami hangat dan saling menyayangi.
8. Molly sangatlah manja. Hampir tiap malam, Molly tidur diujung kakiku. Sebelum kuelus-elus, dia selalu mengganguku. Kalau waktunya makan, dia berputar-putar di depanku sambil mengibas-ngibaskan telinganya yang panjang. Mulutnya berkemat-kamit seperti orang sedang berdoa. Kemanjaannya membuat aku selalu rindu.
- Aspek yang dideskripsikan itu berkenaan dengan
- Fisik tokoh
 - Kehidupan tokoh
 - Sifat tokoh
 - Lingkungan tokoh
9. Tugu Khatulistiwa atau Equator Monument berada di Jalan Khatulistiwa, Pontianak Utara, Provinsi Kalimantan Barat. Lokasinya berada di sekitar 3 km dari pusat Kota Pontianak ke arah Kota Mempawah. Bangunan tugu terdiri atas 4 buah tonggak kayu belian (kayu besi), masing-masing berdiameter 0,30 meter, dengan tonggak bagian depan sebanyak dua buah setinggi 3,05 meter dan tonggak bagian belakang tempat lingkaran dan anak panah penunjuk arah setinggi 4,40 meter.
- Paragraf tersebut termasuk struktur teks deskripsi bagian...
- Identifikasi
 - Deskripsi bagian
 - Simpulan
 - Penutup
10. Penulisan huruf kapital yang tepat terdapat pada kalimat
- Hari ini kami akan pergi ke Pantai.
 - Di kota, Mereka tidak pergi ke mana-mana.
 - Ayahnya berasal dari Jawa Barat.
 - Para pendaki itu tersesat di sebuah Gunung.
11. Ibuku bernama Wulan. Wajahnya selalu bersinar seperti bulan. Cocok sekali dengan namanya yang berarti bulan. Mukanya bulat dengan alis tipis seperti semut beriring. Ibuku memiliki kulit berwarna sawo matang, khas wanita Jawa. Tinggi badan ibuku tidaklah tinggi, tidak pula pendek. Rambutnya tampak hitam bergelombang.
- Objek yang digambarkan dalam penggalan teks deskripsi di atas adalah
- Aku
 - Bulan**

c. Semut ✓

Wulan

12. Bacalah penggalan teks deskripsi berikut!

Pemandangan bawah laut Senggigi juga tidak kalah memesona. Terumbu karang yang masih terawat menyuguhkan pemandangan alam bawah laut yang memukau. Terumbu karang tampak berwarna-warni sangat indah. Ikan beraneka warna menambah keindahan bawah laut Senggigi. Dengan snorkeling maupun menyelam, Anda dapat menyaksikan pemandangan bawah laut yang mengagumkan.

Isi paragraf deskripsi di atas adalah

Keindahan bawah laut Senggigi ✓

b. Ikan-ikan di laut Senggigi

c. Terumbu karang di laut Senggigi

d. Wisatawan di laut Senggigi

13. Bacalah kalimat hasil penggalan teks deskripsi berikut!

Di tengah malam hanya terdengar suara serangga malam.

Pendeskripsian objek dalam kalimat di atas melibatkan citraan

a. Perasaan

Pendengaran ✓

c. Penciuman

d. Penglihatan

14. Berikut yang termasuk kata umum adalah

Pohon ✓

b. Mahoni

c. Jati

d. Cemara

15. Berikut yang termasuk kata khusus adalah

a. Warna

b. Bentuk

c. Gaya ✓

Putih

16. Kalimat Perincian yang sesuai pada tabel dibawah ini ditunjukkan pada nomor ?

1	Kami berangkat pagi sekali.	Kota Takengon masih gelap dan sepi saat kami berangkat pagi itu.
---	-----------------------------	--

2	Pemandangan matahari terbit di Pantan Terong sangat cantik.	Danau Laut Tawar yang seperti berkilau diterpa sinar matahari pagi.
3	Danau Laut Tawar indah sekali di pagi hari.	Jalanan kecil itu menanjak dan curam dengan tikungan-tikungan yang tajam.
4	Jalan ke arah Bukit Pantan Terong mengerikan.	Kami dapat melihat warna langit yang jingga terkena semburat sinar matahari di balik deretan gunung-gunung yang kokoh.

- a. 1
 b. 2
 c. 3
 d. 4

17. Perhatikan paragraf berikut!

Grojogan Sewu adalah salah satu objek wisata air terjun alami di Tawangmangu, Karanganyar, Jawa Tengah. Dari pintu masuk, kita harus menuruni scribuan anak tangga untuk menuju air terjun. Saat perjalanan menuruni tangga, kita disuguhkan pemandangan yang cukup asri. Banyak monyet yang bergelantungan di dahan pohon. Ada juga yang duduk atau berlarian di sekitar anak tangga.

Isi dalam paragraf deskripsi di atas adalah ...

- a. Gambaran perjalanan menuju air terjun Grojogan Sewu
 b. Gambaran air terjun Grojogan Sewu
 c. Gambaran objek wisata di Jawa Tengah
 d. Gambar wahana di Grojogan Sewu

18. Kawasan sekitar bandara Soekarno-Hatta di Cengkareng Jakarta dibanjiri lautan manusia kerumusan orang tua, muda dan anak-anak di mana-mana sebagian tampak berjajar di pinggir jalan masuk sebagian lagi duduk-duduk beralas koran dan rumput ada juga yang duduk santai di atas motor dan mobil yang diparkir seenaknya di kiri dan di kanan jalan masuk menuju bandara.

Paragraf di atas dikategorikan sebagai teks deskripsi karena ...

- a. Menggunakan faktar-fakta yang jelas
 b. Menggambarkan suatu kasawan dengan terperinci
 c. Memaparkan sekitar bandara dengan suasana tertentu
 d. Merinci suatu fakta lapangan dengan pola yang sesuai

19. Arka bersekolah di SD Inpres Tala-Tala. Arka bercita-cita menjadi dokter. Antonio sangat giat belajar, ... dia selalu mendapat peringkat pertama dalam segala bidang. Kata hubung yang tepat untuk melengkapi paragraf di atas adalah...

- a. Sehingga
- b. Tetapi
- c. Dan
- d. Atau

20. *Angin laut mengelus wajah.*

Kalimat yang diambil dari teks deskripsi tersebut menggunakan jenis majas

- a. Simile
- b. Hiperbola
- c. metafora
- d. Personifikasi

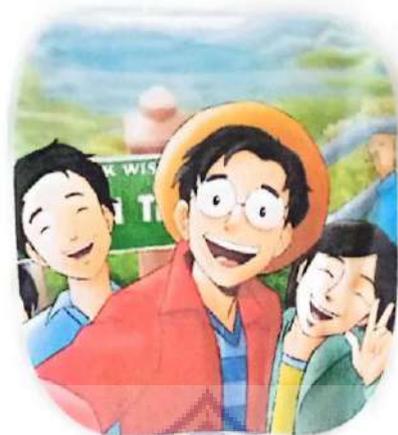
A. Bacalah teks berikut dan jawablah pertanyaan yang telah disediakan !

Pantan Terong yang Instagramable

Rafa menghabiskan akhir pekan bersama keluarganya. Kali ini mereka berwisata ke sebuah puncak yang sedang populer di Aceh, yaitu Pantan Terong. Rafa tak menyesal mengusulkan destinasi wisata ini kepada keluarganya. Ia sering membacanya di internet. Kali ini ia dapat menyaksikan keindahan tempat ini dengan matanya sendiri. Setiba di rumah, ia pun segera menuliskan pengalamannya ini di blognya. Berikut adalah tulisan di blognya:

Pantan Terong adalah nama tempat wisata yang sedang populer di Kota Takengon. Akhirnya, aku menginjakkan kaki juga di sini. Kalau kalian berkunjung ke Aceh, sempatkan mampir juga ke bukit yang instagramable ini, ya. Aku jamin, kalian tidak akan merasa rugi!

Kami berangkat dari Banda Aceh pukul 01.00 siang. Pukul 08.00 malam kami tiba di rumah Paman di Kota Takengon. Setelah makan malam, Paman menyuruh kami bergegas tidur. Kami akan pergi segera setelah salat subuh. Siapa tahu kami bisa menyaksikan matahari terbit di Pantan Terong!



Kota Takengon masih gelap dan sepi saat kami berangkat pagi itu. Hanya dalam waktu 15 menit, kami sudah tiba di jalan mendaki ke arah puncak bukit. Wow, jalanan kecil itu menanjak dan curam dengan tikungan-tikungan yang tajam! Deg-degan sekali rasanya. Untung Paman lihai mengendarai mobil. Kata Paman, hanya mobil berkondisi prima yang bisa memanjat jalanan securam ini. Untung saja ketegangan itu segera berakhir. Sesampai di atas, Paman memarkir mobil di luar pagar dan kami pun masuk ke dalam.

Dari ketinggian 1.830 meter di atas permukaan laut, kami dapat melihat warna langit yang jingga terkena **semburat** sinar matahari di balik deretan gunung-gunung yang kokoh. Warna itu **kontras** sekali dengan perbukitan yang hijau, perkebunan, lembah-lembah yang sangat cantik, dan Kota Takengon yang terlihat kecil dari sini. Oh ya, kalian juga dapat melihat Danau Laut Tawar yang seperti berkilau diterpa sinar matahari pagi. Pokoknya rasa kantung karena bangun pada pagi buta tadi sudah terbayar dengan pemandangan cantik ini. Kata Paman, kalian juga dapat menikmati pelangi yang muncul setelah hujan. Wah, aku jadi penasaran! Lain kali aku harus ke sini lagi.

Nah, matahari sudah makin tinggi, waktunya untuk **swafoto**. Wah, banyak sekali latar yang dapat dipilih untuk **swafoto**! Ada ayunan di depan tulisan Pantan Terong yang dicat senada dengan warna bendera pusaka, merah dan putih. Apabila kalian berswafoto di sana, kalian akan mendapatkan latar lembah yang mengepung Kota Takengon di kejauhan. Keren, kan?

Bagus, ya? Pasti kalian tidak tahu aku sedang menggigit **kedondong**. Setelah berswafoto, apa lagi? Di sini kalian pun dapat mencicipi aneka jenis sajian kopi asli Tanah Gayo. Kalian dapat memilih berbagai varian minuman kopi, seperti **espresso**, **cappuccino**, **mocha**, hingga **latte**. Makin siang makin banyak pengunjung berdatangan. Matahari makin tinggi dan hawa sejuk memeluk kami. Angin yang bertiup memainkan rambut dan berputar di sekeliling tubuh membuat kami ingin berswafoto lagi dan lagi.

Sebelum pulang, ibuku membeli **suvenir** yang berbentuk kopi gayo. Katanya, kita harus membantu perajin lokal. Nah, tunggu apa lagi? Dengan mengunjungi Pantan Terong,

kalian pun ikut mempromosikan wisata dan kerajinan lokal. Segera berwisata ke Aceh dan menikmati kecantikan Pantai Terong, ya!

21. Apabila menulis di media sosial, kalian dapat menyapa pembaca dengan lebih akrab. Ini adalah beberapa contoh kalimat menyapa pembaca yang ditulis Rafa di blognya.
- (a) “Bagus, ya? Pasti kalian tidak tahu aku sedang menggigit kedinginan.”
- (b) “Apabila kalian berswafoto di sana, kalian akan mendapatkan latar lembah yang mengepung Kota Takengon di kejauhan. Keren, kan?”

Sekarang tulislah beberapa ungkapan lain yang digunakan Rafa untuk menyapa pembaca blognya!

... Selamat datang di blog saya..... ✓

... Jangan lupa share..yah!.....

22. Arti kata swafoto adalah ?

... selfie..... ✓

23. Apa arti kata souvenir ?

... oleh-oleh..... ✓

... kenang-kenangan..... ✓

24. Arti Kata Kontras adalah ?

... Pengaturan Cahaya..... ✗

25. Arti kata semburat adalah ?

... Berbicara Sembarangan..... ✓

Soal Pre test Teks Deskripsi

Nama : Nur Firdawati
 No. Absen : 10
 Kelas : 7
 Sekolah : SMP Muhammadiyah Bulukumba

72

A. Petunjuk Pengerjaan Soal :

1. Sebelum mengerjakan soal, telitilah terlebih dahulu. Dalam naskah ini, terdapat 20 soal pilihan ganda dan 5 soal essay.
2. Pada soal pilihan ganda, anda dapat melingkari untuk jawaban yang benar. Jika terdapat kesalahan pengisian, maka anda dapat memberikan tanda silang pada jawaban sebelumnya dan melingkari jawaban yang menurut anda lebih tepat.
3. Tuliskan nama dan identitas lainnya pada bagian yang telah disediakan.
4. Waktu pengerjaan selama 60 menit.
5. Periksa kembali jawaban anda sebelum dikumpulkan.

B. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan Tepat !

1. Iwan ingin membuat tulisan berjudul "Indahnya Pantai Baron". Ia mengembangkan tulisannya menggunakan jenis teks deskripsi. Apakah yang dimaksud teks deskripsi?
 - a. teks yang menggambarkan suatu objek secara rinci
 - b. teks yang menceritakan suatu objek secara detail
 - c. Teks yang berisi penjelasan cara pemakaian suatu produk
 - d. Teks yang berisi suatu pendapat dari seseorang
2. Berikut ini adalah struktur teks deskripsi. Kecuali...
 - a. Identifikasi
 - b. Klasifikasi
 - c. Deskripsi bagian
 - d. Koda
3. Bukit Teletubbies menawarkan pemandangan yang memesona. Bukit ini dipenuhi hampan rumput dan pepohonan hijau. Hampan rumput tersebut bagaikan permadani hijau. Selain itu, padang ilalang di kaki bukit membuat Bukit Teletubbies semakin menawan. Sunrise di bukit ini juga sangat cantik karena matahari muncul di balik bukit dan tertutup awan tipis.
 Teks deskripsi tersebut diceritakan berdasarkan pengalaman indra

- a. Pendengaran
 b. Penciuman ✓
 ✗ c. Penglihatan
 d. Perasaan
4. *Mukanya bulat dengan alis tipis seperti semut beriring.*
 Majas yang digunakan dalam kalimat yang diambil dari teks deskripsi tersebut adalah
 a. Simile
 b. Personifikasi ✗
 ✗ c. Metafora
 d. Paradoks
5. Pernyataan berikut yang merupakan ciri teks deskripsi adalah
 a. Bersifat menceritakan.
 b. Mengandung bukti dan kebenaran.
 c. Menggunakan contoh, fakta, gambar peta, dan angka ✓
 ✗ d. Penggambaran tersebut dilakukan sejelas-jelasnya dengan melibatkan kesan indra.
6. Perhatikan kalimat-kalimat berikut ini!
 1) Bukit hijau menjadi latar pantai.
 2) Debur ombak pantai terdengar berirama.
 3) Udara di pinggir pantai terasa segar.
 4) Air kecil dengan buih-buih kecil.
 5) Pantai panjang dengan pasir putih.
 kalimat yang menggunakan panca indra penglihatan ditunjukkan dengan nomor ...
 a. 1, 2, dan 5
 b. 2, 3, dan 4
 ✗ c. 1, 4, dan 5 ✓
 d. 1, 2, dan 4
7. Paragraf yang menyatakan aspek bidang perasaan adalah
 a. Kedua anak itu bak pinang dibelah dua. Wajahnya sangat mirip. Rambut kedua anak itu ikal. Kulitnya putih bersih seperti ibunya.
 b. Dilihat dari penampilannya, orang itu pasti kaya. Setiap hari baju yang dikenakan selalu bagus. Ia selalu menggunakan baju dan perhiasan mahal jika akan pergi ke pesta.
 c. Hani sangat kaget mendengar deburan ombak yang begitu besar di pinggir pantai Senggigi.

☑ Ayah dan ibu tidak pernah berbuat kasar terhadap kami. Ayah dan ibu selalu memperlakukan kami dengan lembut. Keluarga kami hangat dan saling menyayangi. ✓

8. Molly sangatlah manja. Hampir tiap malam, Molly tidur diujung kakiku. Sebelum kuelus-elus, dia selalu mengangguku. Kalau waktunya makan, dia berputar-putar di depanku sambil mengibas-ngibaskan telinganya yang panjang. Mulutnya berkemat-kamit seperti orang sedang berdoa. Kemanjaannya membuat aku selalu rindu.

Aspek yang dideskripsikan itu berkenaan dengan

- a. Fisik tokoh ✓
- b. Kehidupan tokoh
- c. Sifat tokoh
- d. Lingkungan tokoh

9. Tugu Khatulistiwa atau Equator Monument berada di Jalan Khatulistiwa, Pontianak Utara, Provinsi Kalimantan Barat. Lokasinya berada di sekitar 3 km dari pusat Kota Pontianak ke arah Kota Mempawah. Bangunan tugu terdiri atas 4 buah tonggak kayu belian (kayu besi), masing-masing berdiameter 0,30 meter, dengan tonggak bagian depan sebanyak dua buah setinggi 3,05 meter dan tonggak bagian belakang tempat lingkaran dan anak panah penunjuk arah setinggi 4,40 meter.

Paragraf tersebut termasuk struktur teks deskripsi bagian...

- ☑ a. Identifikasi ✓
- b. Deskripsi bagian
- c. Simpulan
- d. Penutup

10. Penulisan huruf kapital yang tepat terdapat pada kalimat

- a. Hari ini kami akan pergi ke Pantai.
- b. Di kota, Mereka tidak pergi ke mana-mana.
- ☑ c. Ayahnya berasal dari Jawa Barat. ✓
- d. Para pendaki itu tersesat di sebuah Gunung.

11. Ibuku bernama Wulan. Wajahnya selalu bersinar seperti bulan. Cocok sekali dengan namanya yang berarti bulan. Mukanya bulat dengan alis tipis seperti semut beriring. Ibuku memiliki kulit berwarna sawo matang, khas wanita Jawa. Tinggi badan ibuku tidaklah tinggi, tidak pula pendek. Rambutnya tampak hitam bergelombang.

Objek yang digambarkan dalam penggalan teks deskripsi di atas adalah

- a. Aku
- b. Bulan

c. Semut ✓

~~a. Wulan~~

12. Bacalah penggalan teks deskripsi berikut!

Pemandangan bawah laut Senggigi juga tidak kalah memesona. Terumbu karang yang masih terawat menyuguhkan pemandangan alam bawah laut yang memukau. Terumbu karang tampak berwarna-warni sangat indah. Ikan beraneka warna menambah keindahan bawah laut Senggigi. Dengan snorkeling maupun menyelam, Anda dapat menyaksikan pemandangan bawah laut yang mengagumkan.

Isi paragraf deskripsi di atas adalah

~~a. Keindahan bawah laut Senggigi~~ ✓

b. Ikan-ikan di laut Senggigi

c. Terumbu karang di laut Senggigi

d. Wisatawan di laut Senggigi

13. Bacalah kalimat hasil penggalan teks deskripsi berikut!

Di tengah malam hanya terdengar suara serangga malam.

Pendeskrpsian objek dalam kalimat di atas melibatkan citraan

a. Perasaan

~~b. Pendengaran~~ ✓

c. Penciuman

d. Penglihatan

14. Berikut yang termasuk kata umum adalah

~~a. Pohon~~ ✓

b. Mahoni

c. Jati

d. Cemara

15. Berikut yang termasuk kata khusus adalah

a. Warna

b. Bentuk

c. Gaya

~~d. Putih~~ ✓

16. Kalimat Perincian yang sesuai pada tabel dibawah ini ditunjukkan pada nomor ?

1	Kami berangkat pagi sekali.	Kota Takengon masih gelap dan sepi saat kami berangkat pagi itu.
---	-----------------------------	--

2	Pemandangan matahari terbit di Pantan Terong sangat cantik.	Danau Laut Tawar yang seperti berkilau diterpa sinar matahari pagi.
3	Danau Laut Tawar indah sekali di pagi hari.	Jalanan kecil itu menanjak dan curam dengan tikungan-tikungan yang tajam.
4	Jalan ke arah Bukit Pantan Terong mengerikan.	Kami dapat melihat warna langit yang jingga terkena semburat sinar matahari di balik deretan gunung-gunung yang kokoh.

- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 4

17. Perhatikan paragraf berikut!

Grojogan Sewu adalah salah satu objek wisata air terjun alami di Tawangmangu, Karanganyar, Jawa Tengah. Dari pintu masuk, kita harus menuruni seribuan anak tangga untuk menuju air terjun. Saat perjalanan menuruni tangga, kita disuguhkan pemandangan yang cukup asri. Banyak monyet yang bergelantungan di dahan pohon. Ada juga yang duduk atau berlarian di sekitar anak tangga.

Isi dalam paragraf deskripsi di atas adalah ...

- a. Gambaran perjalanan menuju air terjun Grojogan Sewu
- b. Gambaran air terjun Grojogan Sewu
- c. Gambaran objek wisata di Jawa Tengah
- d. Gambaran wahana di Grojogan Sewu

18. Kawasan sekitar bandara Soekarno-Hatta di Cengkareng Jakarta dibanjiri lautan manusia kerumusan orang tua, muda dan anak-anak di mana-mana sebagian tampak berjajar di pinggir jalan masuk sebagian lagi duduk-duduk beralas koran dan rumput ada juga yang duduk santai di atas motor dan mobil yang diparkir seandainya di kiri dan di kanan jalan masuk menuju bandara.

Paragraf di atas dikategorikan sebagai teks deskripsi karena ...

- a. Menggunakan faktar-fakta yang jelas
- b. Menggambarkan suatu kawasan dengan terperinci
- c. Memaparkan sekitar bandara dengan suasana tertentu
- d. Merinci suatu fakta lapangan dengan pola yang sesuai

19. Arka bersekolah di SD Inpres Tala-Tala. Arka bercita-cita menjadi dokter. Antonio sangat giat belajar, ... dia selalu mendapat peringkat pertama dalam segala bidang. Kata hubung yang tepat untuk melengkapi paragraf di atas adalah...

- a. Sehingga
- b. Tetapi
- c. Dan
- d. Atau

20. *Angin laut mengelus wajah.*

Kalimat yang diambil dari teks deskripsi tersebut menggunakan jenis majas

- a. Simile
- b. Hiperbola
- c. metafora
- d. Personifikasi

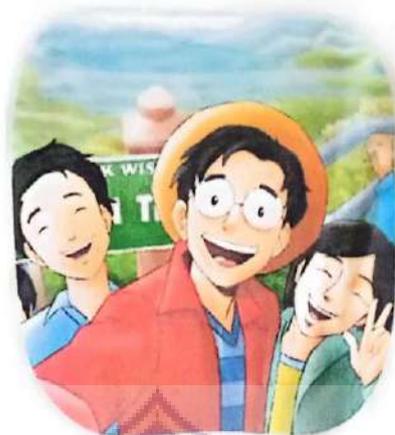
A. Bacalah teks berikut dan jawablah pertanyaan yang telah disediakan !

Pantan Terong yang Instagramable

Rafa menghabiskan akhir pekan bersama keluarganya. Kali ini mereka berwisata ke sebuah puncak yang sedang populer di Aceh, yaitu Pantan Terong. Rafa tak menyesal mengusulkan destinasi wisata ini kepada keluarganya. Ia sering membacanya di internet. Kali ini ia dapat menyaksikan keindahan tempat ini dengan matanya sendiri. Setiba di rumah, ia pun segera menuliskan pengalamannya ini di blognya. Berikut adalah tulisan di blognya:

Pantan Terong adalah nama tempat wisata yang sedang populer di Kota Takengon. Akhirnya, aku menginjakkan kaki juga di sini. Kalau kalian berkunjung ke Aceh, sempatkan mampir juga ke bukit yang instagramable ini, ya. Aku jamin, kalian tidak akan merasa rugi!

Kami berangkat dari Banda Aceh pukul 01.00 siang. Pukul 08.00 malam kami tiba di rumah Paman di Kota Takengon. Setelah makan malam, Paman menyuruh kami bergegas tidur. Kami akan pergi segera setelah salat subuh. Siapa tahu kami bisa menyaksikan matahari terbit di Pantan Terong!



Kota Takengon masih gelap dan sepi saat kami berangkat pagi itu. Hanya dalam waktu 15 menit, kami sudah tiba di jalan mendaki ke arah puncak bukit. Wow, jalanan kecil itu menanjak dan curam dengan tikungan-tikungan yang tajam! Deg-degan sekali rasanya. Untung Paman lhai mengendarai mobil. Kata Paman, hanya mobil berkondisi prima yang bisa memanjat jalanan securam ini. Untung saja ketegangan itu segera berakhir. Sesampai di atas, Paman memarkir mobil di luar pagar dan kami pun masuk ke dalam.

Dari ketinggian 1.830 meter di atas permukaan laut, kami dapat melihat warna langit yang jingga terkena **semburat** sinar matahari di balik deretan gunung-gunung yang kokoh. Warna itu **kontras** sekali dengan perbukitan yang hijau, perkebunan, lembah-lembah yang sangat cantik, dan Kota Takengon yang terlihat kecil dari sini. Oh ya, kalian juga dapat melihat Danau Laut Tawar yang seperti berkilau diterpa sinar matahari pagi. Pokoknya rasa kantung karena bangun pada pagi buta tadi sudah terbayar dengan pemandangan cantik ini. Kata Paman, kalian juga dapat menikmati pelangi yang muncul setelah hujan. Wah, aku jadi penasaran! Lain kali aku harus ke sini lagi.

Nah, matahari sudah makin tinggi, waktunya untuk **swafoto**. Wah, banyak sekali latar yang dapat dipilih untuk swafoto! Ada ayunan di depan tulisan Pantan Terong yang dicat senada dengan warna bendera pusaka, merah dan putih. Apabila kalian berswafoto di sana, kalian akan mendapatkan latar lembah yang mengepung Kota Takengon di kejauhan. Keren, kan?

Bagus, ya? Pasti kalian tidak tahu aku sedang menggigit kedinginan. Setelah berswafoto, apa lagi? Di sini kalian pun dapat mencicipi aneka jenis sajian kopi asli Tanah Gayo. Kalian dapat memilih berbagai varian minuman kopi, seperti **espresso**, **cappuccino**, **mochacino**, hingga **latte**. Makin siang makin banyak pengunjung berdatangan. Matahari makin tinggi dan hawa sejuk memeluk kami. Angin yang bertiup memainkan rambut dan berputar di sekeliling tubuh membuat kami ingin berswafoto lagi dan lagi.

Sebelum pulang, ibuku membeli **suvenir** yang berbentuk kopi gayo. Katanya, kita harus membantu perajin lokal. Nah, tunggu apa lagi? Dengan mengunjungi Pantan Terong,

kalian pun ikut mempromosikan wisata dan kerajinan lokal. Segera berwisata ke Aceh dan menikmati kecantikan Pantai Terong, ya!

21. Apabila menulis di media sosial, kalian dapat menyapa pembaca dengan lebih akrab. Ini adalah beberapa contoh kalimat menyapa pembaca yang ditulis Rafa di blognya.
- (a) "Bagus, ya? Pasti kalian tidak tahu aku sedang menggigit kedinginan."
- (b) "Apabila kalian berswafoto di sana, kalian akan mendapatkan latar lembah yang mengepung Kota Takengon di kejauhan. Keren, kan?"

Sekarang tulislah beberapa ungkapan lain yang digunakan Rafa untuk menyapa pembaca blognya!

..... Nah, matahari sudah semakin terik. Waktunya..... Swafoto:

22. Arti kata swafoto adalah ?

..... Selfi

23. Apa arti kata souvenir ?

..... Oleh-oleh

24. Arti Kata Kontras adalah ?

..... perbandingan

25. Arti kata semburat adalah ?

..... Bicara asal

Soal Pre test Teks Deskripsi

Nama : Muhammad Azisul
 No. Absen : 7
 Kelas : 7
 Sekolah : SMP Muhammadiyah Bululumba

50

A. Petunjuk Pengerjaan Soal :

1. Sebelum mengerjakan soal, telitilah terlebih dahulu. Dalam naskah ini, terdapat 20 soal pilihan ganda dan 5 soal essay.
2. Pada soal pilihan ganda, anda dapat melingkari untuk jawaban yang benar. Jika terdapat kesalahan pengisian, maka anda dapat memberikan tanda silang pada jawaban sebelumnya dan melingkari jawaban yang menurut anda lebih tepat.
3. Tuliskan nama dan identitas lainnya pada bagian yang telah disediakan.
4. Waktu pengerjaan selama 60 menit.
5. Periksa kembali jawaban anda sebelum dikumpulkan.

B. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan Tepat !

1. Iwan ingin membuat tulisan berjudul "Indahnya Pantai Baron". Ia mengembangkan tulisannya menggunakan jenis teks deskripsi. Apakah yang dimaksud teks deskripsi?
 - a. teks yang menggambarkan suatu objek secara rinci
 - b. teks yang menceritakan suatu objek secara detail
 - c. Teks yang berisi penjelasan cara pemakaian suatu produk
 - d. Teks yang berisi suatu pendapat dari seseorang
2. Berikut ini adalah struktur teks deskripsi. Kecuali...
 - a. Identifikasi
 - b. Klasifikasi
 - c. Deskripsi bagian
 - d. Koda
3. Bukit Teletubbies menawarkan pemandangan yang memesona. Bukit ini dipenuhi hamparan rumput dan pepohonan hijau. Hamparan rumput tersebut bagaikan permadani hijau. Selain itu, padang ilalang di kaki bukit membuat Bukit Teletubbies semakin menawan. Sunrise di bukit ini juga sangat cantik karena matahari muncul di balik bukit dan tertutup awan tipis.
 Teks deskripsi tersebut diceritakan berdasarkan pengalaman indra

- a. Pendengaran
 b. Penciuman ✓
~~c. Penglihatan~~
 d. Perasaan
4. *Mukanya bulat dengan alis tipis seperti semut beriring.*
 Majas yang digunakan dalam kalimat yang diambil dari teks deskripsi tersebut adalah
~~a. Simile~~ ✓
 b. Personifikasi
 c. Metafora
 d. Paradoks
5. Pernyataan berikut yang merupakan ciri teks deskripsi adalah
 a. Bersifat menceritakan.
 b. Mengandung bukti dan kebenaran. ✓
 c. Menggunakan contoh, fakta, gambar peta, dan angka.
~~d. Penggambaran tersebut dilakukan sejelas-jelasnya dengan melibatkan kesan indra.~~
6. Perhatikan kalimat-kalimat berikut ini!
 1) Bukit hijau menjadi latar pantai.
 2) Debur ombak pantai terdengar berirama.
 3) Udara di pinggir pantai terasa segar.
 4) Air kecil dengan buih-buih kecil.
 5) Pantai panjang dengan pasir putih.
 kalimat yang menggunakan panca indra penglihatan ditunjukkan dengan nomor ... ✓
 a. 1, 2, dan 5
 b. 2, 3, dan 4
~~c. 1, 4, dan 5~~
 d. 1, 2, dan 4
7. Paragraf yang menyatakan aspek bidang perasaan adalah
 a. Kedua anak itu bak pinang dibelah dua. Wajahnya sangat mirip. Rambut kedua anak itu ikal. Kulitnya putih bersih seperti ibunya.
 b. Dilihat dari penampilannya, orang itu pasti kaya. Setiap hari baju yang dikenakan selalu bagus. Ia selalu menggunakan baju dan perhiasan mahal jika akan pergi ke pesta.
 c. Hani sangat kaget mendengar deburan ombak yang begitu besar di pinggir pantai Senggigi.

- ~~8.~~ Ayah dan ibu tidak pernah berbuat kasar terhadap kami. Ayah dan ibu selalu memperlakukan kami dengan lembut. Keluarga kami hangat dan saling menyayangi. ✓
8. Molly sangatlah manja. Hampir tiap malam, Molly tidur diujung kakiku. Sebelum kuelus-clus, dia selalu mengganguku. Kalau waktunya makan, dia berputar-putar di depanku sambil mengibas-ngibaskan telinganya yang panjang. Mulutnya berkemat-kamit seperti orang sedang berdoa. Kemanjaannya membuat aku selalu rindu.
- Aspek yang dideskripsikan itu berkenaan dengan
- Fisik tokoh
 - Kehidupan tokoh
 - Sifat tokoh
 - Lingkungan tokoh
9. Tugu Khatulistiwa atau Equator Monument berada di Jalan Khatulistiwa, Pontianak Utara, Provinsi Kalimantan Barat. Lokasinya berada di sekitar 3 km dari pusat Kota Pontianak ke arah Kota Mempawah. Bangunan tugu terdiri atas 4 buah tonggak kayu belian (kayu besi), masing-masing berdiameter 0,30 meter, dengan tonggak bagian depan sebanyak dua buah setinggi 3,05 meter dan tonggak bagian belakang tempat lingkaran dan anak panah penunjuk arah setinggi 4,40 meter.
- Paragraf tersebut termasuk struktur teks deskripsi bagian...
- Identifikasi
 - Deskripsi bagian
 - Simpulan
 - Penutup
10. Penulisan huruf kapital yang tepat terdapat pada kalimat
- Hari ini kami akan pergi ke Pantai.
 - Di kota, Mercka tidak pergi ke mana-mana.
 - Ayahnya berasal dari Jawa Barat.
 - Para pendaki itu tersesat di sebuah Gunung.
11. Ibuku bernama Wulan. Wajahnya selalu bersinar seperti bulan. Cocok sekali dengan namanya yang berarti bulan. Mukanya bulat dengan alis tipis seperti semut beriring. Ibuku memiliki kulit berwarna sawo matang, khas wanita Jawa. Tinggi badan ibuku tidaklah tinggi, tidak pula pendek. Rambutnya tampak hitam bergelombang.
- Objek yang digambarkan dalam penggalan teks deskripsi di atas adalah
- Aku
 - Bulan

c. Semut

Wulan

12. Bacalah penggalan teks deskripsi berikut!

Pemandangan bawah laut Senggigi juga tidak kalah memesona. Terumbu karang yang masih terawat menyuguhkan pemandangan alam bawah laut yang memukau. Terumbu karang tampak berwarna-warni sangat indah. Ikan beraneka warna menambah keindahan bawah laut Senggigi. Dengan snorkeling maupun menyelam, Anda dapat menyaksikan pemandangan bawah laut yang mengagumkan.

Isi paragraf deskripsi di atas adalah

Keindahan bawah laut Senggigi

b. Ikan-ikan di laut Senggigi

c. Terumbu karang di laut Senggigi

d. Wisatawan di laut Senggigi

13. Bacalah kalimat hasil penggalan teks deskripsi berikut!

Di tengah malam hanya terdengar suara serangga malam.

Pendeskripsian objek dalam kalimat di atas melibatkan citraan

a. Perasaan

Pendengaran

c. Penciuman

d. Penglihatan

14. Berikut yang termasuk kata umum adalah

Pohon

b. Mahoni

c. Jati

d. Cemara

15. Berikut yang termasuk kata khusus adalah

a. Warna

b. Bentuk

c. Gaya

Putih

16. Kalimat Perincian yang sesuai pada tabel dibawah ini ditunjukkan pada nomor ?

1	Kami berangkat pagi sekali.	Kota Takengon masih gelap dan sepi saat kami berangkat pagi itu.
---	-----------------------------	--

2	Pemandangan matahari terbit di Pantan Terong sangat cantik.	Danau Laut Tawar yang seperti berkilau diterpa sinar matahari pagi.
3	Danau Laut Tawar indah sekali di pagi hari.	Jalanan kecil itu menanjak dan curam dengan tikungan-tikungan yang tajam.
4	Jalan ke arah Bukit Pantan Terong mengerikan.	Kami dapat melihat warna langit yang jingga terkena semburat sinar matahari di balik deretan gunung-gunung yang kokoh.

- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 4

17. Perhatikan paragraf berikut!

Grojogan Sewu adalah salah satu objek wisata air terjun alami di Tawangmangu, Karanganyar, Jawa Tengah. Dari pintu masuk, kita harus menuruni seribu anak tangga untuk menuju air terjun. Saat perjalanan menuruni tangga, kita disuguhkan pemandangan yang cukup asri. Banyak monyet yang bergelantungan di dahan pohon. Ada juga yang duduk atau berlarian di sekitar anak tangga.

Isi dalam paragraf deskripsi di atas adalah ...

- a. Gambaran perjalanan menuju air terjun Grojogan Sewu
- b. Gambaran air terjun Grojogan Sewu
- c. Gambaran objek wisata di Jawa Tengah
- d. Gambaran wahana di Grojogan Sewu

18. Kawasan sekitar bandara Soekarno-Hatta di Cengkareng Jakarta dibanjiri lautan manusia kerumusan orang tua, muda dan anak-anak di mana-mana sebagian tampak berjajar di pinggir jalan masuk sebagian lagi duduk-duduk beralas koran dan rumput ada juga yang duduk santai di atas motor dan mobil yang diparkir seenaknya di kiri dan di kanan jalan masuk menuju bandara.

Paragraf di atas dikategorikan sebagai teks deskripsi karena ...

- a. Menggunakan faktar-fakta yang jelas
- b. Menggambarkan suatu kasawan dengan terperinci
- c. Memaparkan sekitar bandara dengan suasana tertentu
- d. Merinci suatu fakta lapangan dengan pola yang sesuai

19. Arka bersekolah di SD Inpres Tala-Tala. Arka bercita-cita menjadi dokter. Antonio sangat giat belajar, ... dia selalu mendapat peringkat pertama dalam segala bidang. Kata hubung yang tepat untuk melengkapi paragraf di atas adalah...

- a. Sehingga
- b. Tetapi ✓
- c. Dan
- d. Atau

20. *Angin laut mengelus wajah.*

Kalimat yang diambil dari teks deskripsi tersebut menggunakan jenis majas

- a. Simile
- b. Hiperbola
- c. metafora ✗
- d. Personifikasi

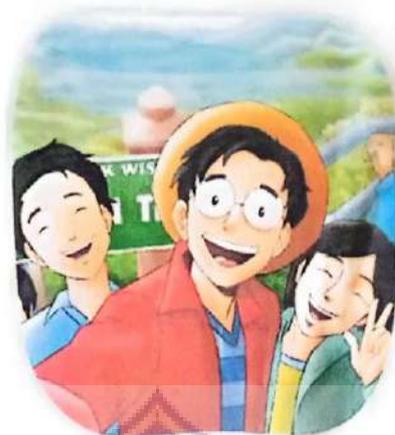
A. Bacalah teks berikut dan jawablah pertanyaan yang telah disediakan !

Pantan Terong yang Instagramable

Rafa menghabiskan akhir pekan bersama keluarganya. Kali ini mereka berwisata ke sebuah puncak yang sedang populer di Aceh, yaitu Pantan Terong. Rafa tak menyesal mengusulkan destinasi wisata ini kepada keluarganya. Ia sering membacanya di internet. Kali ini ia dapat menyaksikan keindahan tempat ini dengan matanya sendiri. Setiba di rumah, ia pun segera menuliskan pengalamannya ini di blognya. Berikut adalah tulisan di blognya:

Pantan Terong adalah nama tempat wisata yang sedang populer di Kota Takengon. Akhirnya, aku menginjakkan kaki juga di sini. Kalau kalian berkunjung ke Aceh, sempatkan mampir juga ke bukit yang instagramable ini, ya. Aku jamin, kalian tidak akan merasa rugi!

Kami berangkat dari Banda Aceh pukul 01.00 siang. Pukul 08.00 malam kami tiba di rumah Paman di Kota Takengon. Setelah makan malam, Paman menyuruh kami bergegas tidur. Kami akan pergi segera setelah salat subuh. Siapa tahu kami bisa menyaksikan matahari terbit di Pantan Terong!



Kota Takengon masih gelap dan sepi saat kami berangkat pagi itu. Hanya dalam waktu 15 menit, kami sudah tiba di jalan mendaki ke arah puncak bukit. Wow, jalanan kecil itu menanjak dan curam dengan tikungan-tikungan yang tajam! Deg-degan sekali rasanya. Untung Paman Ihai mengendarai mobil. Kata Paman, hanya mobil berkondisi prima yang bisa memanjat jalanan securam ini. Untung saja ketegangan itu segera berakhir. Sesampai di atas, Paman memarkir mobil di luar pagar dan kami pun masuk ke dalam.

Dari ketinggian 1.830 meter di atas permukaan laut, kami dapat melihat warna langit yang jingga terkena **semburat** sinar matahari di balik deretan gunung-gunung yang kokoh. Warna itu **kontras** sekali dengan perbukitan yang hijau, perkebunan, lembah-lembah yang sangat cantik, dan Kota Takengon yang terlihat kecil dari sini. Oh ya, kalian juga dapat melihat Danau Laut Tawar yang seperti berkilau diterpa sinar matahari pagi. Pokoknya rasa kantung karena bangun pada pagi buta tadi sudah terbayar dengan pemandangan cantik ini. Kata Paman, kalian juga dapat **menikmati** pelangi yang muncul setelah hujan. Wah, aku jadi penasaran! Lain kali aku harus ke sini lagi.

Nah, matahari sudah makin tinggi, waktunya untuk **swafoto**. Wah, banyak sekali latar yang dapat dipilih untuk swafoto! Ada ayunan di depan tulisan Pantan Terong yang **dicat** senada dengan warna bendera pusaka, merah dan putih. Apabila kalian berswafoto di sana, kalian akan mendapatkan latar lembah yang mengepung Kota Takengon di kejauhan. Keren, kan?

Bagus, ya? Pasti kalian tidak tahu aku sedang menggigit kedinginan. Setelah berswafoto, apa lagi? Di sini kalian pun dapat mencicipi aneka jenis sajian kopi asli Tanah Gayo. Kalian dapat memilih berbagai varian minuman kopi, seperti **espresso**, **cappuccino**, **mochacino**, hingga **latte**. Makin siang makin banyak pengunjung berdatangan. Matahari makin tinggi dan hawa sejuk memeluk kami. Angin yang bertiup memainkan rambut dan berputar di sekeliling tubuh membuat kami ingin berswafoto lagi dan lagi.

Sebelum pulang, ibuku membeli **suvenir** yang berbentuk kopi gayo. Katanya, kita harus membantu perajin lokal. Nah, tunggu apa lagi? Dengan mengunjungi Pantan Terong,

kalian pun ikut mempromosikan wisata dan kerajinan lokal. Segera berwisata ke Aceh dan menikmati kecantikan Pantan Terong, ya!

21. Apabila menulis di media sosial, kalian dapat menyapa pembaca dengan lebih akrab. Ini adalah beberapa contoh kalimat menyapa pembaca yang ditulis Rafa di blognya.

(a) "Bagus, ya? Pasti kalian tidak tahu aku sedang menggigit kedinginan."

(b) "Apabila kalian berswafoto di sana, kalian akan mendapatkan latar lembah yang mengepung Kota Takengon di kejauhan. Keren, kan?"

Sekarang tulishlah beberapa ungkapan lain yang digunakan Rafa untuk menyapa pembaca blognya!

- Selamat datang di blog saya!

22. Arti kata swafoto adalah ?

- Selfi

23. Apa arti kata suvenir ?

- Barang Baruan

24. Arti Kata Kontras adalah ?

- Cahaya

25. Arti kata semburat adalah ?

- Asal

3. Lembar Posttest peserta didik hanya 3 yang dilampirkan

Soal Post test Teks Deskripsi

Nama : Selviaa...
 No. Absen : 19.....
 Kelas : 7.....
 Sekolah : SMP Muhammadiyah Bulukumba

A. Petunjuk Pengerjaan Soal :

1. Sebelum mengerjakan soal, telitilah terlebih dahulu. Dalam naskah ini, terdapat 20 soal pilihan ganda dan 5 soal essay.
2. Pada soal pilihan ganda, anda dapat melingkari untuk jawaban yang benar. Jika terdapat kesalahan pengisian, maka anda dapat memberikan tanda silang pada jawaban sebelumnya dan melingkari jawaban yang menurut anda lebih tepat.
3. Tuliskan nama dan identitas lainnya pada bagian yang telah disediakan.
4. Waktu pengerjaan selama 60 menit.
5. Periksa kembali jawaban anda sebelum dikumpulkan.

B. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan Tepat !

1. Iwan ingin membuat tulisan berjudul "Indahnya Pantai Baron". Ia mengembangkan tulisannya menggunakan jenis teks deskripsi. Apakah yang dimaksud teks deskripsi?
 - a. teks yang menggambarkan suatu objek secara rinci
 - b. teks yang menceritakan suatu objek secara detail ✓
 - c. Teks yang berisi penjelasan cara pemakaian suatu produk
 - d. Teks yang berisi suatu pendapat dari seseorang
2. Berikut ini adalah struktur teks deskripsi. Kecuali...
 - a. Identifikasi ✓
 - b. Klasifikasi
 - c. Deskripsi bagian
 - d. Koda
3. Bukit Teletubbies menawarkan pemandangan yang memesona. Bukit ini dipenuhi hamparan rumput dan pepohonan hijau. Hamparan rumput tersebut bagaikan permadani hijau. Selain itu, padang ilalang di kaki bukit membuat Bukit Teletubbies semakin menawan. Sunrise di bukit ini juga sangat cantik karena matahari muncul di balik bukit dan tertutup awan tipis.

Teks deskripsi tersebut diceritakan berdasarkan pengalaman indra

- a. Pendengaran
 b. Penciuman
 ✗ c. Penglihatan ✓
 d. Perasaan
4. *Mukanya bulat dengan alis tipis seperti semut beriring.*
 Majas yang digunakan dalam kalimat yang diambil dari teks deskripsi tersebut adalah
 a. Simile
 ✗ b. Personifikasi ✓
 c. Metafora
 d. Paradoks
5. Pernyataan berikut yang merupakan ciri teks deskripsi adalah
 a. Bersifat menceritakan.
 b. Mengandung bukti dan kebenaran.
 c. Menggunakan contoh, fakta, gambar peta, dan angka. ✓
 ✗ d. Penggambaran tersebut dilakukan sejas-jelasnya dengan melibatkan kesan indra.
6. Perhatikan kalimat-kalimat berikut ini!
 1) Bukit hijau menjadi latar pantai.
 2) Debur ombak pantai terdengar berirama.
 3) Udara di pinggir pantai terasa segar.
 4) Air kecil dengan buih-buih kecil.
 5) Pantai panjang dengan pasir putih.
 kalimat yang menggunakan panca indra penglihatan ditunjukkan dengan nomor ...
 a. 1, 2, dan 5
 b. 2, 3, dan 4
 ✗ c. 1, 4, dan 5 ✓
 d. 1, 2, dan 4
7. Paragraf yang menyatakan aspek bidang perasaan adalah
 a. Kedua anak itu bak pinang dibelah dua. Wajahnya sangat mirip. Rambut kedua anak itu ikal. Kulitnya putih bersih seperti ibunya.
 b. Dilihat dari penampilannya, orang itu pasti kaya. Setiap hari baju yang dikenakan selalu bagus. Ia selalu menggunakan baju dan perhiasan mahal jika akan pergi ke pesta.
 c. Hani sangat kaget mendengar deburan ombak yang begitu besar di pinggir pantai Senggigi.

- Ayah dan ibu tidak pernah berbuat kasar terhadap kami. Ayah dan ibu selalu memperlakukan kami dengan lembut. Keluarga kami hangat dan saling menyayangi. ✓
8. Molly sangatlah manja. Hampir tiap malam, Molly tidur diujung kakiku. Sebelum kuelus-elus, dia selalu mengganguku. Kalau waktunya makan, dia berputar-putar di depanku sambil mengibas-ngibaskan telinganya yang panjang. Mulutnya berkamat-kamat seperti orang sedang berdoa. Kemanjaannya membuat aku selalu rindu.
Aspek yang dideskripsikan itu berkenaan dengan
- Fisik tokoh
 - Kehidupan tokoh ✓
 - Sifat tokoh
 - Lingkungan tokoh
9. Tugu Khatulistiwa atau Equator Monument berada di Jalan Khatulistiwa, Pontianak Utara, Provinsi Kalimantan Barat. Lokasinya berada di sekitar 3 km dari pusat Kota Pontianak ke arah Kota Mempawah. Bangunan tugu terdiri atas 4 buah tonggak kayu belian (kayu besi), masing-masing berdiameter 0,30 meter, dengan tonggak bagian depan sebanyak dua buah setinggi 3,05 meter dan tonggak bagian belakang tempat lingkaran dan anak panah penunjuk arah setinggi 4,40 meter.
Paragraf tersebut termasuk struktur teks deskripsi bagian...
- Identifikasi ✓
 - Deskripsi bagian
 - Simpulan
 - Penutup
10. Penulisan huruf kapital yang tepat terdapat pada kalimat
- Hari ini kami akan pergi ke Pantai.
 - Di kota, Mereka tidak pergi ke mana-mana.
 - Ayahnya berasal dari Jawa Barat. ✓
 - Para pendaki itu tersesat di sebuah Gunung.
11. Ibuku bernama Wulan. Wajahnya selalu bersinar seperti bulan. Cocok sekali dengan namanya yang berarti bulan. Mukanya bulat dengan alis tipis seperti semut beriring. Ibuku memiliki kulit berwarna sawo matang, khas wanita Jawa. Tinggi badan ibuku tidaklah tinggi, tidak pula pendek. Rambutnya tampak hitam bergelombang.
Objek yang digambarkan dalam penggalan teks deskripsi di atas adalah
- Aku
 - Bulan

c. Semut ✓

Wulan

12. Bacalah penggalan teks deskripsi berikut!

Pemandangan bawah laut Senggigi juga tidak kalah memesona. Terumbu karang yang masih terawat menyuguhkan pemandangan alam bawah laut yang memukau. Terumbu karang tampak berwarna-warni sangat indah. Ikan beraneka warna menambah keindahan bawah laut Senggigi. Dengan snorkeling maupun menyelam, Anda dapat menyaksikan pemandangan bawah laut yang mengagumkan.

Isi paragraf deskripsi di atas adalah....

Keindahan bawah laut Senggigi ✓

b. Ikan-ikan di laut Senggigi

c. Terumbu karang di laut Senggigi

d. Wisatawan di laut Senggigi

13. Bacalah kalimat hasil penggalan teks deskripsi berikut!

Di tengah malam hanya terdengar suara serangga malam.

Pendeskripsian objek dalam kalimat di atas melibatkan citraan

a. Perasaan

Pendengaran ✓

c. Penciuman

d. Penglihatan

14. Berikut yang termasuk kata umum adalah

Pohon ✓

b. Mahoni

c. Jati

d. Cemara

15. Berikut yang termasuk kata khusus adalah

a. Warna

b. Bentuk

c. Gaya

Putih ✓

16. Kalimat Perincian yang sesuai pada tabel dibawah ini ditunjukkan pada nomor ?

1	Kami berangkat pagi sekali.	Kota Takengon masih gelap dan sepi saat kami berangkat pagi itu.
---	-----------------------------	--

2	Pemandangan matahari terbit di Pantan Terong sangat cantik.	Danau Laut Tawar yang seperti berkilau diterpa sinar matahari pagi.
3	Danau Laut Tawar indah sekali di pagi hari.	Jalanan kecil itu menanjak dan curam dengan tikungan-tikungan yang tajam.
4	Jalan ke arah Bukit Pantan Terong mengerikan.	Kami dapat melihat warna langit yang jingga terkena semburat sinar matahari di balik deretan gunung-gunung yang kokoh.

- 1
 2
 3
 4

17. Perhatikan paragraf berikut!

Grojogan Sewu adalah salah satu objek wisata air terjun alami di Tawangmangu, Karanganyar, Jawa Tengah. Dari pintu masuk, kita harus menuruni seribuan anak tangga untuk menuju air terjun. Saat perjalanan menuruni tangga, kita disuguhkan pemandangan yang cukup asri. Banyak monyet yang bergelantungan di dahan pohon. Ada juga yang duduk atau berlarian di sekitar anak tangga.

Isi dalam paragraf deskripsi di atas adalah ...

- a. Gambaran perjalanan menuju air terjun Grojogan Sewu
 b. Gambaran air terjun Grojogan Sewu
 c. Gambaran objek wisata di Jawa Tengah
 d. Gambar wahana di Grojogan Sewu

18. Kawasan sekitar bandara Soekarno-Hatta di Cengkareng Jakarta dibanjiri lautan manusia kerumusan orang tua, muda dan anak-anak di mana-mana sebagian tampak berjajar di pinggir jalan masuk sebagian lagi duduk-duduk beralas koran dan rumput ada juga yang duduk santai di atas motor dan mobil yang diparkir seenaknya di kiri dan di kanan jalan masuk menuju bandara.

Paragraf di atas dikategorikan sebagai teks deskripsi karena ...

- a. Menggunakan faktar-fakta yang jelas
 b. Menggambarkan suatu kawasan dengan terperinci
 c. Memaparkan sekitar bandara dengan suasana tertentu
 d. Merinci suatu fakta lapangan dengan pola yang sesuai

19. Arka bersekolah di SD Inpres Tala-Tala. Arka bercita-cita menjadi dokter. Antonio sangat giat belajar, ... dia selalu mendapat peringkat pertama dalam segala bidang. Kata hubung yang tepat untuk melengkapi paragraf di atas adalah...

- a. Sehingga
- b. Tetapi ✓
- c. Dan
- d. Atau

20. *Angin laut mengelus wajah.*

Kalimat yang diambil dari teks deskripsi tersebut menggunakan jenis majas

- a. Simile
- b. Hiperbola ✓
- c. metafora
- d. Personifikasi

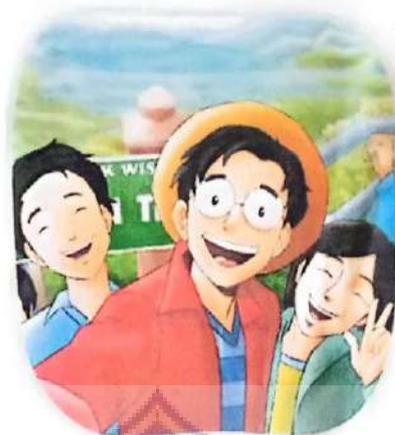
- A. Bacalah teks berikut dan jawablah pertanyaan yang telah disediakan !

Pantan Terong yang Instagramable

Rafa menghabiskan akhir pekan bersama keluarganya. Kali ini mereka berwisata ke sebuah puncak yang sedang populer di Aceh, yaitu Pantan Terong. Rafa tak menyesal mengusulkan destinasi wisata ini kepada keluarganya. Ia sering membacanya di internet. Kali ini ia dapat menyaksikan keindahan tempat ini dengan matanya sendiri. Setiba di rumah, ia pun segera menuliskan pengalamannya ini di blognya. Berikut adalah tulisan di blognya:

Pantan Terong adalah nama tempat wisata yang sedang populer di Kota Takengon. Akhirnya, aku menginjakkan kaki juga di sini. Kalau kalian berkunjung ke Aceh, sempatkan mampir juga ke bukit yang instagramable ini, ya. Aku jamin, kalian tidak akan merasa rugi!

Kami berangkat dari Banda Aceh pukul 01.00 siang. Pukul 08.00 malam kami tiba di rumah Paman di Kota Takengon. Setelah makan malam, Paman menyuruh kami bergegas tidur. Kami akan pergi segera setelah salat subuh. Siapa tahu kami bisa menyaksikan matahari terbit di Pantan Terong!



Kota Takengon masih gelap dan sepi saat kami berangkat pagi itu. Hanya dalam waktu 15 menit, kami sudah tiba di jalan mendaki ke arah puncak bukit. Wow, jalanan kecil itu menanjak dan curam dengan tikungan-tikungan yang tajam! Deg-degan sekali rasanya. Untung Paman Ihai mengendarai mobil. Kata Paman, hanya mobil berkondisi prima yang bisa memanjat jalanan securam ini. Untung saja ketegangan itu segera berakhir. Sesampai di atas, Paman memarkir mobil di luar pagar dan kami pun masuk ke dalam.

Dari ketinggian 1.830 meter di atas permukaan laut, kami dapat melihat warna langit yang jingga terkena **semburat** sinar matahari di balik deretan gunung-gunung yang kokoh. Warna itu **kontras** sekali dengan perbukitan yang hijau, perkebunan, lembah-lembah yang sangat cantik, dan Kota Takengon yang terlihat kecil dari sini. Oh ya, kalian juga dapat melihat Danau Laut Tawar yang seperti berkilau diterpa sinar matahari pagi. Pokoknya rasa kantung karena bangun pada pagi buta tadi sudah terbayar dengan pemandangan cantik ini. Kata Paman, kalian juga dapat menikmati pelangi yang muncul setelah hujan. Wah, aku jadi penasaran! Lain kali aku harus ke sini lagi.

Nah, matahari sudah makin tinggi, waktunya untuk **swafoto**. Wah, banyak sekali latar yang dapat dipilih untuk swafoto! Ada ayunan di depan tulisan Pantan Terong yang dicat senada dengan warna bendera pusaka, merah dan putih. Apabila kalian berswafoto di sana, kalian akan mendapatkan latar lembah yang mengepung Kota Takengon di kejauhan. Keren, kan?

Bagus, ya? Pasti kalian tidak tahu aku sedang menggigit kedinginan. Setelah berswafoto, apa lagi? Di sini kalian pun dapat mencicipi aneka jenis sajian kopi asli Tanah Gayo. Kalian dapat memilih berbagai varian minuman kopi, seperti **espresso**, **cappuccino**, **mochacino**, hingga **latte**. Makin siang makin banyak pengunjung berdatangan. Matahari makin tinggi dan hawa sejuk memeluk kami. Angin yang bertiup memainkan rambut dan berputar di sekeliling tubuh membuat kami ingin berswafoto lagi dan lagi.

Sebelum pulang, ibuku membeli **suvenir** yang berbentuk kopi gayo. Katanya, kita harus membantu perajin lokal. Nah, tunggu apa lagi? Dengan mengunjungi Pantan Terong,

kalian pun ikut mempromosikan wisata dan kerajinan lokal. Segera berwisata ke Aceh dan menikmati kecantikan Pantai Terong, ya!

21. Apabila menulis di media sosial, kalian dapat menyapa pembaca dengan lebih akrab. Ini adalah beberapa contoh kalimat menyapa pembaca yang ditulis Rafa di blognya.
- (a) "Bagus, ya? Pasti kalian tidak tahu aku sedang menggigit kedinginan."
- (b) "Apabila kalian berswafoto di sana, kalian akan mendapatkan latar lembah yang mengepung Kota Takengon di kejauhan. Keren, kan?"

Sekarang tulislah beberapa ungkapan lain yang digunakan Rafa untuk menyapa pembaca blognya!

- Jangan lupa share yah!

- Selamat datang di blog rafa.

22. Arti kata swafoto adalah ?

Selfie

23. Apa arti kata souvenir ?

Kerang, Esengan

Cendera mats

24. Arti Kata Kontras adalah ?

Cahaya

25. Arti kata semburat adalah ?

Asal Bicara

Sembarang

Soal Post test Teks Deskripsi

50

Nama : Nur Firdawati
 No. Absen : 10
 Kelas : 7
 Sekolah : SMP Muhammadiyah Bulukumba

A. Petunjuk Pengerjaan Soal :

1. Sebelum mengerjakan soal, telitilah terlebih dahulu. Dalam naskah ini, terdapat 20 soal pilihan ganda dan 5 soal essay.
2. Pada soal pilihan ganda, anda dapat melingkari untuk jawaban yang benar. Jika terdapat kesalahan pengisian, maka anda dapat memberikan tanda silang pada jawaban sebelumnya dan melingkari jawaban yang menurut anda lebih tepat.
3. Tuliskan nama dan identitas lainnya pada bagian yang telah disediakan.
4. Waktu pengerjaan selama 60 menit.
5. Periksa kembali jawaban anda sebelum dikumpulkan.

B. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan Tepat !

1. Iwan ingin membuat tulisan berjudul "Indahnya Pantai Baron". Ia mengembangkan tulisannya menggunakan jenis teks deskripsi. Apakah yang dimaksud teks deskripsi?
 - a. teks yang menggambarkan suatu objek secara rinci
 - b. teks yang menceritakan suatu objek secara detail
 - c. Teks yang berisi penjelasan cara pemakaian suatu produk
 - d. Teks yang berisi suatu pendapat dari seseorang
2. Berikut ini adalah struktur teks deskripsi. Kecuali...
 - a. Identifikasi
 - b. Klasifikasi
 - c. Deskripsi bagian
 - d. Koda
3. Bukit Teletubbies menawarkan pemandangan yang memesona. Bukit ini dipenuhi hampan rumput dan pepohonan hijau. Hampan rumput tersebut bagaikan permadani hijau. Selain itu, padang ilalang di kaki bukit membuat Bukit Teletubbies semakin menawan. Sunrise di bukit ini juga sangat cantik karena matahari muncul di balik bukit dan tertutup awan tipis.

Teks deskripsi tersebut diceritakan berdasarkan pengalaman indra

- a. Pendengaran ✓
 b. Penciuman
 c. Penglihatan
 d. Perasaan
4. *Mukanya bulat dengan alis tipis seperti semut beriring.*
 Majas yang digunakan dalam kalimat yang diambil dari teks deskripsi tersebut adalah
 a. Simile
 b. Personifikasi
 c. Metafora ✗
 d. Paradoks
5. Pernyataan berikut yang merupakan ciri teks deskripsi adalah
 a. Bersifat menceritakan.
 b. Mengandung bukti dan kebenaran.
 c. Menggunakan contoh, fakta, gambar peta, dan angka.
 d. Penggambaran tersebut dilakukan sejelas-jelasnya dengan melibatkan kesan indra.
6. Perhatikan kalimat-kalimat berikut ini!
 1) Bukit hijau menjadi latar pantai. ✓
 2) Debur ombak pantai terdengar berirama.
 3) Udara di pinggir pantai terasa segar.
 4) Air kecil dengan buih-buih kecil.
 5) Pantai panjang dengan pasir putih.
 kalimat yang menggunakan panca indra penglihatan ditunjukkan dengan nomor ...
 a. 1, 2, dan 5
 b. 2, 3, dan 4
 c. 1, 4, dan 5 ✓
 d. 1, 2, dan 4
7. Paragraf yang menyatakan aspek bidang perasaan adalah
 a. Kedua anak itu bak pinang dibelah dua. Wajahnya sangat mirip. Rambut kedua anak itu ikal. Kulitnya putih bersih seperti ibunya.
 b. Dilihat dari penampilannya, orang itu pasti kaya. Setiap hari baju yang dikenakan selalu bagus. Ia selalu menggunakan baju dan perhiasan mahal jika akan pergi ke pesta.
 c. Hani sangat kaget mendengar deburan ombak yang begitu besar di pinggir pantai Senggigi.

- ☒ Ayah dan ibu tidak pernah berbuat kasar terhadap kami. Ayah dan ibu selalu memperlakukan kami dengan lembut. Keluarga kami hangat dan saling menyayangi. ✓
8. Molly sangatlah manja. Hampir tiap malam, Molly tidur diujung kakiku. Sebelum kuelus-elus, dia selalu mengganguku. Kalau waktunya makan, dia berputar-putar di depanku sambil mengibas-ngibaskan telinganya yang panjang. Mulutnya berkemat-kamit seperti orang sedang berdoa. Kemanjaannya membuat aku selalu rindu.
Aspek yang dideskripsikan itu berkenaan dengan ✓
- Fisik tokoh
 - Kehidupan tokoh
 - Sifat tokoh
 - Lingkungan tokoh
9. Tugu Khatulistiwa atau Equator Monument berada di Jalan Khatulistiwa, Pontianak Utara, Provinsi Kalimantan Barat. Lokasinya berada di sekitar 3 km dari pusat Kota Pontianak ke arah Kota Mempawah. Bangunan tugu terdiri atas 4 buah tonggak kayu belian (kayu besi), masing-masing berdiameter 0,30 meter, dengan tonggak bagian depan sebanyak dua buah setinggi 3,05 meter dan tonggak bagian belakang tempat lingkaran dan anak panah penunjuk arah setinggi 4,40 meter.
Paragraf tersebut termasuk struktur teks deskripsi bagian... ✓
- Identifikasi
 - Deskripsi bagian
 - Simpulan
 - Penutup
10. Penulisan huruf kapital yang tepat terdapat pada kalimat ✓
- Hari ini kami akan pergi ke Pantai.
 - Di kota, Mereka tidak pergi ke mana-mana.
 - Ayahnya berasal dari Jawa Barat.
 - Para pendaki itu tersesat di sebuah Gunung.
11. Ibuku bernama Wulan. Wajahnya selalu bersinar seperti bulan. Cocok sekali dengan namanya yang berarti bulan. Mukanya bulat dengan alis tipis seperti semut beriring. Ibuku memiliki kulit berwarna sawo matang, khas wanita Jawa. Tinggi badan ibuku tidaklah tinggi, tidak pula pendek. Rambutnya tampak hitam bergelombang.
Objek yang digambarkan dalam penggalan teks deskripsi di atas adalah
- Aku
 - Bulan

- c. Semut
 d. Wulan

12. Bacalah penggalan teks deskripsi berikut!

Pemandangan bawah laut Senggigi juga tidak kalah memesona. Terumbu karang yang masih terawat menyuguhkan pemandangan alam bawah laut yang memukau. Terumbu karang tampak berwarna-warni sangat indah. Ikan beraneka warna menambah keindahan bawah laut Senggigi. Dengan snorkeling maupun menyelam, Anda dapat menyaksikan pemandangan bawah laut yang mengagumkan.

Isi paragraf deskripsi di atas adalah ...

- a. Keindahan bawah laut Senggigi
 b. Ikan-ikan di laut Senggigi
 c. Terumbu karang di laut Senggigi
 d. Wisatawan di laut Senggigi

13. Bacalah kalimat hasil penggalan teks deskripsi berikut!

Di tengah malam hanya terdengar suara serangga malam.

Pendeskripsian objek dalam kalimat di atas melibatkan citraan ...

- a. Perasaan
 b. Pendengaran
 c. Penciuman
 d. Penglihatan

14. Berikut yang termasuk kata umum adalah ...

- a. Pohon
 b. Mahoni
 c. Jati
 d. Cemara

15. Berikut yang termasuk kata khusus adalah

- a. Warna
 b. Bentuk
 c. Gaya
 d. Putih

16. Kalimat Perincian yang sesuai pada tabel dibawah ini ditunjukkan pada nomor ?

1	Kami berangkat pagi sekali	Kota Takengon masih gelap dan sepi saat kami berangkat pagi itu.
---	----------------------------	--

2	Pemandangan matahari terbit di Pantan Terong sangat cantik.	Danau Laut Tawar yang seperti berkilau diterpa sinar matahari pagi.
3	Danau Laut Tawar indah sekali di pagi hari.	Jalanan kecil itu menanjak dan curam dengan tikungan-tikungan yang tajam.
4	Jalan ke arah Bukit Pantan Terong mengerikan.	Kami dapat melihat warna langit yang jingga terkena semburat sinar matahari di balik deretan gunung-gunung yang kokoh.

- a. 1
 b. 2
 c. 3
 d. 4

17. Perhatikan paragraf berikut!

Grojogan Sewu adalah salah satu objek wisata air terjun alami di Tawangmangu, Karanganyar, Jawa Tengah. Dari pintu masuk, kita harus menuruni seribuan anak tangga untuk menuju air terjun. Saat perjalanan menuruni tangga, kita disuguhkan pemandangan yang cukup asri. Banyak monyet yang bergelantungan di dahan pohon. Ada juga yang duduk atau berlarian di sekitar anak tangga.

Isi dalam paragraf deskripsi di atas adalah ...

- a. Gambaran perjalan menuju air terjun Grojogan Sewu
 b. Gambaran air terjun Grojogan Sewu
 c. Gambaran objek wisata di Jawa Tengah
 d. Gambar wahana di Grojogan Sewu

18. Kawasan sekitar bandara Sockarno-Hatta di Cengkareng Jakarta dibanjiri lautan manusia kerumusan orang tua, muda dan anak-anak di mana-mana sebagian tampak berjajar di pinggir jalan masuk sebagian lagi duduk-duduk beralas koran dan rumput ada juga yang duduk santai di atas motor dan mobil yang diparkir scenaknya di kiri dan di kanan jalan masuk menuju bandara.

Paragraf di atas dikategorikan sebagai teks deskripsi karena ...

- a. Menggunakan faktor-fakta yang jelas
 b. Menggambarkan suatu kasawan dengan terperinci
 c. Memaparkan sekitar bandara dengan suasana tertentu
 d. Merinci suatu fakta lapangan dengan pola yang sesuai

19. Arka bersekolah di SD Inpres Tala-Tala. Arka bercita-cita menjadi dokter. Antonio sangat giat belajar, ... dia selalu mendapat peringkat pertama dalam segala bidang. Kata hubung yang tepat untuk melengkapi paragraf di atas adalah...

- a. Sehingga
- b. Tetapi
- c. Dan
- d. Atau

20. Angin laut mengelus wajah.

Kalimat yang diambil dari teks deskripsi tersebut menggunakan jenis majas

- a. Simile
- b. Hiperbola
- c. metafora
- d. Personifikasi

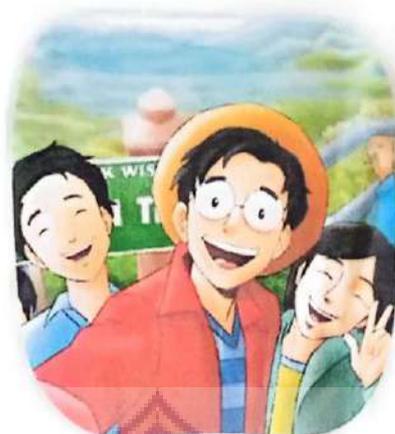
A. Bacalah teks berikut dan jawablah pertanyaan yang telah disediakan !

Pantan Terong yang Instagramable

Rafa menghabiskan akhir pekan bersama keluarganya. Kali ini mereka berwisata ke sebuah puncak yang sedang populer di Aceh, yaitu Pantan Terong. Rafa tak menyesal mengusulkan destinasi wisata ini kepada keluarganya. Ia sering membacanya di internet. Kali ini ia dapat menyaksikan keindahan tempat ini dengan matanya sendiri. Setiba di rumah, ia pun segera menuliskan pengalamannya ini di blognya. Berikut adalah tulisan di blognya.

Pantan Terong adalah nama tempat wisata yang sedang populer di Kota Takengon. Akhirnya, aku menginjakkan kaki juga di sini. Kalau kalian berkunjung ke Aceh, sempatkan mampir juga ke bukit yang instagramable ini, ya. Aku jamin, kalian tidak akan merasa rugi!

Kami berangkat dari Banda Aceh pukul 01.00 siang. Pukul 08.00 malam kami tiba di rumah Paman di Kota Takengon. Setelah makan malam, Paman menyuruh kami bergegas tidur. Kami akan pergi segera setelah salat subuh. Siapa tahu kami bisa menyaksikan matahari terbit di Pantan Terong!



Kota Takengon masih gelap dan sepi saat kami berangkat pagi itu. Hanya dalam waktu 15 menit, kami sudah tiba di jalan mendaki ke arah puncak bukit. Wow, jalanan kecil itu menanjak dan curam dengan tikungan-tikungan yang tajam! Deg-degan sekali rasanya. Untung Paman Ihai mengendarai mobil. Kata Paman, hanya mobil berkondisi prima yang bisa memanjat jalanan securam ini. Untung saja ketegangan itu segera berakhir. Sesampai di atas, Paman memarkir mobil di luar pagar dan kami pun masuk ke dalam.

Dari ketinggian 1.830 meter di atas permukaan laut, kami dapat melihat warna langit yang jingga terkena **semburat** sinar matahari di balik deretan gunung-gunung yang kokoh. Warna itu **kontras** sekali dengan perbukitan yang hijau, perkebunan, lembah-lembah yang sangat cantik, dan Kota Takengon yang terlihat kecil dari sini. Oh ya, kalian juga dapat melihat Danau Laut Tawar yang seperti berkilau diterpa sinar matahari pagi. Pokoknya rasa kantung karena bangun pada pagi buta tadi sudah terbayar dengan pemandangan cantik ini. Kata Paman, kalian juga dapat menikmati pelangi yang muncul setelah hujan. Wah, aku jadi penasaran! Lain kali aku harus ke sini lagi.

Nah, matahari sudah makin tinggi, waktunya untuk **swafoto**. Wah, banyak sekali latar yang dapat dipilih untuk swafoto! Ada ayunan di depan tulisan Pantan Terong yang dicat senada dengan warna bendera pusaka, merah dan putih. Apabila kalian berswafoto di sana, kalian akan mendapatkan latar lembah yang mengepung Kota Takengon di kejauhan. Keren, kan?

Bagus, ya? Pasti kalian tidak tahu aku sedang menggigit kedinginan. Setelah berswafoto, apa lagi? Di sini kalian pun dapat mencicipi aneka jenis sajian kopi asli Tanah Gayo. Kalian dapat memilih berbagai varian minuman kopi, seperti **espresso**, **cappuccino**, **mochacino**, hingga **latte**. Makin siang makin banyak pengunjung berdatangan. Matahari makin tinggi dan hawa sejuk memeluk kami. Angin yang bertiup memainkan rambut dan berputar di sekeliling tubuh membuat kami ingin berswafoto lagi dan lagi.

Sebelum pulang, ibuku membeli **suvenir** yang berbentuk kopi gayo. Katanya, kita harus membantu perajin lokal. Nah, tunggu apa lagi? Dengan mengunjungi Pantan Terong,

kalian pun ikut mempromosikan wisata dan kerajinan lokal. Segera berwisata ke Aceh dan menikmati kecantikan Pantai Terong, ya!

21. Apabila menulis di media sosial, kalian dapat menyapa pembaca dengan lebih akrab. Ini adalah beberapa contoh kalimat menyapa pembaca yang ditulis Rafa di blognya.
- (a) "Bagus, ya? Pasti kalian tidak tahu aku sedang menggigit kedinginan."
 (b) "Apabila kalian berswafoto di sana, kalian akan mendapatkan latar lembah yang mengepung Kota Takengon di kejauhan. Keren, kan?"

Sekarang tulislah beberapa ungkapan lain yang digunakan Rafa untuk menyapa pembaca blognya!

..... Nah... matahari... sudah... semakin... terang... kualitasnya... swafoto.....

22. Arti kata swafoto adalah ?

...Selfi.....

23. Apa arti kata suvenir ?

...kenangan... kenangan.....

24. Arti Kata Kontras adalah ?

...mem. per. l. l. t. t. k. n. perbedaan nyata.....

25. Arti kata semburat adalah ?

...Bersinar.....

Soal Post test Teks Deskripsi

68

Nama : Muhammad Azal
 No. Absen : 1
 Kelas : 7
 Sekolah : SMP Muhammadiyah Bululumba

A. Petunjuk Pengerjaan Soal :

1. Sebelum mengerjakan soal, telitilah terlebih dahulu. Dalam naskah ini, terdapat 20 soal pilihan ganda dan 5 soal essay.
2. Pada soal pilihan ganda, anda dapat melingkari untuk jawaban yang benar. Jika terdapat kesalahan pengisian, maka anda dapat memberikan tanda silang pada jawaban sebelumnya dan melingkari jawaban yang menurut anda lebih tepat.
3. Tuliskan nama dan identitas lainnya pada bagian yang telah disediakan.
4. Waktu pengerjaan selama 60 menit.
5. Periksa kembali jawaban anda sebelum dikumpulkan.

B. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan Tepat !

1. Iwan ingin membuat tulisan berjudul "Indahnya Pantai Baron". Ia mengembangkan tulisannya menggunakan jenis teks deskripsi. Apakah yang dimaksud teks deskripsi?
 - a. teks yang menggambarkan suatu objek secara rinci
 - b. teks yang menceritakan suatu objek secara detail
 - c. Teks yang berisi penjelasan cara pemakaian suatu produk
 - d. Teks yang berisi suatu pendapat dari seseorang
2. Berikut ini adalah struktur teks deskripsi. Kecuali...
 - a. Identifikasi
 - b. Klasifikasi
 - c. Deskripsi bagian
 - d. Koda
3. Bukit Teletubbies menawarkan pemandangan yang memesona. Bukit ini dipenuhi hamparan rumput dan pepohonan hijau. Hamparan rumput tersebut bagaikan permadani hijau. Selain itu, padang ilalang di kaki bukit membuat Bukit Teletubbies semakin menawan. Sunrise di bukit ini juga sangat cantik karena matahari muncul di balik bukit dan tertutup awan tipis.
 Teks deskripsi tersebut diceritakan berdasarkan pengalaman indra

- a. Pendengaran
 b. Penciuman
 c. Penglihatan ✓
 d. Perasaan
4. *Mukanya bulat dengan alis tipis seperti semut beriring.*
 Majas yang digunakan dalam kalimat yang diambil dari teks deskripsi tersebut adalah
 a. Simile
 b. Personifikasi ✓
 c. Metafora
 d. Paradoks
5. Pernyataan berikut yang merupakan ciri teks deskripsi adalah
 a. Bersifat mencentakan.
 b. Mengandung bukti dan kebenaran.
 c. Menggunakan contoh, fakta, gambar peta, dan angka. ✓
 d. Penggambaran tersebut dilakukan sejelas-jelasnya dengan melibatkan kesan indra.
6. Perhatikan kalimat-kalimat berikut ini!
 1) Bukit hijau menjadi latar pantai.
 2) Debur ombak pantai terdengar berirama.
 3) Udara di pinggir pantai terasa segar.
 4) Air kecil dengan buih-buih kecil.
 5) Pantai panjang dengan pasir putih.
 kalimat yang menggunakan panca indra penglihatan ditunjukkan dengan nomor ...
 a. 1, 2, dan 5
 b. 2, 3, dan 4
 c. 1, 4, dan 5 ✓
 d. 1, 2, dan 4
7. Paragraf yang menyatakan aspek bidang perasaan adalah
 a. Kedua anak itu bak pinang dibelah dua. Wajahnya sangat mirip. Rambut kedua anak itu ikal. Kulitnya putih bersih seperti ibunya.
 b. Dilihat dari penampilannya, orang itu pasti kaya. Setiap hari baju yang dikenakan selalu bagus. Ia selalu menggunakan baju dan perhiasan mahal jika akan pergi ke pesta.
 c. Hani sangat kaget mendengar deburan ombak yang begitu besar di pinggir pantai Senggigi.

- ☒ Ayah dan ibu tidak pernah berbuat kasar terhadap kami. Ayah dan ibu selalu memperlakukan kami dengan lembut. Keluarga kami hangat dan saling menyayangi. ✓
8. Molly sangatlah manja. Hampir tiap malam, Molly tidur diujung kakiku. Sebelum kuelus-elus, dia selalu mengganguku. Kalau waktunya makan, dia berputar-putar di depanku sambil mengibas-ngibaskan telinganya yang panjang. Mulutnya berkemat-kamit seperti orang sedang berdoa. Kemanjaannya membuat aku selalu rindu.
Aspek yang dideskripsikan itu berkenaan dengan
- Fisik tokoh
 - Kehidupan tokoh ✓
 - Sifat tokoh
 - Lingkungan tokoh
9. Tugu Khatulistiwa atau Equator Monument berada di Jalan Khatulistiwa, Pontianak Utara, Provinsi Kalimantan Barat. Lokasinya berada di sekitar 3 km dari pusat Kota Pontianak ke arah Kota Mempawah. Bangunan tugu terdiri atas 4 buah tonggak kayu belian (kayu besi), masing-masing berdiameter 0,30 meter, dengan tonggak bagian depan sebanyak dua buah setinggi 3,05 meter dan tonggak bagian belakang tempat lingkaran dan anak panah penunjuk arah setinggi 4,40 meter.
Paragraf tersebut termasuk struktur teks deskripsi bagian...
- Identifikasi ✓
 - Deskripsi bagian
 - Simpulan
 - Penutup
10. Penulisan huruf kapital yang tepat terdapat pada kalimat
- Hari ini kami akan pergi ke Pantai.
 - Di kota, Mereka tidak pergi ke mana-mana.
 - Ayahnya berasal dari Jawa Barat. ✓
 - Para pendaki itu tersesat di sebuah Gunung.
11. Ibuku bernama Wulan. Wajahnya selalu bersinar seperti bulan. Cocok sekali dengan namanya yang berarti bulan. Mukanya bulat dengan alis tipis seperti semut beriring. Ibuku memiliki kulit berwarna sawo matang, khas wanita Jawa. Tinggi badan ibuku tidaklah tinggi, tidak pula pendek. Rambutnya tampak hitam bergelombang.
Objek yang digambarkan dalam penggalan teks deskripsi di atas adalah
- Aku
 - Bulan ✓

- c. Semut
- d. Wulan

12. Bacalah penggalan teks deskripsi berikut!

Pemandangan bawah laut Senggigi juga tidak kalah memesona. Terumbu karang yang masih terawat menyuguhkan pemandangan alam bawah laut yang memukau. Terumbu karang tampak berwarna-warni sangat indah. Ikan beraneka warna menambah keindahan bawah laut Senggigi. Dengan snorkeling maupun menyelam, Anda dapat menyaksikan pemandangan bawah laut yang mengagumkan.

Isi paragraf deskripsi di atas adalah

- a. Keindahan bawah laut Senggigi
- b. Ikan-ikan di laut Senggigi
- c. Terumbu karang di laut Senggigi
- d. Wisatawan di laut Senggigi

13. Bacalah kalimat hasil penggalan teks deskripsi berikut!

Di tengah malam hanya terdengar suara serangga malam.

Pendeskripsian objek dalam kalimat di atas melibatkan citraan

- a. Perasaan
- b. Pendengaran
- c. Penciuman
- d. Penglihatan

14. Berikut yang termasuk kata umum adalah

- a. Pohon
- b. Mahoni
- c. Jati
- d. Cemara

15. Berikut yang termasuk kata khusus adalah

- a. Warna
- b. Bentuk
- c. Gaya
- d. Putih

16. Kalimat Perincian yang sesuai pada tabel dibawah ini ditunjukkan pada nomor ?

1	Kami berangkat pagi sekali.	Kota Takengon masih gelap dan sepi saat kami berangkat pagi itu.
---	-----------------------------	--

2	Pemandangan matahari terbit di Pantan Terong sangat cantik.	Danau Laut Tawar yang seperti berkilau diterpa sinar matahari pagi.
3	Danau Laut Tawar indah sekali di pagi hari.	Jalanan kecil itu menanjak dan curam dengan tikungan-tikungan yang tajam.
4	Jalan ke arah Bukit Pantan Terong mengerikan.	Kami dapat melihat warna langit yang jingga terkena semburat sinar matahari di balik deretan gunung-gunung yang kokoh.

- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 4

17. Perhatikan paragraf berikut!

Grojogan Sewu adalah salah satu objek wisata air terjun alami di Tawangmangu, Karanganyar, Jawa Tengah. Dari pintu masuk, kita harus menuruni seribu-anak tangga untuk menuju air terjun. Saat perjalanan menuruni tangga, kita disuguhkan pemandangan yang cukup asri. Banyak monyet yang bergelantungan di dahan pohon. Ada juga yang duduk atau berlarian di sekitar anak tangga.

Isi dalam paragraf deskripsi di atas adalah ...

- a. Gambaran perjalanan menuju air terjun Grojogan Sewu
- b. Gambaran air terjun Grojogan Sewu
- c. Gambaran objek wisata di Jawa Tengah
- d. Gambar wahana di Grojogan Sewu

18. Kawasan sekitar bandara Soekarno-Hatta di Cengkareng Jakarta dibanjiri lautan manusia kerumusan orang tua, muda dan anak-anak di mana-mana sebagian tampak berjajar di pinggir jalan masuk sebagian lagi duduk-duduk beralas koran dan rumput ada juga yang duduk santai di atas motor dan mobil yang diparkir seenaknya di kiri dan di kanan jalan masuk menuju bandara.

Paragraf di atas dikategorikan sebagai teks deskripsi karena ...

- a. Menggunakan faktor-fakta yang jelas
- b. Menggambarkan suatu kawasan dengan terperinci
- c. Memaparkan sekitar bandara dengan suasana tertentu
- d. Merinci suatu fakta lapangan dengan pola yang sesuai

19. Arka bersekolah di SD Inpres Tala-Tala. Arka bercita-cita menjadi dokter. Antonio sangat giat belajar, ... dia selalu mendapat peringkat pertama dalam segala bidang. Kata hubung yang tepat untuk melengkapi paragraf di atas adalah...

- a. Sehingga
- b. Tetapi
- c. Dan
- d. Atau

20. *Angin laut mengelus wajah.*

Kalimat yang diambil dari teks deskripsi tersebut menggunakan jenis majas

- a. Simile
- b. Hiperbola
- c. metafora
- d. Personifikasi

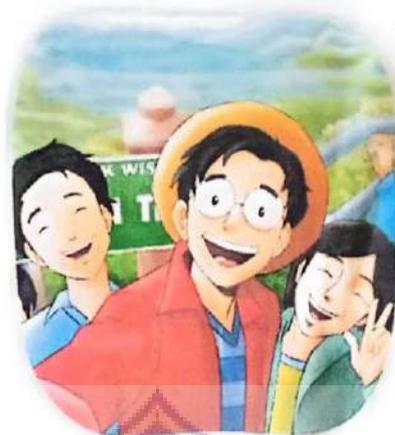
A. Bacalah teks berikut dan jawablah pertanyaan yang telah disediakan !

Pantan Terong yang Instagramable

Rafa menghabiskan akhir pekan bersama keluarganya. Kali ini mereka berwisata ke sebuah puncak yang sedang populer di Aceh, yaitu Pantan Terong. Rafa tak menyesal mengusulkan destinasi wisata ini kepada keluarganya. Ia sering membacanya di internet. Kali ini ia dapat menyaksikan keindahan tempat ini dengan matanya sendiri. Setiba di rumah, ia pun segera menuliskan pengalamannya ini di blognya. Berikut adalah tulisan di blognya:

Pantan Terong adalah nama tempat wisata yang sedang populer di Kota Takengon. Akhirnya, aku menginjakkan kaki juga di sini. Kalau kalian berkunjung ke Aceh, sempatkan mampir juga ke bukit yang instagramable ini, ya. Aku jamin, kalian tidak akan merasa rugi!

Kami berangkat dari Banda Aceh pukul 01.00 siang. Pukul 08.00 malam kami tiba di rumah Paman di Kota Takengon. Setelah makan malam, Paman menyuruh kami bergegas tidur. Kami akan pergi segera setelah salat subuh. Siapa tahu kami bisa menyaksikan matahari terbit di Pantan Terong!



Kota Takengon masih gelap dan sepi saat kami berangkat pagi itu. Hanya dalam waktu 15 menit, kami sudah tiba di jalan mendaki ke arah puncak bukit. Wow, jalanan kecil itu menanjak dan curam dengan tikungan-tikungan yang tajam! Deg-degan sekali rasanya. Untung Paman Ihai mengendarai mobil. Kata Paman, hanya mobil berkondisi prima yang bisa memanjat jalanan securam ini. Untung saja ketegangan itu segera berakhir. Sesampai di atas, Paman memarkir mobil di luar pagar dan kami pun masuk ke dalam.

Dari ketinggian 1.830 meter di atas permukaan laut, kami dapat melihat warna langit yang jingga terkena **semburat** sinar matahari di balik deretan gunung-gunung yang kokoh. Warna itu **kontras** sekali dengan perbukitan yang hijau, perkebunan, lembah-lembah yang sangat cantik, dan Kota Takengon yang terlihat kecil dari sini. Oh ya, kalian juga dapat melihat Danau Laut Tawar yang seperti berkilau diterpa sinar matahari pagi. Pokoknya rasa kantung karena bangun pada pagi buta tadi sudah terbayar dengan pemandangan cantik ini. Kata Paman, kalian juga dapat menikmati pelangi yang muncul setelah hujan. Wah, aku jadi penasaran! Lain kali aku harus ke sini lagi.

Nah, matahari sudah makin tinggi, waktunya untuk **swafoto**. Wah, banyak sekali latar yang dapat dipilih untuk swafoto! Ada ayunan di depan tulisan Pantan Terong yang dicat senada dengan warna bendera pusaka, merah dan putih. Apabila kalian berswafoto di sana, kalian akan mendapatkan latar lembah yang mengepung Kota Takengon di kejauhan. Keren, kan?

Bagus, ya? Pasti kalian tidak tahu aku sedang menggigit kedinginan. Setelah berswafoto, apa lagi? Di sini kalian pun dapat mencicipi aneka jenis sajian kopi asli Tanah Gayo. Kalian dapat memilih berbagai varian minuman kopi, seperti **espresso**, **cappuccino**, **mochacino**, hingga **latte**. Makin siang makin banyak pengunjung berdatangan. Matahari makin tinggi dan hawa sejuk memeluk kami. Angin yang bertiup memainkan rambut dan berputar di sekeliling tubuh membuat kami ingin berswafoto lagi dan lagi.

Sebelum pulang, ibuku membeli **suvenir** yang berbentuk kopi gayo. Katanya, kita harus membantu perajin lokal. Nah, tunggu apa lagi? Dengan mengunjungi Pantan Terong,

kalian pun ikut mempromosikan wisata dan kerajinan lokal. Segera berwisata ke Aceh dan menikmati kecantikan Pantan Terong, ya!

21. Apabila menulis di media sosial, kalian dapat menyapa pembaca dengan lebih akrab. Ini adalah beberapa contoh kalimat menyapa pembaca yang ditulis Rafa di blognya.

(a) "Bagus, ya? Pasti kalian tidak tahu aku sedang menggigit kedinginan."

(b) "Apabila kalian berswafoto di sana, kalian akan mendapatkan latar lembah yang mengepung Kota Takengon di kejauhan. Keren, kan?"

Sekarang tulislah beberapa ungkapan lain yang digunakan Rafa untuk menyapa pembaca blognya!

..... Selamat datang di blog saya..... ✓

22. Arti kata swafoto adalah ?

..... selfie..... ✓

23. Apa arti kata suvenir ?

..... Kancing, kenangan..... ✓

24. Arti Kata Kontras adalah ?

..... pembayaran..... ✗

25. Arti kata semburat adalah ?

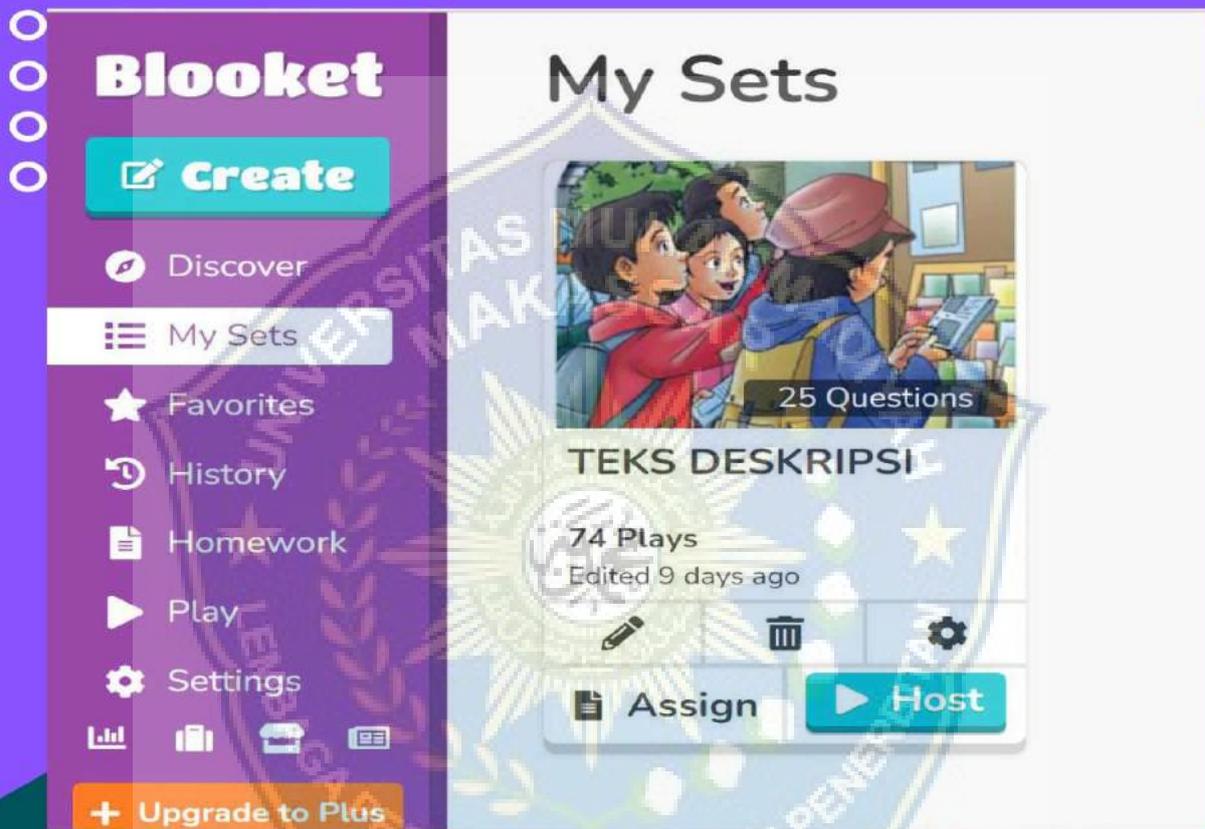
..... Air panas..... ✗



LAMPIRAN IV
PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA

PETUNJUK PENGUNAAN

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PLATFORM BLOOKET



OLEH :

RAHMITA

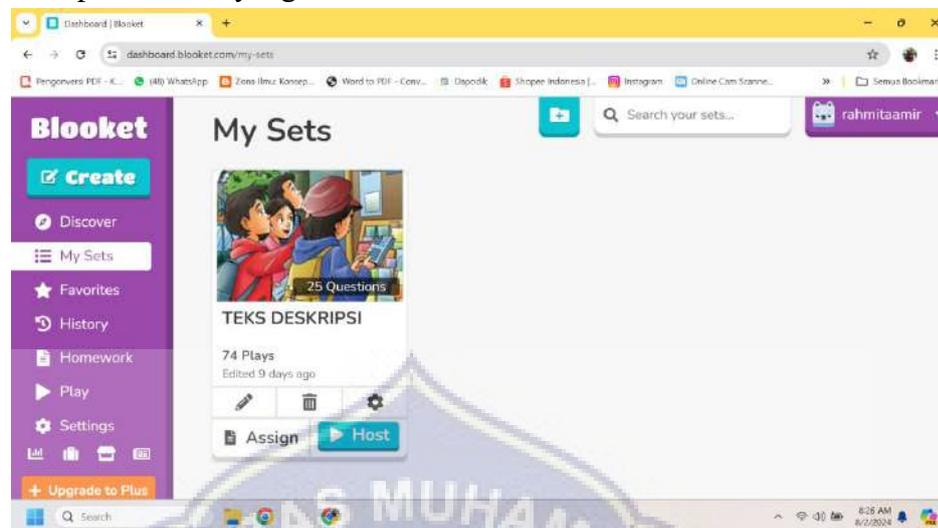
Blooket adalah platform pendidikan gamifikasi yang memungkinkan guru menyelenggarakan permainan bergaya kuis yang diikuti peserta didik melalui perangkat mereka sendiri. Guru dapat memilih rangkaian pertanyaan yang sudah ada atau membuat rangkaian pertanyaan mereka sendiri. Kuis yang sudah ada dibuat oleh guru lain dan dibagikan di platform, artinya ada ribuan permainan siap pakai yang tersedia untuk berbagai macam topik dan mata pelajaran. Kuis dan permainan di Blooket dapat digunakan dalam berbagai cara berbeda dalam konteks pendidikan dan pembelajaran. Berikut adalah petunjuk penggunaan dari media pembelajaran berbasis platform Blooket.

1. Buatlah akun pada [Blooket.com](https://www.blooket.com) dan pilih 'Daftar dengan Google' untuk menggunakan akun Gmail Anda, atau 'Daftar dengan Email' untuk menggunakan alamat email apa pun. Setelah mendaftar, Anda akan diminta untuk mengonfirmasi apakah Anda seorang guru atau siswa. Pilih 'guru', lalu Anda siap untuk mulai menggunakan Blooket.

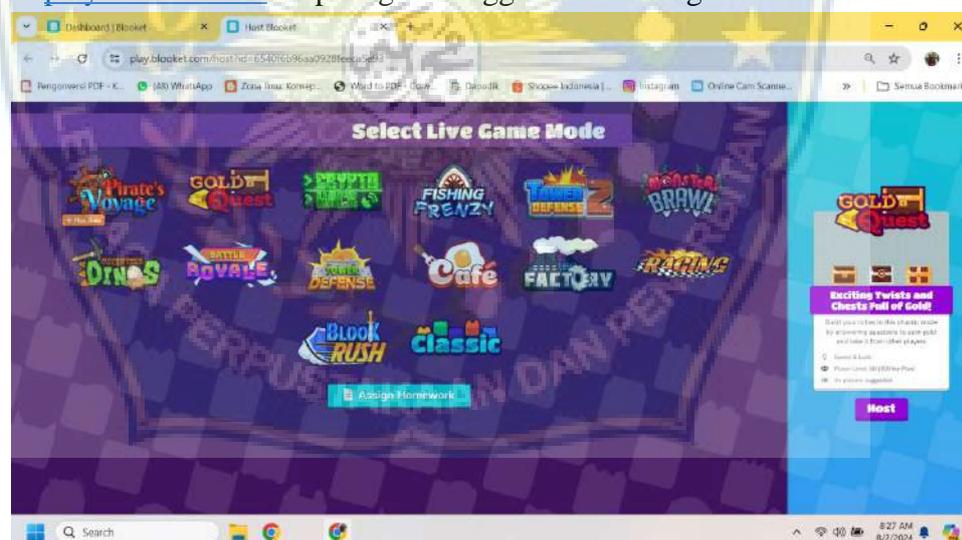


2. Selanjutnya, Anda dapat membuat “set” berupa pertanyaan mengenai materi yang akan dijadikan bahan kuis atau game pada menu *create* atau Anda langsung dapat mencarinya di menu *Discover* namun anda tidak

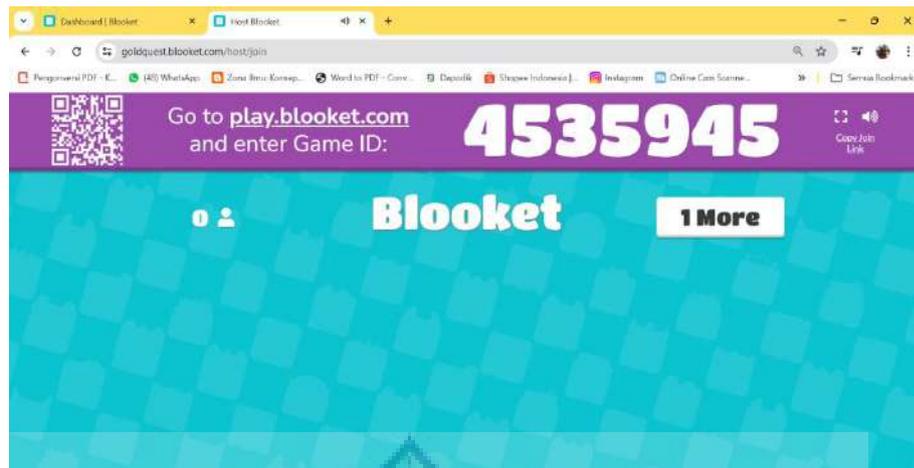
dapat dimodifikasi pertanyaan sesuai dengan kebutuhan Anda karena merupakan “set” yang dibuat oleh orang lain.



- Selanjutnya, sebagai host Anda dapat memulai sebuah permainan yang akan dimainkan oleh beberapa orang peserta didik dengan menentukan mode permainan yang akan dimainkan. Terdapat 13 mode permainan yang dapat dipilih. Peserta didik dapat masuk ke permainan dengan mengakses di play.blooket.com tanpa login menggunakan akun gmail.



- Setelah peserta didik akan diminta untuk memasukkan id game, yang tampil pada akun blooket Anda sebagai host (tuan rumah).



5. Kemudian, peserta didik akan mengetik namanya masing-masing setelah berhasil mengisi id game dengan benar.



6. Selanjutnya, peserta didik akan ditempatkan ke lobi dan memilih karakter lobi yang akan digunakan sembari menunggu host memuai permainan tersebut.



- Setelah semua peserta didik bergabung, host selanjutnya dapat mengklik **“Mulai”** diperangkatnya Ini akan mengaktifkan kuis dan memungkinkan semua siswa untuk memulai permainan. Siswa kemudian akan menjawab pertanyaan dan mencoba mencetak poin sebanyak mungkin.



- Permainan akan terus berlanjut hingga waktu habis atau semua pertanyaan telah terjawab. Di akhir permainan, host akan dapat melihat seberapa baik kinerja setiap peserta didik. Anda dapat memilih untuk merahasiakan hasilnya, atau Anda dapat membagikannya dengan kelas dan merayakan para pemenang. Jika Anda merasa siswa dapat memperoleh manfaat dari menjawab serangkaian pertanyaan yang sama lagi, Anda dapat menyelenggarakan mode permainan yang berbeda dengan serangkaian pertanyaan yang sama.



LAMPIRAN V
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
PLATFORM BLOOKET

The logo of Universitas Muhammadiyah Makassar is a blue shield-shaped emblem. It features a central sunburst with a crescent moon and star, surrounded by a wreath of white flowers. The text "UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH" is written along the top inner edge, and "LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN" is written along the bottom inner edge. Two yellow stars are positioned on the left and right sides of the emblem.

Dashboard | Blooket

dashboard.blooket.com/my-sets

Pengonversi PDF - K... (48) WhatsApp Zona Ilmu: Konsep... Word to PDF - Conv... Dapodik Shopee Indonesia |... Instagram Online Cam Scanne... Semua Bookmark

Blooket

Create

Discover

My Sets

Favorites

History

Homework

Play

Settings

Upgrade to Plus

My Sets

Search your sets...

rahmitaamir

TEKS DESKRIPSI

25 Questions

74 Plays

Edited 9 days ago

Assign Host

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

8:26 AM 8/2/2024

Dashboard Blooket showing a quiz set titled "TEKS DESKRIPSI" with 25 Questions. The interface includes a sidebar with navigation options (Create, Discover, My Sets, Favorites, History, Homework, Play, Settings, Upgrade to Plus) and a main content area displaying the quiz title, a description of descriptive text, and three sample questions with "Edit" and "Add Question" buttons.

Blooket

Create

Discover

My Sets

Favorites

History

Homework

Play

Settings

Upgrade to Plus

25 Questions

TEKS DESKRIPSI

Teks deskripsi merupakan teks yang bertujuan untuk menggambarkan secara rinci mengenai suatu objek, tempat, orang atau situasi.

Private

Save Set

Edit Info

Time Limit

Question 1

Iwan ingin membuat tulisan berjudul "Indahnya Pantai Baron". Ia mengembangkan tulisannya menggunakan jenis teks deskripsi. Apakah yang dimaksud teks deskripsi? 120 sec

Question 2

Berikut ini adalah struktur teks deskripsi. Kecuali... 120 sec

Question 3

Bukit Teletubbies menawarkan pemandangan yang memesona. Bukit ini dipenuhi hamparan rumput dan pepohonan hijau. Hamparan rumput tersebut bagaikan permadani hijau. Selain itu, padang ilalang di kaki bukit membuat Bukit

The screenshot displays the Blooket 'Select Live Game Mode' interface. At the top, the browser address bar shows the URL `play.blooket.com/host?id=6540f6b96aa0928feeca5e93`. The main area features a grid of game icons: Pirate's Voyage (marked 'Plus Only'), Gold Quest, Crypto Hack, Fishing Frenzy, Tower Defense 2, Monster Brawl, Receptive Dinos, Battle Royale, Tower Defense, Cafe, Factory, Raging, Blook Rush, and Classic. A teal 'Assign Homework' button is positioned at the bottom center. On the right side, a 'Gold Quest' pop-up is active, featuring the text 'Exciting Twists and Chests Full of Gold!' and details: 'Build your riches in this chaotic mode by answering questions to earn gold and take it from other players', 'Speed & Luck', 'Player Limit: 60 (300 for Plus)', and '3+ players suggested'. A purple 'Host' button is located at the bottom of this pop-up. The background has a faint watermark of a university crest with the text 'PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN'. The Windows taskbar at the bottom shows the search bar, task view, and system tray with the time 8:27 AM on 8/2/2024.

Dashboard | Blooket Host Blooket

goldquest.blooket.com/host/settings?gid=66ac360b570682923d4de0f9

Pengonversi PDF - K... (48) WhatsApp Zona Ilmu: Konsep... Word to PDF - Conv... Dapodik Shopee Indonesia |... Instagram Online Cam Scanne... Semua Bookmark

TEKS DESKRIPSI

Host Now

 Time The game ends after the set time has passed	 Gold The game ends after a player reaches the set Gold amount
--	---

🕒 Time (minutes) 7

Gold Quest Settings

- Show Instructions
- Allow Late Joining
- Use Random Names
- Allow Student Accounts
Disabling this option will hide account creation options from students (enabled is recommended)

Windows taskbar: Search, 8:28 AM, 8/2/2024

Dashboard | Blooket Host Blooket

goldquest.blooket.com/host/join

Pengonversi PDF - K... (48) WhatsApp Zona Ilmu: Konsep... Word to PDF - Conv... Dapodik Shopee Indonesia Instagram Online Cam Scanne... Semua Bookmark

Go to play.blooket.com and enter Game ID: **4535945**

Copy Join Link

0 **Blooket** **1 More**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Search 8:54 AM 8/2/2024

Join a Game

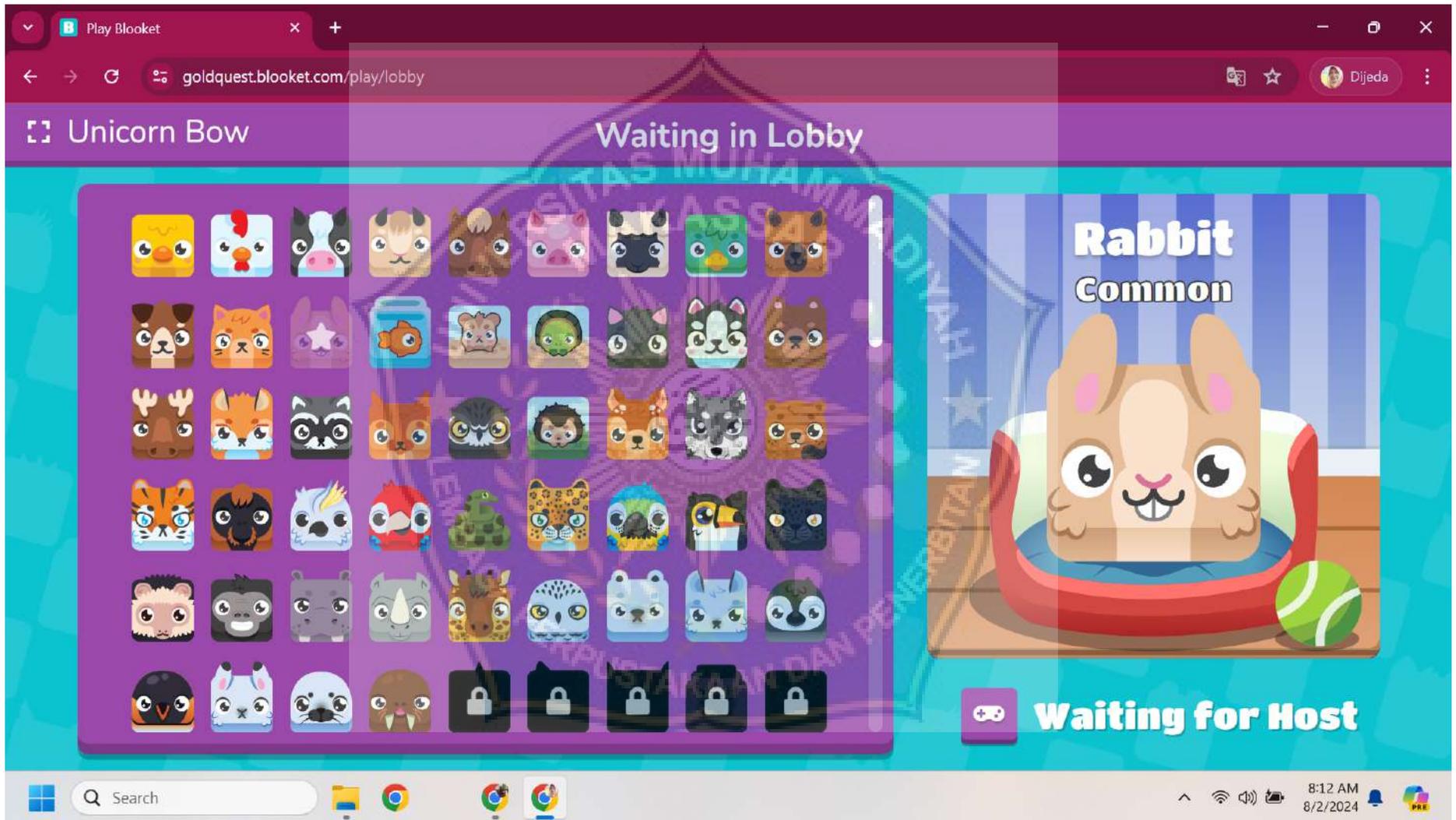
Enter Nickname

Rahmita →

goldquest.blooket.com/play/register

Dijeda

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR
LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENYIARAN



Dashboard | Blooket Host Blooket

goldquest.blooket.com/host/join

Pengonversi PDF - K... (48) WhatsApp Zona Ilmu: Konsep... Word to PDF - Conv... Dapodik Shopee Indonesia Instagram Online Cam Scanne... Semua Bookmark

Go to play.blooket.com and enter Game ID: **3733093**

Copy Join Link

2 👤

Blooket **Start**

Muh Ikram Rahmita

UNIVERSITAS MUHARROMAH MAKASSAR
LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Search

8:30 AM 8/2/2024

Dashboard | Blooket Host Blooket

goldquest.blooket.com/host/gold/instructions

Pengonversi PDF - K... (48) WhatsApp Zona Ilmu: Konsep... Word to PDF - Conv... Dapodik Shopee Indonesia |... Instagram Online Cam Scanne... Semua Bookmark

ID: 3733093

Instructions

Skip

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR
LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Most gold after 7 minutes wins!

Search 8:31 AM 8/2/2024

Play Gold Quest | Blooket

goldquest.blooket.com/play/gold

Gmail Maps YouTube

Tale Friend 0

Arti kata semburat adalah ?

Type Your Answer
(not case sensitive)

Memancarkan cahaya

Submit

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN
KEMASYARAKATAN

Windows Search

8:16 AM
8/2/2024

The image is a screenshot of a web browser displaying a Blooket game. The browser's address bar shows the URL `goldquest.blooket.com/play/gold`. The game interface has a purple header with the text "Tale Friend" on the left and a score of "0" with a gold coin icon on the right. The main area is green and features a large, semi-transparent watermark of the Universitas Muhammadiyah Makassar logo. The logo is a shield-shaped emblem with a central sunburst and Arabic calligraphy. Overlaid on the logo is the word "CORRECT" in large, bold, white capital letters. Below "CORRECT" is a white square containing a white checkmark. At the bottom of the green area, the text "Click Anywhere to Go Next" is displayed in white. The Windows taskbar is visible at the bottom of the screen, showing the Start button, a search bar, and several application icons. The system tray on the right shows the time as 8:16 AM on 8/2/2024.

Play Gold Quest | Blooket

goldquest.blooket.com/play/gold

Gmail Maps YouTube

Tale Friend 0

Choose a Chest!

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR
PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Windows Search 8:16 AM 8/2/2024

Play Gold Quest | Blooket

goldquest.blooket.com/play/gold

Gmail Maps YouTube

Tale Friend 100

Click Anywhere to Go Next

Nothing! + 10 Gold + 100 Gold

8:16 AM 8/2/2024

The screenshot shows a Blooket game window titled "Play Gold Quest | Blooket" with the URL "goldquest.blooket.com/play/gold". The player's name is "Tale Friend" and they have 100 gold. The question asks to identify which of five sentences use visual senses. The sentences are: 1) Bukit hijau menjadi latar pantai. 2) Debur ombak pantai terdengar berirama. 3) Udara di pinggir pantai terasa segar. 4) Air kecil dengan buah-buah kecil. 5) Pantai panjang dengan pasir putih. Below the question are four answer options in colored boxes: orange (1, 2, dan 4), blue (1, 2, dan 5), green (1, 4, dan 5), and red (2, 3, dan 4). The Windows taskbar at the bottom shows the time as 8:16 AM on 8/2/2024.

Perhatikan kalimat-kalimat berikut ini!

- 1) Bukit hijau menjadi latar pantai.
- 2) Debur ombak pantai terdengar berirama.
- 3) Udara di pinggir pantai terasa segar.
- 4) Air kecil dengan buah-buah kecil.
- 5) Pantai panjang dengan pasir putih.

kalimat yang menggunakan panca indra penglihatan ditunjukkan dengan nomor ...

1, 2, dan 4

1, 2, dan 5

1, 4, dan 5

2, 3, dan 4

Play Gold Quest | Blooket

goldquest.blooket.com/play/gold

Gmail Maps YouTube

Tale Friend 100

INCORRECT

Correct Answer: 1, 4, dan 5

Click Anywhere to Go Next

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR
LEMBAGA PUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Windows Search

8:16 AM
8/2/2024

The screenshot shows a Blooket game in progress. At the top, the browser tabs indicate the game is on 'goldquest.blooket.com/host/gold'. The game interface has a purple header with the Blooket logo, a timer at 03:07, and a game ID of 9154346. A central red chat window displays two messages from 'Chaeril putra': 'just took 12 gold from SELVIANA' and 'just took 17 gold from muh fadli'. On the left, a red-bordered leaderboard lists the top six players with their scores and gold icons. At the bottom right, a red-bordered box shows a total score of 1,114 gold. The Windows taskbar at the bottom shows the time as 8:26 AM on 5/22/2024.

Rank	Player Name	Score
1st	m azisul	240
2nd	muh fadli	222
3rd	SELVIANA	178
4th	Chaeril putra	171
5th	Yufrindah B	130
6th	Aril	100

Chat Log:

- Chaeril putra just took 12 gold from SELVIANA
- Chaeril putra just took 17 gold from muh fadli

Total Gold: 1,114

Dashboard | Blooket Dashboard | Blooket Host Blooket

goldquest.blooket.com/host/gold/final

Pengonversi PDF - K... (48) WhatsApp Zona Ilmu: Konsep... Word to PDF - Conv... Dapodik Shopee Indonesia |... Instagram Online Cam Scanne... Semua Bookmark

Final Standings [View Report](#)

Play Again

Rank	Player Name	Score
1 st	muh fadli	789 Gold
2 nd	m azisul	640 Gold
3 rd	Chaeril putra	450 Gold

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

8:29 AM 5/22/2024

The screenshot shows a web browser window with three tabs: 'Dashboard | Blooket', 'Dashboard | Blooket', and 'History | Blooket'. The address bar shows the URL 'dashboard.blooket.com/history/game/664d4a8eeb0333e9a4da68e0'. The browser's taskbar includes various icons like 'Pengonversi PDF - K...', '(48) WhatsApp', 'Zona Ilmu: Konsep...', 'Word to PDF - Conv...', 'Dapodik', 'Shopee Indonesia |...', 'Instagram', and 'Online Cam Scanne...'. The Blooket interface features a purple sidebar with navigation options: 'Create', 'Discover', 'My Sets', 'Favorites', 'History', 'Homework', 'Play', 'Settings', and 'Upgrade to Plus'. The main content area displays game statistics for 'TEKS DESKRIPSI' on '05/22/24' with '16 Players'. A donut chart shows '39% Correct' (green) and '61% Incorrect' (red). Summary statistics include '90 Correct' and '138 Incorrect'. A red 'Delete' button is at the bottom right. The Windows taskbar at the bottom shows the search bar, system tray with 'IND', '8:30 AM', and '5/22/2024', and several application icons.

Blooket

TEKS DESKRIPSI

05/22/24

16 Players

90 Correct

138 Incorrect

39% Correct

Delete

Blooket

Leaderboard

Correct	Avatar	Name	Green	Red	Score	Coins
25%		muh fadli	14	42	789	
71%		m azisul	17	7	640	
26%		Chaeril putra	6	17	459	
71%		SELVIANA	12	5	368	
26%		Yufrindah B	8	23	170	

Navigation sidebar: Create, Discover, My Sets, Favorites, History, Homework, Play, Settings, Upgrade to Plus

Taskbar: Search, File Explorer, WhatsApp, Chrome, Word, PPT, System tray (IND, 8:31 AM, 5/22/2024)

RIWAYAT HIDUP



RAHMITA, lahir di Bantaeng pada hari Selasa tanggal 08 Juni 1999, yang merupakan anak bungsu dari empat bersaudara dari pasangan Bapak Amir dan Ibu Najang. Pada tahun 2005 penulis menempuh pendidikan pertama di SD Inpres Tala-Tala dan lulus pada tahun 2011. Pada tahun itu juga penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Bissappu dan lulus pada tahun 2014, kemudian melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 1 Bantaeng dan lulus pada tahun 2017. Pada tahun 2017 penulis dinyatakan lulus sebagai mahasiswa di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Bulukumba. Penulis menyelesaikan pendidikan Strata 1 di Universitas Muhammadiyah Bulukumba tahun 2022. Di tahun yang sama, Penulis melanjutkan pendidikan Strata 2 di Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar Prodi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Selama menempuh pendidikan, penulis aktif di Organisasi Otonom Muhammadiyah yaitu Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah (IMM) sebagai Ketua Bidang Kader PC IMM Bulukumba Periode 2022-2023. Kemudian bertransformasi ke Pimpinan Daerah Nasyiatul Aisyiyah Kab. Bulukumba Periode 2022-2026.