

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN PRAKARYA DENGAN  
PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
RENDERFOREST PADA KELAS VIII SMPN 2  
SUNGGUMINASA**



**NIM 105311104319**

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

**2023**



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

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi ini atas nama **ANDI ZAKIYAH**, NIM **105311104319** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 263 TAHUN 1444 H/2023 M, Tanggal 26 Juli 2023 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 28 Juli 2023.

Makassar, 08 Muharram 1445 H  
29 Juli 2023 M

**Panitia Ujian:**

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo, Asso. M. Ag. (.....)
2. Ketua : Ervin Akib, M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M. Pd. (.....)
4. Penguji :
  1. Kasman, S.Pd., M.Pd. (.....)
  2. Akram, S.Pd., M.Pd. (.....)
  3. Dr. Andi Adam, S.Pd., M.Pd. (.....)
  4. Nasir, S.Pd., M.Pd. (.....)

Disahkan Oleh:  
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar





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

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Judul : **EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN PRAKARYA DENGAN  
PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
RENDERFOREST PADA KELAS VIII SMPN 2  
SUNGGUMINASA**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **ANDI ZAKIYAH**  
Stambuk : **105311104319**  
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**  
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**  
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

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

Makassar, 29 Juli 2023 M

Diserujui oleh

Pembimbing I

**Nasir, S.Pd., M.Pd**

Pembimbing II

**Akram, S.Pd., M.Pd**

Diketahui oleh

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar



**Erwin Anub, M.Pd., Ph. D**  
NBM. 860934

Ketua Program Studi  
Teknologi Pendidikan



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



### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Andi Zakiyah**

Nim : 105311104319

Jurusan : Teknologi Pendidikan

JudulSkripsi : **Efektivitas Pembelajaran Prakarya Dengan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Renderforest Pada Kelas VIII SMPN 2 Sungguminasa.**

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

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

Makassar, 12 Juli 2023

Yang Membuat Pernyataan

Andi Zakiyah





### SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : **Andi Zakiyah**  
Nim : 105311104319  
Jurusan : Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 12 Juli 2023

Yang Membuat Pernyataan

  
Andi Zakiyah

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

*“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kemampuannya”*

*(Q.S Al-Baqarah:286)*



## ABSTRAK

**Andi Zakiyah. 2023, Efektivitas Pembelajaran Prakarya Dengan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Renderforest Pada Kelas VIII SMPN 2 Sungguminasa.** Skripsi, program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Nasir dan Pembimbing II Akram.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *renderforest* terhadap pembelajaran Prakarya pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sungguminasa. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen dengan desain penelitian *One Group Pretest Posstest Design*. Instrumen pada penelitian ini yaitu lembar observasi, lembar tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu yeknik analisis *Statistik deskriptif dan statistik inferensial*.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data terdapat pengaruh positif dengan menggunakan media *renderforest* terhadap hasil belajar prakarya siswa kelas VIII.2 SMPN 2 Sungguminasa dapat dilihat dari hasil analisis *statistic* deskriptif sebelum menggunakan media *renderforest* rata-rata nilai siswa masih dalam kategori interval rendah dan setelah menggunakan media *renderforest* nilai siswa berada pada kategori interval tinggi. Diketahui bahwa nilai rata-rata hasil *pretest* yaitu 42,97 dan nilai hasil *posttest* yaitu 80,47 dimana nilai *Posttest* lebih besar dari nilai *Pretest*. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis *statistic* inferensial menggunakan rumus uji *t*, diketahui thitung yang diperoleh adalah 21,746 dengan frekuensi  $df = 32 - 1 = 31$ , pada taraf signifikan 0,05 atau 5% diperoleh ttabel adalah 1,711. Jadi thitung > ttabel atau  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima. Dari hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan terhadap media *renderforest* dalam pembelajaran Prakarya kelas VIII.2 SMPN 2 Sungguminasa.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Prakarya, media *renderforest*

## KATA PENGANTAR



Puji syukur atas kehadiran Allah swt, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Efektivitas Pembelajaran Pakarya Dengan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Renderforest Pada Siswa Kelas VIII SMPN 2 Sungguminasa”**. Tak lupa pula penulis kirimkan shalawat serta salam tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw yang telah mengantarkan kita dari zaman jahiliyah menuju zaman islamiah. Dengan segala kekurangan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dari segala pihak yang memerlukan.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya atas bimbingan, bantuan moril maupun meteril, dukungan, dan semangat yang luar biasa kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis selama proses pembuatan skripsi.

Penulis ucapkan terimakasih kepada kedua orang tua penulis, ayahanda tercinta Andi Patiroi dan ibundaku tercinta Erlawati, atas seluruh pengorbanannya yang telah merawat dan membesarkan penulis dengan penuh cinta dan kasih sayang, yang tetap selalu memberi dukungan, kepercayaan dan do'a yang luar biasa kepada penulis.

Penulis juga mengucapkan banyak terimakasih kepada Bapak Nasir S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing 1 dan Bapak Akram S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Dan tak lupa juga penulis



mengucapkan terimakasih kepada Prof. Dr. H. Ambo Asse, M. Ag. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Dr. Erwin Akib, M. Pd., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Bapak Dr. Muhammad Nawir, M.Pd selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan serta Bapak dan Ibu dosen Program Studi Teknologi Pendidikan yang dengan ikhlas memberikan ilmunya kepada penulis selama mengikuti perkuliahan di Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis juga mengucapkan banyak terimakasih kepada Saudariku Andi Rahmawati, yang telah memotivasi, membimbing dan memberi dukungan kepada penulis sampai terselesainya skripsi ini. Dan penulis juga mengucapkan banyak terimakasih kepada Seluruh Teman-teman saya Rosanti, Nur Lailni Roma, Nita Harna Saswita, ST. Elza Zalsabila, Muhammad Masril, Muhammad Ikhsan Mubarak, Elmi Yuliani, yang telah memberikan saran serta masukan selama proses penyusunan skripsi ini.

Akhirnya, segala kerendahan hati penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan ilmu dan pengalaman yang dimiliki. Olehnya itu, kritik dan saran penulis sangat harapkan demi terciptanya skripsi yang lebih baik. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, terutama penulis itu sendiri.

Makassar, 7 Juni 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN .....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	7
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS .....	8
A. Kajian Teori .....	8
B. Kerangka Pikir .....	24
C. Hasil Penelitian Relevan .....	27

D. Hipotesis Penelitian.....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>30</b>
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Lokasi penelitian.....	30
C. Populasi dan Sampel.....	32
D. Desain Penelitian.....	33
E. Variabel Penelitian.....	34
F. Definisi Operasional Variabel.....	34
G. Prosedur Penelitian.....	35
H. Instrumen Penelitian.....	36
I. Teknik Pengumpulan Data.....	37
J. Teknik Analisis Data.....	39
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>42</b>
A. Hasil Penelitian.....	42
B. Pembahasan.....	52
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>56</b>
A. Simpulan.....	56
B. Saran.....	56
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>42</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>45</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>78</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Keadaan Populasi.....	32
3.2 Keadaan Sampel.....	34
3.3 Skala Likert.....	39
3.4 Kategori Aktivitas Siswa.....	40
4.1 Distribusi frekuensi dan Presentase Aktivitas Belajar Siswa.....	44
4.2 Distribusi dan Kategori Efektivitas Hasil Belajar ( <i>Pretest</i> ).....	46
4.3 Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar ( <i>Posttest</i> ).....	46
4.4 Distribusi dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar ( <i>Posttest</i> ).....	47
4.5 Distibusi Nilai Statistik Hasil Belajar ( <i>Pretest</i> ).....	47
4.6 Distribusi Tingkat Hasil Belajar <i>Posttest dan pretest</i> .....	48
4.7 Distribusi Uji-t One Group <i>Pretest-Posttest</i> .....	50

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Pikir .....	27
2.2 Desain Penelitian.....	34
2.3 Desain One-Group <i>Pretest-Posttest Design</i> .....	36



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Pengantar Penelitian Dari Dekan FKIP .....	46
2. Surat Izin Penelitian dari Universitas Muhammadiyah Makassar.....	47
3. Surat Izin Penelitian dari Dinas Penanaman Modal Provinsi Sul-Sel .....	48
4. Surat Izin dari Dinas Kabupaten Gowa .....	49
5. Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	50
6. Surat Keterangan Menggunakan Media <i>Renderforest</i> .....	51
7. Kartu Kontrol Penelitian.....	52
8. Lembar Observasi Siswa .....	54
9. Lembar Soal Pretest.....	55
10. Lembar Soal Posttest .....	57
11. Daftar Hadir Siswa .....	59
12. Hasil Pretest.....	60
13. Hasil Posttest .....	62
14. Dokumentasi Kegiatan .....	64
15. Media Pembelajaran <i>Renderforest</i> .....	66
16. Titik Presentase Distribusi t.....	71

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG**

Salah satu hal yang menjadi tolak ukur kemajuan suatu bangsa adalah keberhasilan pendidikan yang dicapai oleh bangsa. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan, baik kehidupan dalam keluarga, masyarakat ataupun bangsa. Keberhasilan akan dicapai apabila ada usaha untuk meningkatkan bangsa itu sendiri. Untuk mencapai keberhasilan suatu pendidikan diperlukan adanya kerja sama antara pendidik dan peserta didik.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyebutkan pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Sugiyono, 2015:42). Pendidikan menjadi pilar dalam pengembangan sumber daya manusia pada suatu bangsa. Maju atau tidaknya suatu bangsa tergantung kepada sumber daya manusianya itu sendiri, oleh karenanya pendidik sangat berperan terhadap tercapainya proses pendidikan yang telah ditetapkan.

Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 20 menyebutkan bahwa “Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung

keberhasilan proses belajar mengajar”. Adapun Media Pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video camera, *video recorder*, *film*, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, teevisi, dan *computer*. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dilain pihak, *National Education Association* memberikan definisi sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya, dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.

Secara jelas tujuan pendidikan nasional yang bersumber dari sistem nilai Pancasila dirumuskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu : “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak secara peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab..

Para pendidik dituntut agar mampu menggunakan alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersejaja, tetapi merupakan keharusan dalam mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga



dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Permasalahan yang sering dihadapi dalam dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Pada era kemajuannya ilmu pengetahuan dan teknologi, tentunya dunia pendidikan harus mengikuti perkembangan zaman. Karena pendidikan adalah sarana untuk menuju pertumbuhan dan perkembangan bangsa. Penggunaan media adalah salah satu alternatif yang dapat mendorong minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sumber belajar yang bisa digunakan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran, dan dapat menambah wawasan peserta didik, dengan berbagai macam media pembelajaran yang ada dapat memberikan ilmu pengetahuan para peserta didik. Masih sering dijumpai di dunia pendidikan dalam proses pembelajaran hanya menggunakan media pembelajaran seadanya bahkan ada yang hanya menyampaikan materi tanpa menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik. Seharusnya dalam menggunakan media pembelajaran dapat lebih memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sedang berkembang, dengan begitu proses pembelajaran dapat lebih menyenangkan dan dapat menarik minat peserta didik dalam belajar, salah satu solusi pemecahannya adalah dengan penggunaan media pembelajaran, media banyak macamnya, salah satunya penggunaan media pembelajaran berbasis *renderforest*. Penggunaan media tersebut diharapkan dapat menarik perhatian siswa serta dapat menanamkan konsep dan pemaknaan yang sama dalam otak siswa.

Salah satu inovasi dalam dunia pendidikan yang diciptakan adalah inovasi Media Pembelajaran berbasis *renderforest* yang merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen, mengatur windows dan permainan (game) dan sebagainya. Aplikasi *renderforest* merupakan perangkat lunak yang menawarkan layanan produksi video gratis secara online. Alat gratis yang memungkinkan dalam membuat presentasi kualitas profesional, intro, tayangan slide dan banyak lagi.

Media Pembelajaran berbasis *renderforest* dapat memberikan daya tarik dalam pembelajaran karena media tersebut melibatkan jenis *audio* dan *visual*, dari segi penampilan media ini menarik karena menampilkan fitur-fitur 3D. Diulas oleh Adari Pranoto, seorang pengawas SMP di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Sidoarjo. (Teletype.in. May 15, 2019) Sebagai pembuat video pemula, perhatian pertama adalah harus membuat tata letak untuk video pembelajaran. *Renderforest* menawarkan solusi terbaik untuk itu, perangkat lunak ini menyediakan beberapa tempate dalam berbagai kategori ; Seperti *Logo reveal*, *Fipping*, *Slideshow*, Promosi, Pendahuluan Perusahaan, Promosi Cerita, Promosi Aplikasi, *Visualizer*, Musik, Klip Video Animasi, dan lain-lain. Singkatnya, siapapun akan menemukan template yang telah ditentukan untuk hampir semua kebutuhan.

Mata pelajaran Prakarya adalah salah satu mata pelajaran yang ada pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang bertujuan membekali para siswa agar memiliki kreatifitas dan inovasi untuk menciptakan lapangan pekerjaan serta mendukung kesiapan siswa bekerja didunia usaha (Wahyuni, R. 2019:3).

Orientasi pembelajaran Prakarya selama ini adalah memfasilitasi pengalaman emosi, intelektual, fisik, persepsi, sosial, estetika, artistik, dan kreativitas kepada peserta didik dengan melakukan aktivitas apresiasi dan kreasi terhadap berbagai produk keterampilan teknologi. Dengan begitu pemilihan media disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak dan konsep yang akan diajarkan agar siswa lebih mudah memahami pelajaran yang diajarkan dan tidak menimbulkan kebosanan, dengan begitu *renderforest* merupakan pemilihan media yang tepat karena menghasilkan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan kemampuan kreativitas siswa dalam pembelajaran Prakarya.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti terhadap siswa di SMP Negeri 2 Sungguminasa pada tanggal 5 Desember 2022, peneliti melihat bahwa pembelajarannya masih kurang efektif pada mata pelajaran Prakarya disebabkan dalam proses pembelajaran. Dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran belum sepenuhnya mendukung siswa untuk aktif, kreatif, dan inovatif untuk memecahkan masalah pembelajaran. Akibatnya ke efektifan pembelajaran prakarya masih kurang sehingga menjadikan siswa merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Rasa bosan yang berkepanjangan mampu membuat siswa tidak memiliki motivasi dalam proses pembelajaran.

Maka dengan adanya media pembelajaran *renderforest* ini, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan lebih baik sehingga siswa dapat lebih tertarik untuk belajar dan mempelajari materi ajar yang disampaikan oleh guru sehingga kualitas belajar siswa pun akan lebih baik. Oleh karena itu, berdasarkan pemaparan di atas penulis tertarik mengambil judul penelitian

terkait dengan “**Efektivitas Pembelajaran Prakarya Dengan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Renderforest Pada Kelas VIII SMP Negeri 2 Sungguminasa**”.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, guna keperluan implementasi penelitian maka secara operasional diuraikan rumusan masalah yaitu, “Bagaimana efektivitas pembelajaran Prakarya dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *renderforest* pada kelas VIII SMP Negeri 2 Sungguminasa?”

## **C. TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *renderforest* terhadap pembelajaran Prakarya pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sungguminasa.

## **D. MANFAAT PENELITIAN**

Adapun manfaat penelitian ini tentunya memiliki manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Berdasarkan manfaat yang akan diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dukungan pemikiran berupa teori-teori dalam dunia pendidikan tentang seberapa pentingnya penggunaan

media pembelajaran berbasis *renderforest* terhadap efektivitas pembelajaran prakarya pada siswa kelas VIII SMPNegeri 2 Sungguminasa.

## 2 Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat kepada berbagai pihak sebagai berikut:

### a) Bagi Siswa

Dengan penelitian ini diharapkan agar minat belajar siswa meningkat dibandingkan dengan sebelumnya.

### b) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai informasi dalam mengembangkan kreatifitas guru dalam melaksanakan pembelajaran.

### c) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif untuk mengetahui dan lebih memahami efektifitas media pembelajaran dalam membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

### d) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengetahuan, pengalaman, wawasan, dan mencapai gelar sarjana. Hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat dipergunakan sebagai referensi bagi peneliti yang akan melakukan penelitian sejenis.

## BAB II

### KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

#### A. Kajian Teori

##### 1. Efektivitas Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia “KBBI”, efektivitas ialah daya guna, keaktifan serta adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan antara seseorang yang melaksanakan tugas dengan tujuan yang ingin dicapai.

Menurut Supardi (2013) pembelajaran efektif adalah kombinasi yang tersusun meliputi manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur diarahkan untuk mengubah perilaku siswa kearah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Efektifitas pembelajaran menurut Rohmawati dalam (Yulianto & Nugraheni 2021:36) yakni suatu ukuran keberhasilan dari proses hubungan antara sesama siswa ataupun siswa dengan guru dalam kondisi belajar agar tercapai tujuan pembelajaran. Efektif atau tidaknya suatu pembelajaran bisa dilihat dari aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, respon siswa terhadap pembelajaran dan penguasaan materi tiap siswa. Agar tercapai sebuah pembelajaran yang efektif dan efisien diperukan hubungan timbal balik antara siswa dan guru agar tercapainya sebuah tujuan bersama.

Vigotsky (Mulyasa,2012) juga berpendapat bahwa pengalaman interaksi sosial merupakan hal penting bagi perkembangan keterampilan berfikir

(thinking skill). Efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, respon siswa terhadap pembelajaran dan penguasaan konsep siswa. Untuk mencapai suatu konsep pembelajaran yang efektif dan efisien perlu adanya hubungan timbal balik antara siswa dan guru untuk mencapai tujuan secara bersama, selain itu juga harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah, sarana dan prasarana, serta media pembelajaran yang dibutuhkan untuk membantu tercapainya seluruh aspek perkembangan siswa.

John Carrol (Supardi, 2013) yang termasuk dalam bidang pendidikan psikologi, dalam bukunya yang berjudul “*A Model of School learning*”, menyatakan bahwa *Instructional Effectiveness* tergantung pada lima faktor:

1. Sikap (*Attitude*) : berupa kemauan dan keterampilan peserta didik dalam belajar.
2. Kemampuan untuk memahami pengajaran (*Ability to Understand Instruction*) : yaitu kemampuan peserta didik untuk memahami sesuatu pelajaran, termasuk didalamnya kemampuan peserta didik dalam belajar dengan bekal pengetahuan awal untuk mempelajari pelajaran akan datang.
3. Ketekunan (*Perseverance*) : adalah jumlah waktu yang dapat disediakan oleh peserta didik untuk belajar dengan tekun. Oleh karena itu ketekunan adalah hasil daripada motivasi pelajar untuk belajar.

4. Peluang (*Opportunity*) : yaitu peluang waktu yang disediakan oleh guru untuk mengajar sesuai keterampilan atau konsep.
5. Pengajaran yang bermutu (*Quality of instruction*) adalah efektivitas suatu pengajaran yang disampaikan

Dengan mengetahui beberapa indikator tersebut menunjukkan bahwa suatu pembelajaran dapat berjalan efektif apabila terdapat sikap dan kemauan dalam diri anak untuk belajar, kesiapan diri anak dan guru dalam kegiatan pembelajaran, serta mutu dari materi yang disampaikan. Apabila kelima indikator tersebut tidak ada maka kegiatan belajar mengajar anak tidak akan berjalan dengan baik. Kegiatan pembelajaran yang efektif sangat dibutuhkan untuk peserta didik dalam membantu mengembangkan daya pikir anak tanpa mengesampingkan tingkat pemahaman anak sesuai dengan usianya. efektivitas pembelajaran merupakan suatu ukuran keberhasilan dari proses interaksi dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dari deskripsi diatas tentang efektivitas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas merupakan suatu kegiatan yang dihasilkan oleh seseorang untuk mencapai tujuan. Dimana tujuannya adalah untuk mengetahui efektivitas pembelajaran prakarya dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *renderforest*.

## **2. Indikator efektivitas**

Efektivitas dikatakan berhasil jika tercapainya tujuan-tujuan yang telah ditetapkan. Begitupun dalam dunia pendidikan, pembelajaran dan dikatakan efektif jika mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam peringkat



pembelajaran. Menurut Harry Firman dalam Sutikno (2013:8) keefektifan program pembelajaran ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Berhasil mengantarkan siswa mencapai tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- b. Memberikan pengalaman belajar yang atraktif, melibatkan siswa secara aktif sehingga menunjang pencapaian tujuan instruksional.
- c. Memiliki sarana-sarana yang menunjang proses belajar mengajar.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang meliputi tiga indikator jika ketiga tersebut terpenuhi maka suatu pembelajaran dapat dikatakan efektif.

### **3. Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti sesuatu yang terletak ditengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat. Kata media berasal dari bahasa latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sudirman, dkk., 2011:6). Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (AECT dalam A.Akram, 2022). Sedangkan menurut Sukiman (2012:29) menyatakan bahwa media adalah penghubung yang meneruskan pesan dari sumber ke penerima pesan.

Menurut Nasir dkk (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang

memungkinkan pelajar menerima pengetahuan, keterampilan dan guru atau dosen, buku ajar, lingkungan adalah media pembelajaran.

Menurut (Sumuhaarsono & Hasanah, 2017) Media pembelajaran merupakan alat komunikasi pada saat kegiatan belajar mengajar yang digunakan oleh guru dan siswa, mulai dari buku sampai penggunaan perangkat elektronik dikelas. Sedangkan menurut Kustandi dan Sutjipto (2011:8) mengemukakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Menurut pasal 1 angka (19) Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Media pembelajaran menurut Muhson (2010) adalah bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan ajar) dan perangkat keras (alat belajar). Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

#### b. Macam-macam Media Pembelajaran

Suatu pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila guru dapat memilih media pembelajaran serta dapat menyamakan sesuaimateri yang akan disampaikan kepada peserta didiknya. Menurut Arsyad (2016 : 80) ada enam macam-macam media pembelajaran yaitu :

a) Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia mempunyai manfaat yaitu dapat menyampaikan suatu informasi secara langsung misalnya, dalam hal percakapan serta diskusi. Media pembelajaran berbasis manusia ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta lebih giat dalam hal belajar serta lebih aktif. Karena, dengan adanya media ini akan lebih melatih keberanian siswa dalam hal mengemukakan pendapat.

b) Media Berbasis Cetakan

Media berbasis cetak yang sering digunakan guru dalam hal pembelajaran yaitu buku teks, majalah, koran, dan lembar kerja peserta didik. Ada enam hal yang harus diperhatikan dalam merancang media cetak yaitu ukuran huruf, format, daya tarik, konsistensi, organisasi, dan penggunaan spasi. Hal tersebut bertujuan agar menarik minat baca serta memberikan kesan sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh.

c) Media Berbasis Visual

Media berbasis visual ini sebuah alat yang dapat dilihat secara langsung oleh peserta didik menggunakan indra penglihatan dan bersifat konkret. Media visual ini dapat berbentuk gambar, lukisan, peta konsep, dan grafik. Kebanyakan media ini lebih mudah digunakan oleh guru karena, lebih mudah memahamkan isi materi pada peserta didik.

d) Media Berbasis Audio-Visual

Media berbasis audio visual ini biasanya berupa video, slide, dan film. Media ini merupakan sebuah alat yang dapat di dengar dan lihat oleh peserta

didik. Kebanyakan peserta didik lebih menyukai media ini karena, media ini berupa suara dan gambar jadi mereka bisa melihat serta mendengar apa yang ada.

e) Media Berbasis Komputer

Seiring adanya perubahan zaman guru dapat memanfaatkan hal itu misalnya saja dalam hal teknologi. Komputer saat ini memiliki peran sebagai media pembelajaran. Hal ini akan membuat guru lebih mudah dalam hal menyampaikan materi pembelajaran. Media ini dapat dilakukan untuk latihan soal dan media pembelajaran teknologi informasi.

f) Pemanfaatan Perpustakaan Sebagai Sumber Belajar

Perpustakaan merupakan salah satu contoh media pembelajaran yang terdapat di sekolah. Peserta didik bisa mendapatkan ilmu dimana pun mereka berada. Dengan adanya perpustakaan di sekolah akan membantu peserta didik lebih mendapatkan pengetahuan secara luas karena, membaca adalah jendela dunia.

Adanya beberapa media pembelajaran saat ini yaitu bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Dengan adanya beberapa media yang ada akan membantu peserta didik lebih mudah dalam menerima materi yang disampaikan guru. Jadi keduanya akan saling terikat serta bertimbal balik. Seiring dengan berkembangnya zaman, serta alat media pembelajaran semakin banyak pula yang dapat digunakan.

### c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Miftah (2013:100) mengemukakan bahwa “ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran. Peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran”.McKown dalam bukunya “*Audio Visual Aidz to Instruction* dalam Miftah” mengemukakan empat fungsi media. Keempat fungsi media tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis.
- b) Membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pebelajar, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian pebelajar.
- c) Memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman pebelajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu.
- d) Memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu pebelajar. Daya tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus dipenuhi melalui penyediaan media.

Media juga berfungsi secara efektif dalam konteks pembelajaran yang berlangsung tanpa menuntut kehadiran guru. Media sering dalam bentuk “kemasan” untuk mencapai tujuan yang telah diberikan, bahan-bahan atau material telah disusun dengan rapi, dan alat ukur atau evaluasi juga disertakan. Media pembelajaran yang mempersyaratkan situasi seperti ini, dapat berwujud

modul, paket belajar, kaset dan perangkat lunak komputer yang dipakai oleh peserta didik atau peserta pelatihan. Dalam kondisi ini, guru atau instruktur berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran.

#### **d. Media Pembelajaran Audio visual**

Menurut Yudhi Munadi (2008:55) media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Sifat pesan dapat disalurkan baik berupa pesan verbal dan non verbal yang terlihat seperti media audio visual, juga pesan verbal seperti media non seperti media audio diatas.

Menurut Wina Sanjaya (2014:118) media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah, dkk (2013:124) media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Jenis media ini memiliki kemampuan yang lebih baik, karena meliputi jenis media pertama dan kedua.

Dari beberapa pendapat diatas dapat diasumsikan bahwa media audio visual adalah media yang memiliki unsur suara dan gambar yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### e. Jenis-jenis media Audio visual

Ada begitu banyak media audio visual yang dapat digunakan dalam media pembelajaran, namun peneliti akan memaparkan beberapa media audio visual. Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2013:125) media ini terbagi dalam dua kategori, yaitu :

- a) Audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkaian suara dan cetak suara.
- b) Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video-cassette. Menurut Wina Sanjaya (2014:118) media audio visual adalah jenis Media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya.

### f. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media adalah proses pembelajaran yaitu memperlancar interaksi antara pembelajar dengan pebelajar sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Menurut Sudjana dan Rivai dalam (Cholifah 2021:66) menyatakan manfaat media dalam proses pembelajaran yaitu:

- a) Menumbuhkan motivasi belajar siswa, dengan menggunakan media pembelajaran maka suasana pembelajaran jadi menyenangkan sehingga lebih menarik perhatian siswa

- b) Makna bahan pembelajaran akan menjadi lebih jelas, dengan media pembelajaran maka materi yang konkret dan abstrak dapat divisualisasikan sehingga mudah dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pembelajaran
- c) Metode mengajar lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata dengan menggunakan media pembelajaran guru dapat menggunakan metode games, diskusi kelompok, ataupun observasi.
- d. Siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, dengan menggunakan media pembelajaran siswa didorong untuk aktif sehingga siswa tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung atau pun memerankan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa, bahan pembelajaran yang digunakan jauh lebih jelas, metode belajar yang bervariasi dan siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran.

#### **g. Renderforest**

Aplikasi *renderforest* merupakan pembuat video cerdas yang memungkinkan pengajar membuat video berkualitas profesional tanpa bantuan *TI* sama sekali. *Software* ini menawarkan layanan produksi video secara gratis online. Sastra pada masa sekarang tidak hanya dikemas melalui buku ataupun cerita-cerita anak yang telah banyak ditemui dan beredar



dimasyarakat. Namun sastra untuk anak-anak sekarang dikemas dengan bentuk lebih modern agar anak dapat dengan mudah mempelajari apa yang dilihatnya. Salah satu sastra yang termodifikasi ialah media animasi. Animasi menjadi salah satu sarana yang unik dalam membantu menanamkan kepribadian baik pada anak. Pada penyampaian pesan dalam animasi dapat dengan mudah untuk diterima juga lebih menarik bagi orang-orang terutama anak-anak. Salah satu animasi yang bisa digunakan yaitu animasi pada aplikasi *renderforest*. Aplikasi *renderforest* merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen, mengatur windows dan permainan (game) dan sebagainya (Aeni, 2022)

Aplikasi *renderforest* merupakan perangkat lunak yang menawarkan layanan produksi video gratis secara online. Alat gratis yang memungkinkan dalam membuat produksi video gratis secara online. Alat gratis yang memungkinkan dalam membuat presentasi kualitas profesional, intro, tayangan slide dan banyak lagi. Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *renderforest* terbukti optimal untuk membantu siswa meningkatkan motivasi belajar siswa. Aplikasi *renderforest* ini layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Penggunaan media ini dapat meningkatkan respon siswa untuk mengurangi rasa kejenuhan dalam pembelajaran, sehingga akan tercapai suasana kelas yang lebih kondusif dan efektif dalam kegiatan belajar mengajar. Kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran *renderforest* yang dikembangkan ternyata berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran (Aeni, 2022).

Media animasi *renderforest* merupakan video animasi 3D daring yang mampu membuat video marketing dan animasi berupa tayangan slide, animasi logo atau lambang, dan video bisnis berdiri sejak 2013 (Al-Qodri dkk., 2021). Aplikasi *renderforest* ini bekerja secara daring yang mana kita bisa menemukan ratusan template video dalam berbagai bentuk kategori, mulai dari intro dan visualisasi dalam bentuk musik hingga animasi serta video promosi. Dengan *renderforest* ini bisa membuat video pembelajaran interaktif yang memadukan teks, gambar, dan suara. Aplikasi *renderforest* dapat dioperasikan oleh siapa saja melalui laman berikut <https://www.renderforest.com/>.

#### **Langkah – Langkah Menggunakan Aplikasi *renderforest***

Terdapat beberapa Langkah – langkah dalam menggunakan aplikasi *Renderforest*, diantaranya:

1. Langkah pertama silahkan masuk pada <https://www.renderforest.com/>
2. Langkah kedua adalah masuk <https://www.renderforest.com/templates>
3. Langkah berikutnya adalah sign in dengan menggunakan akun google atau akun email.
4. Langkah keempat yaitu membuat video dengan mengeklik create video
5. Langkah kelima membuat intro video. Ada 4 langkah proses pembuatan intro video
6. Edit text dan upload logo/gambar
7. Edit warna background
8. Upload musik dan atau narasi

9. Preview dan diakhiri unduh hasilnya
10. Langkah terakhir klik preview untuk melihat preview video pembelajaran yang telah dibuat. (Harahap, 2021)

## **h. Pembelajaran Prakarya**

### **a. Pengertian Pembelajaran**

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Secara Nasional pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, maka yang dikatakan dengan proses pembelajaran adalah suatu system yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

(Hamalik, 2011) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu kombinasi tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Suatu kesatuan yang saling berhubungan yang akan menjadi kurang lengkap dan memperlambat tercapainya tujuan pembelajaran apabila salah satu unsur di dalamnya dikurangi atau dihilangkan.

Dalam sebuah pembelajaran di dalamnya pasti terdapat komunikasi timbal balik antara pendidik dan pesertadidik. Komunikasi tidak akan berjalan

dengan baik tanpa adanya bantuan yaitu sarana untuk menyampaikan materi. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sesuatu pengalaman secara relatifnya menghasilkan perubahan kekal dalam pengetahuan dan tingkah laku menurut (Woolfolk, 2020).

Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses panjang yang di dalamnya terdapat hubungan timbal balik antara pihak-pihak yang terlibat sehingga suatu saat pembelajaran dapat disebut sebagai sumber belajar dan sebaliknya.

#### a. Fungsi Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada dasarnya merupakan harapan, yaitu apa yang diharapkan dari siswa sebagai hasil belajar. Kemendikbud (Fuadi, dkk, 2016:47) mengungkapkan bahwa tujuan pembelajaran matematika menekankan pada dimensi pedagogik moderen dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan *scientific* (ilmiah). Dalam pembelajaran matematika, kegiatan yang dilakukan agar pembelajaran menjadi bermakna yaitu mengamati, mencoba, menanya, menalar, menyaji dan mencipta. Sanjaya (Pane, 2017: 342) tujuan pembelajaran adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya tujuan, maka guru memiliki pedoman dan sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan mengajar. Apabila tujuan belajar sudah jelas dan tegas, maka langkah dan kegiatan akan lebih terarah. Tujuan dalam pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan ketersediaan waktu, sarana prasarana dan kesiapan siswa. Sehubungan dengan

hal itu, maka seluruh kegiatan guru dan siswa harus diarahkan pada tercapainya tujuan yang telah diarahkan. Tujuan pembelajaran tidak disusun secara bebas, namun memiliki rumus yang harus dipenuhi dalam pembuatan tujuan pembelajarannya.

Berdasarkan pendapat di atas, tujuan pembelajaran merupakan rumusan secara terperinci apa saja yang harus dikuasai oleh siswa sesudah ia melewati kegiatan pembelajaran yang bersangkutan dengan berhasil.

#### b. Pengertian Prakarya dan Kewirausahaan

Dalam kamus bahasa Indonesia (KBI) prakarya adalah pekerjaan tangan. Menurut pesanggarahan Guru (2016:6) prakarya terdiri atas dua kata: pra dan karya. Pra yang berarti belum dan karya berarti bekerja membuat produk. Prakarya merupakan proses bekerja suatu karya dan hasil karya (produk). Apabila kata prakarya diuraikan dari kata benda, pengertian prakarya adalah karya, misalnya :

- 1) Model yang akan dicetak atau diproduksi
- 2) Benda produk sebagai contoh sesuai dengan ukuran, format atau bentuk jadi namun belum layak untuk di reproduksi, dan
- 3) Pracetak adalah sebagai karya yang siap dicetak ulang, karya tersebut siap untuk di reproduksi.

Prakarya sebagai kata kerja diartikan kinerja produktif yang berorientasi dalam mengembangkan keterampilan, kecekatan, kecepatan, ketepatan dan kerapian. Disisi lain, menurut Suryana (2014:2), kewirausahaan

(*enterpreneurship*) adalah suatu disiplin ilmu yang mempelajari tentang nilai, kemampuan (*ability*), dan perilaku seseorang dalam menghadapi tantangan hidup dan cara memperoleh peluang dengan berbagai risiko yang mungkin dihadapinya. Inti dari kewirausahaan adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda melalui pemikiran kreatif dan tindakan inovatif demi terciptanya peluang (Peter F. Drucker dalam Suryana, 2014:15). Di kurikulum 2013, mata pelajaran Prakarya dan kewirausahaan bukan merupakan mata pelajaran baru. Sesuai dengan orisentasi dan misi kurikulum 2013, secara garis besar prinsip prakarya mempunyai tujuan dan dasar pijak kependidikan agar dapat menumbuhkan kepekaan terhadap produk kearifan lokal, perkembangan teknologi dan terbangunnya jiwa kewirausahaan.

Berdasarkan beberapa pengertian dapat disimpulkan bahwa prakarya dan kewirausahaan adalah proses dinamis kemampuan, dan perilaku seseorang dalam menghadapi tantangan hidup dengan kemampuan menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda melalui pemikiran kreatif dan tindakan inovatif dan kemampuan berkreasi.

## **B. KerangkaPikir**

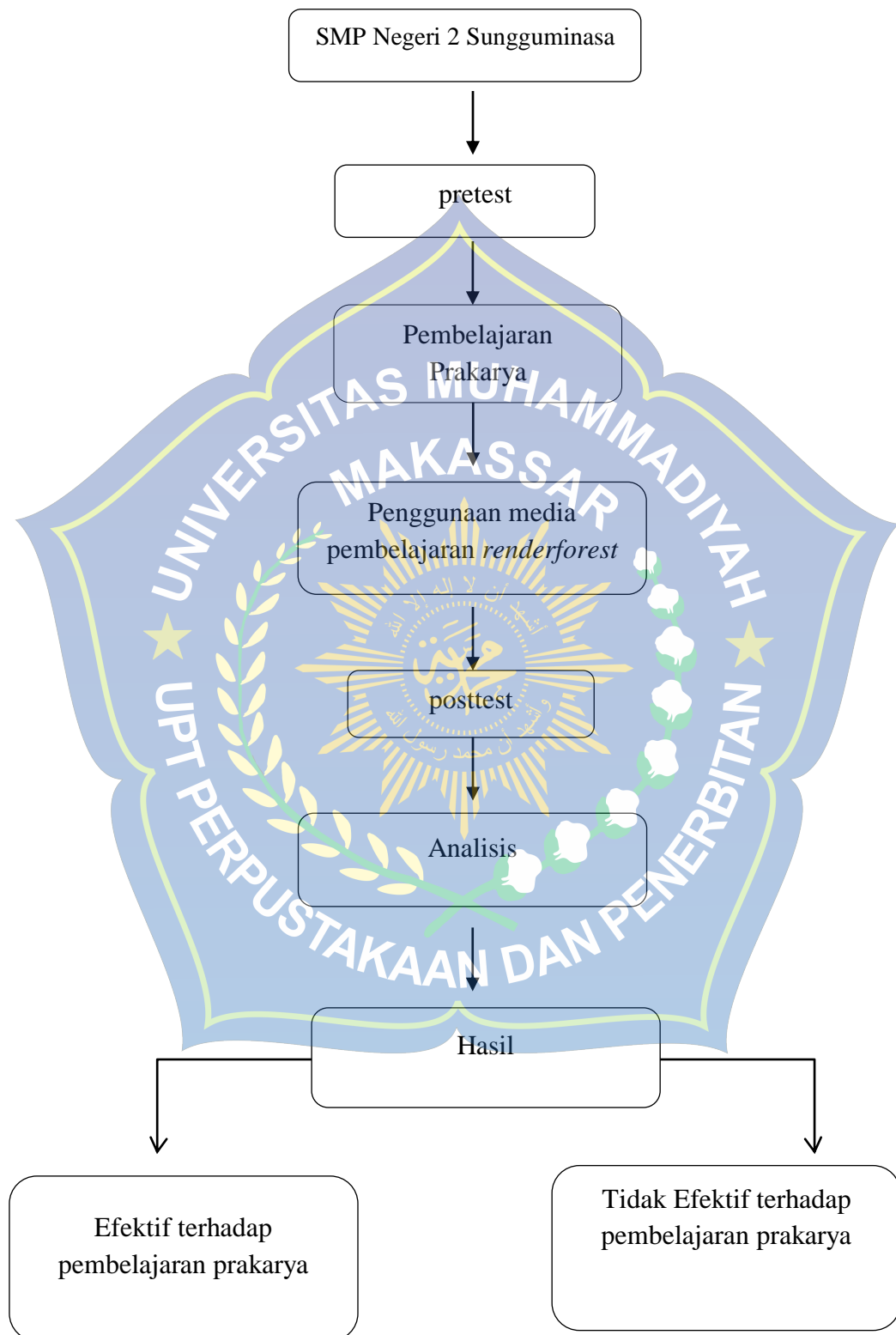
Media *renderforest* ini mempermudah siswa dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Siswa akan juga lebih tertarik dalam belajar karena konten yang berbentuk video pembelajaran sehingga media lebih interaktif. Selain siswa, media *renderforest* dapat memudahkan guru dalam mengajar

dan menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dengan menggunakan media ini.

Media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Kerumitan bahan ajar yang disampaikan dapat disederhanakan dengan penggunaan media. Penggunaan media pembelajaran berbasis *renderforest* penting untuk efektivitas pembelajaran.

Tujuan penggunaan media ini, untuk mempermudah proses pembelajaran sertamelatih siswa mengenal teknologi baru dan pengetahuan yang didapat untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut mendorong semua pihak khususnya peneliti untuk mengetahui efektivitas pembelajaran prakarya dengan penggunaan media pembelajaran *renderforest*.

Kerangka pikir adalah serangkaian konsep atau diagram yang menjelaskan secara garis besar alur logika berjalannya sebuah penelitian dan kejelasan hubungan Antara konsep yang dirumuskan oleh peneliti berdasar tinjauan pustaka, dengan meninjau teori yang disusun dan hasil-hasil penelitian yang terdahulu yang terkait. Kerangka pikir ini digunakan sebagai dasar untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti yang diangkat untuk memahami hubungan Antara variable tertentu yang telah dipilihnya, mempermudah peneliti memahami dan menyadari kelemahan/keunggulan dari penelitian terdahulu. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam skema kerangka pikir berikut ini;



**Gambar 2.1 Kerangka Pikir**



### C. Hasil Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan digunakan untuk menjelaskan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Berikut ini adalah beberapa hasil penelitian yang terkait penelitian ini:

Penelitian Muhammad Azrel Apriliansyah & Naniek Kusumawati 2022 yang berjudul “Desain Media *Renderforest* untuk Meningkatkan Pemahaman Sains pada Siswa Sekolah Dasar” Hasil penelitian ini menunjukkan adanya kelayakan media *renderforest* yang diukur melalui penilaian oleh para ahli validasi, penilaian angket respon siswa, penilaian angket respon guru. Tingkat kevalidan media *renderforest* dalam pembelajaran IPA berdasarkan hasil penelitian dari ketiga ahli yaitu Ahli materi sebesar 84,00%, ahli media sebesar 80,00%, ahli bahasa sebesar 86,00% hasil gabungan dari para ahli validasi mencapai persentase 85,5% dengan kategori “sangat layak” tingkat kelayakan media *renderforest* dalam pembelajaran IPA penilaian angkat respon siswa mendapatkan persentase 90,87% dengan kategori “sangat layak” penilaian angkat respon guru mencapai persentase 90,00% dengan kategori sangat layak.

Penelitian Yunita Mutiara Harahap & Idawati Lubis 2021 yang berjudul “Pengaruh Banded Learning Berbasis Aplikasi *Renderforest* Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Mas Yapti Labuhan Deli” Tujuan penelitian ini untuk menguji coba apakah model pembelajaran Blended Learning berbasis aplikasi *renderforest* dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa MAS Yaspi Labuhan

Deli dan melihat bagaimana aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan Model pembelajaran Blended Learning berbasis Aplikasi *renderforest*. Data dihitung menggunakan SPSS versi 21 menunjukkan tabel output "Paired Samples Test" pada bagian "Pair" diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 0,05, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji Paired Samples Test dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Berdasarkan beberapa penelitian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa perlunya media pembelajaran berbasis *renderforest* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Fokus penelitian yang akan dilakukan yaitu “Efektivitas Pembelajaran Prakarya Dengan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Renderforest* Pada Kelas VIII SMP Negeri 2 Sungguminasa” penelitian ini dilatar belakangi masih kurangnya keefektifan dalam proses pembelajaran.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Sugiyono (2013:15) menyatakan bahwa “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan”. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Dari pengertian hipotesis tersebut, maka dalam hubungannya dengan penelitian ini, dirumuskanlah sebuah hipotesis alternatif yang mengemukakan

“Efektifitas Pembelajaran Prakarya Terhadap Penggunaan Media Berbasis *renderforest*”

H1 : *Renderforest* efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Prakarya di SMP Negeri 2 Sungguminasa.

H0 : *Renderforest* tidak efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Prakarya di SMP Negeri 2 Sungguminasa.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah “sebuah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari variable independen (perlakuan) terhadap variable hasil dalam kondisi yang terkendalikan”(Sugiyono, 2019: 110).

#### B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan SMP Negeri 2 Sungguminasa Jl. Andi Mallombasang No.1 Pandang-pandang, Kec. Somba Opu, Kabupaten Gowa. Peneliti memilih lokasi ini karena berada diperkotaan, selain itu kondisi lingkungan yang menjadi daya Tarik bagi peneliti yaitu SMP Negeri 2 Sungguminasa telah terakreditasi A serta memiliki sarana dan prasarana yang memadai.

#### C. Populasi dan Sampel Penelitian

##### 1. Populasi

Menurut Sugiyono (2011:80) mengemukakan bahwa “populasi adalah keseluruhan kelompok yang terdiri dari subjek, objek, karakteristik yang terdapat pada penelitian yang dit etapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan

ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sungguminasa tahun ajaran 2022-2023.

**Tabel 3.1 KeadaanPopulasi**

No	Kelas	JumlahSiswa		
		Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	VIII.1	15Orang	17Orang	32Orang
2	VIII.2	16Orang	16Orang	32Orang
3	VIII.3	17Orang	16Orang	33Orang
4	VIII.4	15Orang	18Orang	33Orang
5	VIII.5	17Orang	18Orang	35Orang
6	VIII.6	17Orang	16Orang	33Orang
7	VIII.7	15Orang	137rang	32Orang
8	VIII.8	18Orang	16Orang	34Orang
9	VIII.9	17Orang	16Orang	33Orang
10	VIII.10	14Orang	17Orang	31Orang
11	VIII.11	14Orang	16Orang	30Orang
Jumlah			358 Orang	
Keseluruhan				

## 2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2018: 127) Dalam penelitian kuantitatif sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Dalam penelitian ini akan diambil sampel siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sungguminasa sebanyak 32 orang yang terdiri dari 16 orang laki-laki dan 16 orang perempuan.

Teknik pengambilan sampel yaitu *cluster sampling* (*area sampling*) *Cluster sampling* adalah teknik *sampling* dimana peneliti membentuk beberapa *cluster* dari hasil penyeleksian sebagian individu yang menjadi bagian dari sebuah populasi. Teknik *cluster sampling* digunakan untuk menentukan sampel bila obyek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas. Yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 1 kelas, yaitu siswa kelas VIII.2 dengan jumlah 32 orang. Pengambilan sampel tersebut menganggap bahwa siswa kelas VIII terdapat efektivitas belajar yang masih kurang pada mata pelajaran prakarya, maka sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII.6 SMP Negeri 2 Sungguminasa yang berjumlah 32 orang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.2 Keadaan Penelitian

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Total
1.	VIII.2	16 orang	16 orang	32 Orang

(sumber Data Kantor Tata Usaha SMP Negeri 2 Sungguminasa)

#### D. Desain Penelitian

Model penelitian yang akan digunakan peneliti ini merupakan *One Group Pretest Posttest Design*, dengan memberikan *Pretest* terlebih dahulu sebelum diberi perlakuan sehingga hasil dari perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2018: 114). Desain dapat digambarkan sebagai berikut:



O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub>

Gambar 2.3 Desain one-group pretest-posttest desain

**X** = perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif *Renderforest* dalam proses pembelajaran

**O<sub>1</sub>** = Nilai *Pretest* (sebelum diberi perlakuan)

**O<sub>2</sub>** = Nilai *Posttest* (sesudah diberi perlakuan)

### **E. Variabel Penelitian**

Variabel adalah objek atau aktivitas yang akan diperiksa. Menurut Sugiyono (2017: 60), suatu variabel dapat berbentuk apa saja yang diputuskan oleh peneliti yang diteliti untuk memperoleh informasi tentangnya, setelah itu ditarik kesimpulan. Variabel dalam penelitian ini menggunakan dua jenis variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas (X) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat, sedangkan variabel terikat (Y) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

Variabel bebas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan aplikasi *renderforest* sebagai (Variabel X) dan variabel terikat yaitu Pembelajaran Prakarya siswa di SMP Negeri 2 Sungguminasa sebagai (Variabel Y).

### **F. Definisi Operasional Variabel**

Definisi Operasional Variabel merupakan pengertian variabel (yang diungkap dalam definisi konsep) tersebut secara operasional, secara praktik, secara nyata dalam lingkup objek penelitian yang akan diteliti. Definisi operasional perlu dilakukan dalam suatu penelitian, karena akan menunjukkan alat pengambilan data yang cocok untuk digunakan. Agar tidak terjadi kekeliruan dalam pengambilan perbedaan penafsiran tentang materi penelitian ini, maka perlu dijelaskan terlebih dahulu tentang devinisi operasional pada setiap variabel yang akan diteliti. Yaitu sebagai berikut:



### 1. Media Pembelajaran *Renderforest*

Media yang mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, dapat dipergunakan dan membuat perhatian siswa terarah ke media, serta memiliki kemampuan dalam memberikan tanggapan, umpan balik termasuk mendorong siswa melakukan praktek pembelajaran dengan benar.

### 2. Efektivitas Pembelajaran Prakarya

Efektivitas pembelajaran prakarya adalah ukuran keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran yang melibatkan interaksi antara siswa dan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang efektif sangat dibutuhkan untuk peserta didik dalam membantu mengembangkan daya pikir anak tanpa mengesampingkan tingkat pemahaman anak sesuai dengan usianya terutama dengan menerapkan pembelajaran prakarya dengan media pembelajaran agar pembelajaran berjalan efektif.

## **G. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian atau langkah-langkah penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data yang diperlukan peneliti dalam melakukan penelitiannya. Prosedur ini terbagi menjadi dalam beberapa tahapan yaitu:

### 1. Tahap persiapan

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

- a. Menelaah materi pelajaran Prakarya kelas VIII di SMP Negeri 2 Sungguminasa.

- b. Melakukan konsultasi dengan konsep pembimbing serta pihak sekolah mengenai rencana teknis penelitian.
  - c. Membuat scenario pembelajaran di kelas dalam hal ini Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
  - d. Mempersiapkan instrument penelitian.
  - e. Mempersiapkan observasi
2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan penelitian yaitu:

- A. Memberikan angket kepada siswa untuk mengukur peningkatan belajar sebelum melakukan perlakuan efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *renderforest*
- B. Memberi perlakuan yang berupa pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *renderforest* pada mata pelajaran Prakarya
- C. Setelah itu, diberikan angket kembali untuk kemudian dilihat apakah efektif pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *renderforest* pada mata pelajaran Prakarya.
- D. Setelah proses persiapan dan pelaksanaan selesai dilaksanakan peneliti menyusun hasil penelitian

#### **H. Instrumen Penelitian**

Instrument penelitian data merupakan instrument pengumpulan data yang digunakan sebagai alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data. Bagian ini sangat penting digunakan agar

kegiatan pengumpulan data menjadi lebih mudah dan sistematis. Adapun instrument penelitian ini adalah:

#### 1. Lembar Observasi

Instrumen penelitian yang pertama yaitu lembar observasi Pengamatan ini dilakukan di kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi digunakan berupa daftar *checklist* yang berisi indikator-indikator mengenai penggunaan media pembelajaran *renderforest* selama proses pembelajaran berlangsung.

#### 2. Lembar Tes

Lembar tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu soal-soal yang berkaitan dengan mata pelajaran Prakarya. Soal tes tersebut bertujuan sebagai alat ukur keterampilan hingga kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu atau kelompok yang menjadi subjek penelitian.

#### 3. Dokumentasi

Instrumen dokumentasi yaitu berupa data siswa yang digunakan untuk pengambilan gambar selama kegiatan penelitian berlangsung.

### **I. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Beberapa

teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

### 1. Observasi

Metode observasi ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan daftar cek (checklist). Teknik pengumpulan data ini digunakan untuk mengetahui tentang aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan media pembelajaran *renderforest*. Pengambilan data dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

### 2. Tes

Lembar tes yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa setelah adanya perlakuan selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *renderforest*. Lembar tes terdiri dari 10 soal pilihan ganda yang diambil dari materi yang telah diajarkan kepada siswa melalui media *renderforest* yang terkandung dalam buku paket Prakarya pegangan siswa kelas VIII di SMPN 2 Sungguminasa.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengambilan data berupa dokumen atau arsip yang sesuai dengan apa saja yang diteliti. Instrumen metode dokumentasi yakni berupa data siswa dan pengambilan gambar saat melaksanakan observasi.

## J. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis data statistik deskriptif

Merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Untuk menggambarkan bagaimana efektivitas media pembelajaran *renderforest* terhadap mata pelajaran Prakarya kelas VIII di SMP Negeri 2 Sungguminasa dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Angka persentase

F= Jumlah skor perolehan

n = Jumlah skor maksimal

100% = Bilangan tetap

(Sugiono 2013:183)

**Tabel 3.4 kategori Aktivitas Siswa**

No	Interval (%)	Kategori
1.	75-100%	Baik
2.	50-74%	Cukup
3.	25-49%	Kurang
4.	0-24%	Tidak baik

(Sumber: Muazzinah Burstam 2016 :36)

Berdasarkan kategori aktivitas siswa selama penggunaan media pembelajaran berlangsung respon siswa juga memiliki kategori atau tingkatan sesuai dengan kemampuan siswa itu sendiri.

## 2. Analisis Statistik Inferensial

Menurut Sugiyono (2018 : 207) statistik inferensial (sering juga disebut statistik induktif atau statistik probabilitas), adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Jenis statistik inferensial pada penelitian ini adalah statistik parametric distribusi normal dan menggunakan data interval dan rasio.

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui ketuntasan efektivitas hasil belajar siswa selama pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *renderforest* maka teknik analisis perlu dilakukan uji hipotesis untuk melihat perbedaan hasil belajar antara sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t dengan menggunakan aplikasi SPSS. Uji-t adalah salah satu uji statistik yang

digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan dari dua buah sampel atau variabel yang dibandingkan. Contohnya, uji-t dapat digunakan untuk membandingkan efektivitas hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran *renderforest* dan setelah menggunakan media pembelajaran *renderforest*.

Sugiyono (2019-242) menyatakan bahwa untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan yaitu dengan menggunakan statistic uji-t, digunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

T = nilai yang dihitung statistic uji-t

x = rata-rata sampel

s = standar devisi (simpangan baku)

$\mu_0$  = rata-rata uji

n = banyak data

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, artinya penggunaan media pembelajaran berbasis *renderforest* berpengaruh terhadap efektivitas hasil belajar siswa. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak artinya, artinya penggunaan media pembelajaran berbasis *renderforest* tidak berpengaruh terhadap efektivitas hasil belajar siswa. Mencari nilai  $t_{tabel}$  dengan menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $df = n-1$ .

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Sungguminasa yang terletak di Jl. Andi Mallombasang No.1 Pandang-pandang, Kec. Somba Opu, Kabupaten Gowa. Penelitian ini menggunakan kelas VIII.6 pada pembelajaran prakarya dengan menggunakan sampel sebanyak 32 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 21 Maret sampai dengan 21 Mei 2023.

Untuk penelitian, peneliti menggunakan media pembelajaran *renderforest* pada materi Alat penjernih air. Peneliti melakukan proses pembelajaran dalam 2 kali pertemuan, pertemuan pertama dimulai dengan tes awal (*pretest*) yang terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda. Fungsi pemberian *pretest* ini antara lain untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan untuk menyiapkan peserta didik dalam proses belajar.

Setelah *pretest* dilakukan, peneliti menjelaskan materi dengan metode ceramah kemudian setelah itu diterapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *renderforest* dengan menampilkan dilayar LCD. Setelah itu pembelajaran selesai, dilakukan tes akhir (*posttest*) yang terdiri dari 10 butir soal berupa pilihan ganda untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik setelah dilakukannya proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *renderforest*.



Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMPN 2 Sungguminasa kelas VIII.2 dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang, maka data yang diperoleh di lapangan disertai dengan tabel analisis berikut:

## 1. Analisis Deskriptif Data Penelitian

### a. Aktivitas Belajar Hasil Observasi

Aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran Prakarya dengan menggunakan media pembelajaran *renderforest*. Hasil observasi selama belajar dari 32 siswa di kelas VIII.2 SMPN 2 Sungguminasa selama penelitian dapat dilihat pada table berikut:

**Tabel 4.1 Distribusi frekuensi dan presentase aktivitas belajar siswa selama penelitian berlangsung.**

No	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/Frekuensi		Persentase (%)	
		I	II	I	II
1	Siswa yang hadir dalam pembelajaran	32	32	100	100
2	Siswa yang terlihat senang dalam persiapan penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Renderforest</i>	32	32	100	100
3	Memperhatikan penjelasan guru dengan media <i>renderforest</i>	30	30	93,75	93,75
4	Mengikuti dan melaksanakan aturan dalam proses pembelajaran dengan media <i>renderforest</i>	30	30	93,75	93,75
5	Dapat bekerjasama dengan baik	32	32	100	100
6	Siswa memberikan tanggapan setelah	30	30	93,75	93,75

	penggunaan media pembelajaran berbasis <i>renderforest</i>				
7	Antusias pada saat mengikuti proses pembelajaran dengan media <i>renderforest</i>	29	29	90,62	90,62
8	Mampu menyelesaikan soal-soal latihan yang diberikan guru	32	32	100	100
9	Mampu kesimpulan hasil pembelajaran	32	32	100	100
10	Berani mengemukakan pendapat	18	30	56,25	93,75
<b>Jumlah presentase aspek siswa</b>				<b>928,12</b>	<b>965,62</b>
<b>Presentase aktivitas siswa</b>				<b>92,81</b>	<b>96,56</b>
<b>Kategori</b>				<b>Baik</b>	<b>Sangat Baik</b>

*Sumber: Data Primer 2023, diolah dari lampiran*

Hasil analisis data aktivitas siswa dapat diketahui bahwa presentase aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung pada pertemuan pertama yaitu 92,81% dan pertemuan kedua 96,56%.

Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka dapat disimpulkan bahwa presentase aktivitas siswa dalam pembelajaran kedua pertemuan tersebut berada pada kategori sangat baik pada interval 70-100%, terutama pada indicator Berani Mengemukakan Pendapat terjadi peningkatan pada pertemuan pertama yaitu 56,25% dan pertemuan kedua 93,75% ini berarti indicator aktivitas siswa dalam pembelajaran tercapai.

### b. Hasil Belajar Siswa

Hasil evaluasi kedua tes (*pretes dan postes*) tersebut dengan menggunakan alat evaluasi yang telah disusun oleh peneliti terhadap 32 orang siswa kelas VIII.2 di SMPN 2 Sungguminasa dapat diketahui gambaran sebagai berikut:

#### 1) Pengolahan *Pretest*

##### a) Kategori Efektivitas Hasil Belajar

Kategori efektivitas hasil belajar siswa menunjukkan bahwa adanya nilai pretes siswa pada saat sebelum adanya perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *renderforest* pada materi Alat Penjernih Air mata pelajaran Prakarya pada 32 siswa, terdapat

**Tabel 4.2 Distribusi dan Frekuensi Kategori Efektivitas Hasil Belajar Prakarya (*Pretest*)**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	0-34	Sangat Rendah	8	25%
2	35-59	Rendah	19	59,37%
3	60-69	Sedang	5	15,62%
4	70-89	Tinggi	0	0%
5	90-100	Sangat Tinggi	0	0%
<b>Jumlah</b>			<b>32</b>	<b>100</b>

*Sumber; Data primer 2023, diolah dari lampiran*

Diketahui bahwa hasil Distribusi dan Frekuensi hasil belajar pada nilai pretest yaitu, siswa yang memperoleh nilai kategori sangat rendah sebanyak 8 orang. Siswa yang memperoleh nilai dengan kategori rendah sebanyak 19 orang. Siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sedang sebanyak 5 orang. Siswa yang memperoleh nilai dengan kategori tinggi dan sangat tinggi tidak ada.

Berdasarkan hasil tabel disimpulkan bahwa mayoritas siswa memperoleh nilai pretest yang rendah atau sangat rendah. Hanya 5 siswa yang memperoleh

nilai pretest kategori sedang. Sedangkan tidak ada siswa yang memperoleh nilai tinggi dan sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat kesulitan dalam memahami pembelajaran dan memerlukan perhatian lebih untuk lebih meningkatkan efektivitas hasil belajar siswa.

b) Nilai Statistik Hasil Belajar Siswa

Nilai statistik efektivitas belajar siswa sebelum diberikan perlakuan diperoleh nilai maksimal belajar.

**Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi dan Presentase Kategori Efektivitas Hasil Belajar Prakarya (Pretest)**

Kategori Nilai Statistik	Nilai
Nilai Tertinggi	65
Nilai Terendah	20
Nilai Rata-rata	42,97
Standar Deviasi	11,83
Sampel	32

*Sumber: Data Primer 2023*

Hasil hitungan statistik menggunakan SPSS 25 *for windows* data pada tabel diatas, tanpa menggunakan media diperoleh nilai maksimum hasil belajar adalah 65 dengan skor terendah adalah 20. Rata-rata skor yang diperoleh nilai rata-rata hasil pretest siswa 42,97 dan standar diviasi 11,83.

Berdasarkan hasil tabel diatas dapat disimpulkan bahwa sebelum diberi perlakuan, skor hasil belajar siswa bervariasi dari nilai terendah 20 hingga nilai tertinggi 65 dengan rata-rata skor sekitar 42,97. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan dalam tingkat pemahaman siswa sebelum diberi perlakuan dalam kasus ini, standar deviasi yang relative rendah menunjukkan bahwa

sebagian besar skor siswa berada dalam kisaran yang lebih sempit disekitar rata-rata.

#### d) Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar

Tingkat ketuntasan hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *pretest* siswa sebelum adanya perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis *Renderforst* pada materi Alat Penjernih Air pada Mata Pelajaran Prakarya terdapat 32 orang siswa dengan presentase sebesar 100% kategori tidak tuntas dan 0 siswa dengan presentase sebesar 0% kategori tuntas. Hal ini mengacu pada pada nilai KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 70 lebih jelasnya dapat berikut:

Tabel 4.4 Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Prakarya (*Pretest*)

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Presentase (%)
<70	Tidak tuntas	32	100
>70	Tuntas	0	0
Jumlah		32	100

(Sumber: Data Primer 2023, diolah dari lampiran)

## 2) Pengolahan *Posttest*

### a) Kategori Efektivitas Hasil Belajar

Kategori efektivitas belajar menunjukkan bahwa nilai *posttest* siswa pada saat sesudah adanya perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *renderforest* pada mata pelajaran Prakarya materi Alat Penjernih Air yaitu 0% pada kategori sangat rendah dan rendah, pada kategori sedang 9,73%, pada kategori tinggi 62,5%, dan kategori sangat tinggi 28,12%.

**Tabel 4.5 Distribusi Dan Frekuensi Kategori Efektivitas Hasil Belajar  
Prakarya (*posttest*)**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	0-34	Sangat Rendah	0	0%
2	35-59	Rendah	0	0%
3	60-69	Sedang	3	9,37%
4	70-89	Tinggi	20	62,5%
5	90-100	Sangat Tinggi	9	28,12%
Jumlah			32	100

*Sumber: Data primer 2023, diolah dari lampiran*

Diketahui bahwa hasil Distribusi dan Frekuensi nilai *posttest* yang diperoleh yaitu, siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sangat rendah dan rendah tidak ada. Siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sedang sebanyak 3 orang. Siswa yang memperoleh nilai dengan kategori tinggi sebanyak 20 orang sedangkan siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sangat tinggi sebanyak 9 orang.

Berdasarkan hasil tabel diatas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai *posttest* dalam kategori tinggi dan sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memperoleh tingkat pemahaman yang tinggi dan lebih aktif dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media *renderforest*.

b) Nilai Statistik Efektivitas Hasil Belajar

Nilai statistik hasil belajar terlihat bahwa sesudah diberikan perlakuan diperoleh nilai maksimum hasil belajar adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.6. Distribusi Nilai Statistik Efektivitas Hasil Belajar Prakarya (posttest)**

Kategori Nilai Statistik	Nilai
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	60
Nilai Rata-rata	80.47
Standar Deviasi	10.02
Sampel	32

Hasil hitungan statistik menggunakan SPSS 25 for windows data pada tabel diatas setelah diberi perlakuan menggunakan media berbantuan Renderforest diperoleh nilai maksimum efektivitas hasil belajar adalah 100 dengan skor terendah adalah 60. Rata-rata skor yang diperoleh nilai rata-rata hasil posttest siswa 80,47 dan standar deviasi 10,02.

Berdasarkan hasil tabel diatas dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan memiliki efek positif terhadap hasil belajar siswa hal ini dapat dilihat dari peningkatan skor rata-rata *posttest* sebesar 80,47. Selain itu, standar deviasi yang relatif tinggi menunjukkan variasi dalam hasil belajar siswa setelah perlakuan menggunakan media pembelajaran *renderforest* meningkat.

#### c) Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar

Tingkat ketuntasan hasil belajar menunjukkan bahwa nilai posttest siswa sesudah adanya perlakuan menggunakan Media Renderforest pada materi Alat Penjernih Air pada mata pelajaran Prakarya terdapat 3 orang siswa dengan presentase sebesar 9,37% kategori tidak tuntas dan tuntas 19 orang siswa dengan presentase 90,62% kategori tuntas. Hal ini mengacu pada nilai KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 70.

**Tabel 4.7 Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Prakarya (Posttest)**

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Presentase (%)
<70	Tidak Tuntas	3	9,37
>70	Tuntas	19	90,60%
Jumlah		32	100

- d) Perbandingan Tingkat Efektivitas Hasil Belajar Siswa Antara *Pretest* dan *Posttest*

Apabila disajikan dalam table akan terlihat jelas perbedaan efektivitas hasil belajar sebelum dilakukan perlakuan (*Pretest*) dan setelah dilakukan perlakuan (*Posttest*) dengan menggunakan media pembelajaran *renderforest* yang ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 4.8 Distribusi Hasil Belajar Prakarya Siswa *Pretest* dan *Posttest***

Kategori nilai statistic	Nilai statistk	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttets</i>
Jumlah Sampel	32	32
Nilai Tertinggi	65	100
Nilai Terendah	20	60
Nilai Rata-Rata	42,97	80,47
Standar Deviasi	11,83	10,02

Dari table 4.6 digambarkan bahwa nilai rata-rata siswa sebelum adanya perlakuan menggunakan media pembelajaran *renderforest* yaitu 42,97 dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa sesudah adanya perlakuan menggunakan media pembelajaran *renderforest* yaitu 80,47. Dengan demikian, dapat dilihat efektivitas hasil pembelajaran siswa meningkat setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media *renderforest*.



## 2. Analisis Statistic Inferensial

Analisis statistic inferensial pada bagian ini digunakan untuk pengujian hipotesis yang telah dirumuskan, dan sebelum melakukan analisis statistik inferensial uji hipotesis.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data mengenai perbandingan nilai statistik, perbandingan kategori hasil belajar. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu keputusan yaitu keputusan dalam menerima atau menolak hipotesis ini. Untuk pengujian hipotesis ini, peneliti menggunakan uji-t pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan (df) = (n-1). Kriteria pengujiannya adalah  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya penggunaan media pembelajaran *renderforest* berpengaruh terhadap efektivitas hasil belajar siswa. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak artinya penggunaan media pembelajaran *renderforest* tidak berpengaruh terhadap efektivitas hasil belajar siswa.

Adapun perhitungan yang dilakukan dengan memperhatikan data untuk menguji hipotesis tersebut dengan menggunakan *spss 25 for windows* sebagai berikut:

**Tabel 4.7 Distribusi Uji-t One Group Pretest-Posttest (paired sampel t test)**

		Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest – posttest	-37.500	9.755	1.724	-41.017	-33.983	-21.746	31	.000

Berdasarkan hasil perhitungan program komputer *spss 25 for windows* pada tabel 4.7 yang telah dilakukan maka diperoleh  $t_{hitung} = 21.746$  selanjutnya untuk membandingkan  $t_{tabel}$  maka perlu terlebih dahulu dicari derajat kebebasan (dk) seperti berikut:

$$\begin{aligned} dk &= n-1 \\ &= 32-1 \\ &= 31 \end{aligned}$$

Setelah menentukan harga  $t_{hitung}$  yaitu 21.746 dan  $t_{tabel}$  1.695,  $t_{hitung} > t_{tabel} = 21.746 > 1.695$ , perbedaan hasil *Pretest* dan *Posttest* signifikan dan dapat disimpulkan bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima yakni dapat pengaruh positif dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *renderforest* terhadap efektivitas hasil belajar siswa pada mata pelajaran Prakarya kelas VIII SMPN 2 Sungguminasa.

### **B. Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengetahui adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *renderforest* terhadap efektivitas hasil belajar Prakarya siswa SMPN 2 Sungguminasa dengan mengambil populasi seluruh siswa kelas VIII SMPN 2 Sungguminasa yang berjumlah 358 orang.

Pemberian tes sebelum perlakuan (*pretest*) diberikan kepada siswa untuk mengetahui hasil pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran *Renderforest*. Kemudian siswa diberikan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *renderforest*. Setelah itu peneliti

memberikan tes setelah perlakuan (*posttest*) untuk mengetahui hasil analisis efektivitas dengan menggunakan media pembelajaran *renderforest*.

Berdasarkan hasil yang diuraikan pada analisis data, secara deskriptif hasil rekapitulasi efektivitas belajar Prakarya siswa kelas VIII.2 SMPN 2 Sungguminasa menggunakan media pembelajaran *renderforest*, efektivitas hasil belajar pada *pretest* nilai mean (rata-rata) yaitu 42.97. Sedangkan pada *posttest* nilai mean (rata-rata) yaitu 80.47. Nilai median pada *pretest* yaitu 40 dan nilai *posttest* yaitu 80,00. Nilai minimum pada *pretest* yaitu 20 dan maximum 65. Sedangkan pada *posttest* nilai minimum yaitu 60 dan maximum 100. Berdasarkan data tersebut, menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih tinggi dari *pretest*.

Hasil penelitian yang signifikan dapat dilihat dari analisis statistik deskriptif, untuk menguji hipotesis dari penelitian ini dapat diuraikan dengan hasil analisis data inferensial dengan menggunakan rumus uji t, diketahui bahwa nilai  $t_{Hitung}$  sebesar 21.746. Dengan frekuensi (df) sebesar  $32 - 1 = 31$ , pada taraf signifikan 0,05 atau 5% diperoleh  $t_{Tabel}$  sebesar 1.695. Oleh karena  $t_{Hitung}$  pada taraf signifikan 0,05 maka  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *renderforest* dalam efektivitas pembelajaran prakarya siswa SMPN 2 Sungguminasa pada materi Alat Penjernih Air. Seperti pada hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh Penelitian Muhammad Azrel Apriliansyah & Naniek Kusumawati 2022 yang berjudul "Desain Media *Renderforest* untuk Meningkatkan Pemahaman Sains

pada Siswa Sekolah Dasar” hasil penelitian tersebut terdapat peningkatan pemahaman sains dengan menggunakan media pembelajaran *renderforest*.

Berdasarkan uraian diatas maka disimpulkan bahwa terdapat efektivitas pembelajaran Prakarya terhadap penggunaan media pembelajaran *renderforest* siswa kelas VIII.2 SMPN 2 Sungguminasa, setelah perlakuan menggunakan media pembelajaran *renderforest* pada materi Alat Penjernih Air memperoleh hasil yang lebih tinggi. Sehingga dapat dikatakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *renderforest* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran prakarya dalam proses pembelajaran serta dijadikan sumber belajar baik didalam lingkungan maupun diluar lingkungan sekolah.

Hasil penelitian ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Yunita Mutiara Harahap & Idawati Lubis (2021) yang berjudul “Pengaruh Banded Learning Berbasis Aplikasi *Renderforest* Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Mas Yapti Labuhan Deli” Tujuan penelitian ini untuk menguji coba apakah model pembelajaran Blended Learning berbasis aplikasi *renderforest* dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa MAS Yaspi Labuhan Deli dan melihat bagaimana aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan Model pembelajaran Blended Learning berbasis Aplikasi *renderforest* yang menunjukkan hasil bahwa belajar dengan menggunakan media pembelajaran *renderforest* lebih baik dari sebelumnya.

Maka penggunaan media renderforest direkomendasikan dalam pembelajaran agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran tentunya akan berpengaruh positif terhadap efektivitas hasil belajar siswa.

Dari hasil analisis deskriptif dan inferensial yang diperoleh, ternyata cukup mendukung teori belajar, media pembelajaran, renderforest, hasil belajar dan pembelajaran Prakarya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan media renderforest efektif digunakan dalam pembelajaran Prakarya Kelas VIII.2 di SMPN 2 Sungguminisa.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. SIMPULAN

Berdasarkan perolehan hasil penelitian dan data yang telah ada maka penulis dapat memberikan kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran *renderforest* berpengaruh positif terhadap efektivitas hasil belajar siswa pada mata pelajaran Prakarya kelas VIII SMPN 2 Sungguminasa.

#### B. SARAN

Berdasarkan simpulan hasil penelitian diatas, maka saran yang dapat digunakan oleh peneliti adalah:

##### 1. Bagi Guru

Dengan hasil penelitian ini maka disarankan pada guru dan pihak sekolah agar dapat menggunakan media pembelajaran *renderforest* dalam pembelajaran dan menambah wawasan dan kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

##### 2. Bagi Siswa

- a. Penggunaan media pembelajaran *renderforest* memudahkan bagi siswa dijadikan sebagai sumber belajar baik dalam proses pembelajaran maupun diluar pembelajaran.
- b. Penggunaan media *renderforest* memudahkan belajar bagi siswa serta memotivasi dan menarik perhatian siswa dalam belajar baik di lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aeni. A, Annisa Nur N, dkk. 2022. *Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Renderforest Dalam Membentuk Kepribadian Islami Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 4*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia (JPTI), 279-287.
- Akram, Nurindah, and Nasir. "Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Multimedia dalam Meningkatkan Kompetensi Guru di Desa Anrihua Kab. Bulukumba." *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia* 2.1 (2022): 223-226.
- Arsyad, A.2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja GrafindoPersada.
- Anitah, Sri. (2010). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Ayu Vironika Z dan Heny Sulistyaningrum. 2020. *Uji Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Pendekatan Konsektual Dengan Menggunakan Renderforest*. Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, 327-330.
- Djamarah, Syaiful Bahri, dkk. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fuadi, R, dkk. (2016). Peningkatan Kemampuan Pemahaman dan Penalaran Matematis melalui Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Didaktika Matematika*. 3(1):47-54.
- Hamalik, Oemar. (2021). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung Sinar Baru Agensindo.
- Harahap, Y. M. (2021). Pengaruh Blended Learning Berbasis Aplikasi Membaca Pemahaman Pada Siswa Mas Yaspi Labuhan. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 123–127.
- Kemp, J.E. & Dayton. D.K. 1985. *Planning and Producing Instrutional Media* (Fifth Edition).New York : Harper & Row. Publishers.
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kustiono. (2010). *Media Pembelajaran: Konsep, nilai edukatif, klasifikasi, praktek, pemanfaatan dan pengembangan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.

- Mahmudi, 2010. *Manajemen dan Kinerja Sektor Publik*. Jakarta. STIE YKPN.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *Repository Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*, 1(1), 27-34.
- Martinis, Yamin. (2011). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta. Gaung Persada Press.
- Muhammad Iqbal Al-qodri. 2021. *Video Animasi 3-D Sebagai Sarana Berpikir Konkret Peserta Didik Kelas VIII SMP/MTS Pada Materi Pesawat Sederhana*. Proceeding of Integrative Science Education Seminar, 134-142.
- Muhammmad Azrel dan Naniek K. 2022. *Desain Media Renderforest Untuk Meningkatkan Pemahaman Sains pada Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10), 3342-3348.
- M.Miftah, “Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa”, Kwangsan: *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 1 No. 2 (2013)
- Munadi, Yudhi. (2010). *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Paersada (GP) Press.
- Mulyasa, E. *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Muhson, Ali. (2010) “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.” *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*. Vol 8 No 2 Tahun 2010. Ha 1-10.
- Nasir, N., Nurindah, N., Rauf, A., Ayu, S., & Hambali, U. (2022). Desain Media Pembelajaran Prakarya Berbasis Smart Apps Creator. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 5(3), 226-232.
- Pane, Aprida. dkk. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*. 3(2):333-352.
- Pesanggarahan Guru (2016). *Prakarya dan Kewirausahaan*: Yrama Widia.
- Sanaky, Hujair AH. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sanjaya, Wina. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: PenerbitAlfabeta.



- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Sutikno, S. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani.
- Suryana. (2014). *Kewirausahaan*. Jakarta: Salemba Empat.
- Shoffatil Imamah, dkk. (2020). Optimalisasi Aplikasi Renderforest Sebagai Media Pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam di MTSN Pasuruan Kota Pasuruan. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran IPA*, 5(5), 2721-4656.
- Sumihaarsono, J., & Hasanah. (2017). *Media Pembelajaran* (p. 1). Mataram: Pustaka Abadi.
- Yulianto, D., & Nugraheni, A. S. (2021). Efektifitas Pembelajaran daring dalam pembelajaran bahasa indonesia. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1 (1), 33-42.

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**



**PERSURATAN**

## Surat Pengantar Penelitian dari Dekan FKIP



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar  
 Telp : 0411-860837 / 860132 (Fax)  
 Email : fkip@unismuh.ac.id  
 Web : https://fkip.unismuh.ac.id



Nomor : 13090/FKIP/A.4-II/II/1444/2023  
 Lampiran : 1 (Satu) Lembar  
 Perihal : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat  
**Ketua LP3M Unismuh Makassar**  
 Di -  
 Makassar

*Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

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

Nama	: Andi Zakiyah
Stambuk	: 105311104319
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Tempat/ Tanggal Lahir	: Jeneponto / 09-04-2001
Alamat	: Jl. S. Kelara

Adalah yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi dengan judul: Efektivitas Pembelajaran Prakarya Dengan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Renderforest Pada Kelas VIII SMPN 2 Sungguminasa.

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

*Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Makassar, 6 Jumadal Ula 1444 H  
15 Maret 2023 M

Dekan



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



## Surat Izin Penelitian dari Universitas Muhammadiyah Makassar



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail :lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 1002/05/C.4-VIII/III/1444/2023  
Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

25 Sya'ban 1444 H  
17 March 2023 M

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan  
di -

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 13080/FKIP/A.4-II/III/1444/2023 tanggal 15 Maret 2023, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **ANDI ZAKIYAH**

No. Stambuk : **105311104319**

Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Jurusan : **Pendidikan Teknologi**

Pekerjaan : **Mahasiswa**

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

**"Efektivitas Pembelajaran Prakarya dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Renderforest Pada Kelas VIII SMPN 2 Sungguminasa"**

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 21 Maret 2023 s/d 21 Mei 2023.

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

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,



Dr. Abubakar Idhan, MP.  
NBM 101 7716

## Izin Penelitian Dari Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Sulawesi Selatan



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

---

Nomor : **13712/S.01/PTSP/2023** Kepada Yth.  
 Lampiran : - Bupati Gowa  
 Perihal : **Izin penelitian**

di  
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 1002/05/C.4-VIII/III/1444/2023 tanggal 14 Maret 2023 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **ANDI ZAKIYAH**  
 Nomor Pokok : **105311104319**  
 Program Studi : **Teknologi Pendidikan**  
 Pekerjaan/Lembaga : **Mahasiswa (S1)**  
 Alamat : **Jl. Sit Alauddin No. 259 Makassar**

PROVINSI SULAWESI SELATAN

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

**" EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN PRAKARYA DENGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS RENDERFOREST PADA KELAS VIII SMPN 2 SUNGGUMINASA "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **21 Maret s/d 21 Mei 2023**

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

Demikian Surat Keterangan Ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
Pada Tanggal 20 Maret 2023

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN  
**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU  
 SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN**



**Ir. H. SULKAF S LATIEF, M.M.**  
 Pangkat : **PEMBINA UTAMA MADYA**  
 Nip : **19630424 198903 1 010**

Tembusan Yth

1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
2. *Pertinggal.*



**PEMERINTAH KABUPATEN GOWA**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
 Website: dpmptsp.gowakab.go.id || Jl. Masjid Raya No. 38 || Tlp. 0411-887188 || Sungguminasa 92111

Nomor : 503/385/DPM-PTSP/PENELITIAN/III/2023  
 Lampiran :  
 Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth.  
 SMPN 2 SUNGGUMINASA  
 di-  
Tempat

Berdasarkan Surat Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sul-Sel Nomor : 13712/S.01/PTSP/2023 tanggal 5 (izin tgl permohonan) tentang Izin Penelitian.

Dengan ini disampaikan kepada saudara bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : **ANDI ZAKIYAH**  
 Tempat/Tanggal Lahir : Jenepono / 9 April 2001  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Nomor Pokok : 10531110319  
 Program Studi : TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
 Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)  
 Alamat : Jl. S. Kelara

Bermaksud akan mengadakan Penelitian/Pengumpulan Data dalam rangka penyelesaian Skripsi/Tesis/Disertasi/Lembaga di wilayah/tempat Bapak/Ibu yang berjudul :  
**"EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN PRAKARYA DENGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS RENDERFOREST PADA KELAS VIII SMPN 2 SUNGGUMINASA"**

Selama : 21 Maret 2023 s/d 21 Mei 2023

Pengikut

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan tersebut dengan ketentuan :

1. Sebelum melaksanakan kegiatan kepada yang bersangkutan harus melapor kepada Bupati Cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kab.Gowa;
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Kepada yang bersangkutan wajib memakai masker;
5. Kepada yang bersangkutan wajib mematuhi protokol kesehatan pencegahan COVID-19

Demikian disampaikan dan untuk lancarnya pelaksanaan dimaksud diharapkan bantuan seperlunya.

Ditetapkan di : Sungguminasa  
 Pada Tanggal : 28 Maret 2023



Ditandatangani secara elektronik Oleh:  
 a.n. **BUPATI GOWA**  
**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL & PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KABUPATEN GOWA**  
**H.INDRA SETIAWAN ABBAS,S.Sos,M.Si**  
 Pangkat : Pembina Utama Muda  
 Nip : 19721026 199303 1 003

Tembusan Yth:

1. Bupati Gowa (sebagai laporan)
2. Ketua LP3M UNISMUH Makassar
3. Yang bersangkutan;
4. Pertinggal

REGISTRASI/612/DPM-PTSP/PENELITIAN/III/2023

1. Dokumen ini diterbitkan sistem Sicanantik Cloud berdasarkan data dari Pemohon, tersimpan dalam sistem Sicanantik Cloud, yang menjadi tanggung jawab Pemohon
2. Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh BSE-BSSN.



## Surat Keterangan Selesai Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN GOWA  
DINAS PENDIDIKAN  
SMP NEGERI 2 SUNGGUMINASA**

Alamat : Jalan Andi Mallombassang No. 1 Telp. 0411-865571 Sungguminasa  
Website : [www.smpn2sungguminasa.sch.id](http://www.smpn2sungguminasa.sch.id), Email : [smpnegeriduasungguminasa@gmail.com](mailto:smpnegeriduasungguminasa@gmail.com)  
NSS : 201190301002., NPSN : 40301060

### SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor: /DISDIK-GW/SMPN.02/PL/I/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Muhammad Irfan Mahmud, S.Pd
NIP	: 197704242006041013
Pangkat/Gol.	: Pembina, IV/a
Jabatan	: Kepala SMP Negeri 2 Sungguminasa
Menerangkan bahwa :	
Nama	: Andi Zakiyah
Tempat, Tanggal Lahir	: Jeneponto, 09 April 2001
NIM	: 105311104319
Jurusan/Program Studi	: Teknologi Pendidikan / FKIP
Asal Perguruan Tinggi	: Universitas Muhammadiyah Makassar

Telah selesai melaksanakan penelitian di SMP Negeri 2 Sungguminasa, pada tanggal 21 Maret sampai dengan 21 Mei 2023 dalam rangka penyelesaian tugas akhir (Skripsi) yang berjudul **"EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN PRAKARYA DENGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS RENDERFOREST PADA KELAS VIII SMPN 2 SUNGGUMINASA"**

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Gowa, 29 Mei 2023

Kepala Lembaga/Sekolah

  
**Muhammad Irfan Mahmud, S.Pd**  
 NIP. 19770424200641013

## Surat Keterangan Menggunakan Media *Renderforest*



**PEMERINTAH KABUPATEN GOWA  
DINAS PENDIDIKAN  
SMP NEGERI 2 SUNGGUMINASA**

Alamat : Jalan Andi Mallombassarang No. 1 Telp. 0411-865571 Sungguminasa  
Website : [www.smpn2sungguminasa.sch.id](http://www.smpn2sungguminasa.sch.id), Email : [smpnegeriduasungguminasa@gmail.com](mailto:smpnegeriduasungguminasa@gmail.com)  
NSS : 201190301002., NPSN : 40301060

### SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Irfan Mahmud, S.Pd  
Jabatan : kepala sekolah  
Nama Lembaga/Sekolah : SMP Negeri 2 Sungguminasa  
Alamat : Jln. Andi Mallombassarang No. 1 Sungguminasa

Dengan ini menyatakan bahwa produk yang dikembangkan oleh Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP Unismuh Makassar dalam hal ini Media Pembelajaran Berbasis *Renderforest* Pada mata pelajaran Prakarya di gunakan pada proses pembelajaran sesuai dengan materi yang terdapat dalam media pembelajaran tersebut.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Gowa, 29 Mei 2023

Kepala Lembaga/Sekolah



**Muhammad Irfan Mahmud, S.Pd**  
NIP. 19770424200641013



## Kartu Kontrol Penelitian



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

Jalan Sultan Alauddin No. 259A Makassar  
Telp : (0411-860837/860132 (Fax)  
Email : fkip@unismuh.ac.id  
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

### KARTU KONTROL PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Andi Zakiyah  
NIM : 105311104319  
Pembimbing I : Nasir S.Pd., M.Pd  
Pembimbing II : Akram S.Pd., M.Pd  
Judul : Efektivitas Pembelajaran Prakarya Dengan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Renderforest Pada Kelas VIII SMPN 2 Sungguminasa

Lokasi Penelitian : Jl. Andi Mallombasang No.1 Pandang-pandang, Kec. Somba Opu, Kabupaten Gowa.

No	Kegiatan Penelitian	Tanggal	TTD Guru Mapel
1	Mengantar surat penelitian.	Selasa 02/05/2023	
2	Konsultasi kepala sekolah dan guru pamong	Senin 03/05/2023	
3	Pertemuan pertama dengan siswa dan perkenalan diri	Selasa 09/05/2023	
4	Pertemuan kedua dengan siswa membahas materi yang di pelajari dan memberikan tes berupa 10 butir soal sebelum menggunakan media	Rabu 10/05/2023	
5	Pertemuan Ketiga dengan siswa dengan menggunakan media renderforest kemudian diberikan tes 10 butir soal pilihan ganda setelah diberikan media pembelajaran	Rabu 17/05/2023	
6	Mengambil surat selesai penelitian	Senin 29/05/2023	
7			

**Catatan:**

1. Kartu kontrol penelitian di isi pada saat melaksanakan penelitian.
2. Kartu kontrol diparaf atau ditandatangani oleh kepala sekolah/guru.
3. Kartu Kontrol dikumpul pada saat mendaftar ujian skripsi.

Gowa, 29 Mei 2023

Mengetahui  
Kepala Sekolah  
SMPN 2 SUNGGUMINASA  
DINAS PENDIDIKAN  
KECAMATAN SOMBAPANGGAS  
Muhammad Irfan Mahmud, S.Pd  
NIP. 19770424200641013

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**

**DATA HASIL PENELITIAN**



## 1 INSTRUMEN PENELITIAN

### LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Sekolah\Kelas : SMPN 2 Sungguminasa\ VIII.2

Petunjuk:

1. Observer harus berada pada posisi yang tidak mengganggu pembelajaran tetapi tetap dapat memantau setiap kegiatan yang dilakukan siswa
2. Observer harus teliti dalam memantau setiap kegiatan yang dilakukan siswa

No	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/Frekuensi	
		I	II
1	Siswa yang hadir dalam pembelajaran		
2	Siswa yang terlihat senang dalam persiapan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis <i>renderforest</i>		
3	Memperhatikan penjelasan guru dengan media <i>renderforest</i>		
4	Mengikuti dan melaksanakan aturan dalam proses pembelajaran dengan media <i>renderforest</i>		
5	Dapat bekerja sama dengan baik		
6	Siswa memberikan tanggapan setelah penggunaan media pembelajaran berbasis <i>renderforest</i>		
7	Antusias pada saat mengikuti proses pembelajaran dengan media <i>renderforest</i>		
8	Mampu menyelesaikan soal soal latihan yang diberikan guru		
9	Mampu memberikan kesimpulan hasil pembelajaran		
10	Berani mengemukakan pendapat		

Gowa, 20 mei 2023

(Andi Zakiyah)

**SOAL PRETEST**

Berilah tanda (x) pada jawaban yang benar...!

1. Teknik penyaringan air yang paling sederhana dan mudah dilakukan adalah dengan menggunakan....
  - A. kapas
  - B. kain katun
  - C. pasir
  - D. arang
2. Proses penjernihan dengan cara mengisikan oksigen kedalam air disebut proses...
  - A. fitrasi
  - B. absorsi
  - C. aerasi
  - D. infiltrasi
3. Arah penyaringan pada saringan pasir cepat adalah...
  - A. down flow
  - B. up flow
  - C. right flow
  - D. left flow
4. Untuk menghilangkan bau dan rasa yang ada dalam air baku, biasanya digunakan lapisan...
  - A. arang
  - B. batu
  - C. kerikil
  - D. pasir
5. Dalam mengelola saringan air, Masyarakat desa Krobokan, Bali biasanya menggunakan saringan...
  - A. keramik
  - B. cadas
  - C. arang

- D. pasir
6. Biji buah kelor mengandung zat yang berguna untuk...
- A. membunuh virus dan bakteri
  - B. menetralkan partikel-partikel lumpur serta logam yang terkandung dalam air limbah suspensi
  - C. menghilangkan bau, rasa tidak enak dalam air
  - D. Memisahkan dan mengendapkan kotoran dalam air
7. Fungsi tawas dalam proses pengendapan air adalah...
- A. membunuh kuman
  - B. menaikkan PH dalam air
  - C. mengendapkan kotoran dalam air
  - D. Penyeimbang PH dalam air
8. Lama waktu yang dibutuhkan menggunakan kaporit adalah ...
- A. 4 jam
  - B. 12 jam
  - C. 18 jam
  - D. 24 jam
9. Untuk menghilangkan bau, rasa tidak enak dalam air dan menjernihkan air, sebaiknya digunakan...
- A. kapur gamping
  - B. arang batok kelapa
  - C. kaporit
  - D. tawas
10. Berikut ini adalah hal-hal yang mempengaruhi kualitas dan kondisi air tanah,kecuali..
- A. limbah pabrik
  - B. sampah organik dan anorganik
  - C. penebangan pohon secara liar
  - D. reboisasi

**SOAL POSTTEST**

Berilah tanda (x) pada jawaban yang benar...!

1. Teknik penyaringan air yang paling sederhana dan mudah dilakukan adalah dengan menggunakan....
  - A. kapas
  - B. kain katun
  - C. pasir
  - D. arang
2. Proses penjernihan dengan cara mengisikan oksigen kedalam air disebut proses...
  - A. fitrasi
  - B. absorsi
  - C. aerasi
  - D. infiltrasi
3. Arah penyaringan pada saringan pasir cepat adalah...
  - A. down flow
  - B. up flow
  - C. right flow
  - D. left flow
4. Untuk menghilangkan bau dan rasa yang ada dalam air baku, biasanya digunakan lapisan...
  - A. arang
  - B. batu
  - C. kerikil
  - D. pasir
5. Dalam mengelola saringan air, Masyarakat desa Krobokan, Bali biasanya menggunakan saringan...
  - A. keramik
  - B. cadas
  - C. arang

- D. pasir
6. Biji buah kelor mengandung zat yang berguna untuk...
- A. membunuh virus dan bakteri
  - B. menetralkan partikel-partikel lumpur serta logam yang terkandung dalam air limbah suspensi
  - C. menghilangkan bau, rasa tidak enak dalam air
  - D. Memisahkan dan mengendapkan kotoran dalam air
7. Fungsi tawas dalam proses pengendapan air adalah...
- A. membunuh kuman
  - B. menaikkan PH dalam air
  - C. mengendapkan kotoran dalam air
  - D. Penyeimbang PH dalam air
8. Lama waktu yang dibutuhkan menggunakan kaporit adalah ...
- A. 4 jam
  - B. 12 jam
  - C. 18 jam
  - D. 24 jam
9. Untuk menghilangkan bau, rasa tidak enak dalam air dan menjernihkan air, sebaiknya digunakan...
- A. kapur gamping
  - B. arang batok kelapa
  - C. kaporit
  - D. tawas
10. Berikut ini adalah hal-hal yang mempengaruhi kualitas dan kondisi air tanah,kecuali..
- A. limbah pabrik
  - B. sampah organik dan anorganik
  - C. penebangan pohon secara liar
  - D. reboisasi

**ABSEN HARIAN**  
**Kelas IVA**

No.	Nama	Pertemuan	
		I	II
1.	ABD RAHMAN MAULANA DIAZ	√	√
2.	ADNAN ADITYA MUSTAM	√	√
3.	ANDI MUHAMMAD DAFFA KHANNA	√	√
4.	BAGAS HAIDAR ZAKI	√	√
5.	FARID AYSAR AL QADRI	√	√
6.	MUHAMMAD RAFIF ARKANA	√	√
7.	RESKIRA ADELIA R.	√	√
8.	MUHAMMAD FARHAN FAUZY T.	√	√
9.	ZAHWA QAILAH	√	√
10.	NUR INDA AMIR	√	√
11.	NUR AINI.A.DAHLAN	√	√
12.	NURUL AZIZAH AZZAHRA	√	√
13.	NUR FADILAH	√	√
14.	NUR FALAH FRIZKA RH	√	√
15.	KIRANA AULIA RAHMAN	√	√
16.	NUR AISYAH	√	√
17.	KHAIRINISWA HANUN DINILLAH	√	√
18.	RIFKA AULIA ANANDA FJ	√	√
19.	KADRI AL SAHID	√	√
20.	MUH. RIDHO SALAM	√	√
21.	NUR KHOLISHOH	√	√
22.	SYADAH RAMADHANI	√	√
23.	MUH. KHISSHAAN AL VIQRY	√	√
24.	NURLISA MUTMAINNA	√	√
25.	NURUL AZIZAH AZZAHRA	√	√



**Hasil Pretest**Nama: *AESKIRA adela R.*Kelas: *0.2*

Berilah tanda (x) pada jawaban yang benar...!

1. Teknik penyaringan air yang paling sederhana dan mudah dilakukan adalah dengan menggunakan....  
A. kapas  
 B. kain katun  
C. pasir  
D. arang
  2. Proses penjernihan dengan cara mengisikan oksigen kedalam air disebut proses...  
 A. fitrasi  
B. absorsi  
C. aerasi  
D. infiltrasi
  3. Arah penyaringan pada saringan pasir cepat adalah...  
A. down flow  
 B. up flow  
C. right flow  
D. left flow
  4. Untuk menghilangkan bau dan rasa yang ada dalam air baku, biasanya digunakan lapisan...  
A. arang  
 B. batu  
C. kerikil  
D. pasir
  5. Dalam mengelola saringan air, Masyarakat desa Krobokan, Bali biasanya menggunakan saringan...  
 A. keramik  
B. cadas  
C. arang  
D. pasir
- 7* *20*

6. Biji buah kelor mengandung zat yang berguna untuk...
- A. membunuh virus dan bakteri
  - B. menetralkan partikel-partikel lumpur serta logam yang terkandung dalam air limbah suspensi
  - C. menghilangkan bau, rasa tidak enak dalam air
  - D. Memisahkan dan mengendapkan kotoran dalam air
7. Fungsi tawas dalam proses pengendapan air adalah...
- A. membunuh kuman
  - B. menaikkan PH dalam air
  - C. mengendapkan kotoran dalam air
  - D. menyeimbangkan PH dalam air
8. Lama waktu yang dibutuhkan menggunakan kaporit adalah...
- A. 4 jam
  - B. 12 jam
  - C. 18 jam
  - D. 24 jam
9. Untuk menghilangkan bau, rasa tidak enak dalam air dan menjemihkan air, sebaiknya digunakan...
- A. kapur gamping
  - B. arang batok kelapa
  - C. kaporit
  - D. tawas
10. Berikut ini adalah hal-hal yang mempengaruhi kualitas dan kondisi air tanah, kecuali..
- A. limbah pabrik
  - B. sampah organik dan anorganik
  - C. penebangan pohon secara liar
  - D. reboisasi

**Hasil Posttest**

Nama : Muh. Khisshaan Al-viary

Kelas : VIII. 2

Berilah tanda (x) pada jawaban yang benar...!

1. Teknik penyaringan air yang paling sederhana dan mudah dilakukan adalah dengan menggunakan....  
A. kapas  
 B. kain katun  
C. pasir  
D. arang
2. Proses penjemihan dengan cara mengisikan oksigen kedalam air disebut proses...  
A. fitrasi  
B. absorsi  
 C. aerasi  
D. infiltrasi
3. Arah penyaringan pada saringan pasir cepat adalah...  
A. down flow  
 B. up flow  
C. right flow  
D. left flow
4. Untuk menghilangkan bau dan rasa yang ada dalam air baku, biasanya digunakan lapisan...  
 A. arang  
B. batu  
C. kerikil  
D. pasir
5. Dalam mengelola saringan air, Masyarakat desa Krobokan, Bali biasanya menggunakan saringan...  
A. keramik  
 B. cadas  
C. arang  
D. pasir

6. Biji buah kelor mengandung zat yang berguna untuk...
- A. membunuh virus dan bakteri
  - B. Menetralkan partikel-partikel lumpur serta logam yang terkandung dalam air limbah suspensi
  - C. menghilangkan bau, rasa tidak enak dalam air
  - D. Memisahkan dan mengendapkan kotoran dalam air
7. Fungsi tawas dalam proses pengendapan air adalah...
- A. membunuh kuman
  - B. menaikkan PH dalam air
  - C. mengendapkan kotoran dalam air
  - D. menyeimbangkan PH dalam air
8. Lama waktu yang dibutuhkan menggunakan kaporit adalah ...
- A. 4 jam
  - B. 12 jam
  - C. 18 jam
  - D. 24 jam
9. Untuk menghilangkan bau, rasa tidak enak dalam air dan menjernihkan air, sebaiknya digunakan...
- A. kapur gamping
  - B. arang batok kelapa
  - C. kaporit
  - D. tawas
10. Berikut ini adalah hal-hal yang mempengaruhi kualitas dan kondisi air tanah, kecuali..
- A. limbah pabrik
  - B. sampah organik dan anorganik
  - C. penebangan pohon secara liar
  - D. reboisasi

### Dokumentasi Kegiatan



Gambar 1 Proses Kegiatan Pemberian *Pretest*



Gambar 2 Proses Kegiatan Pemberian Media Menggunakan LCD



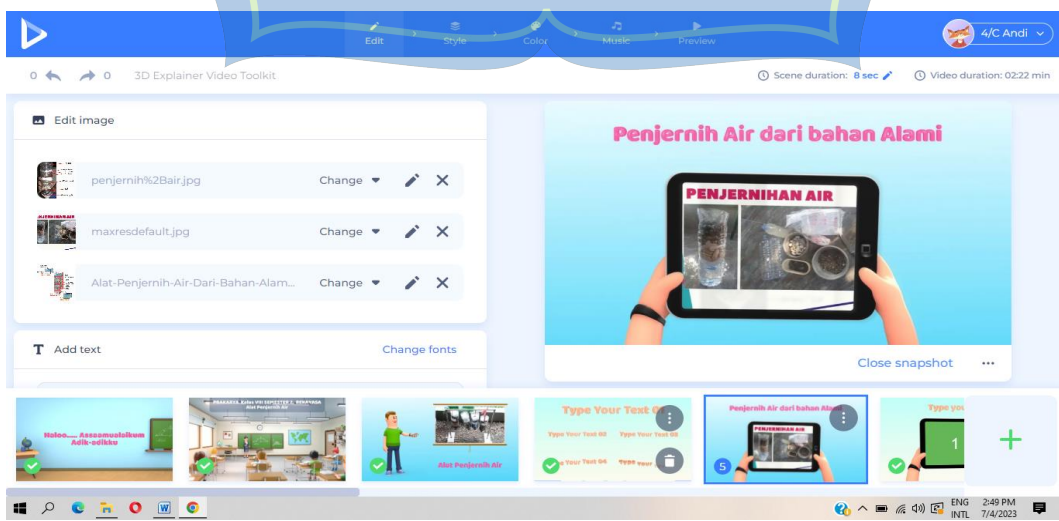
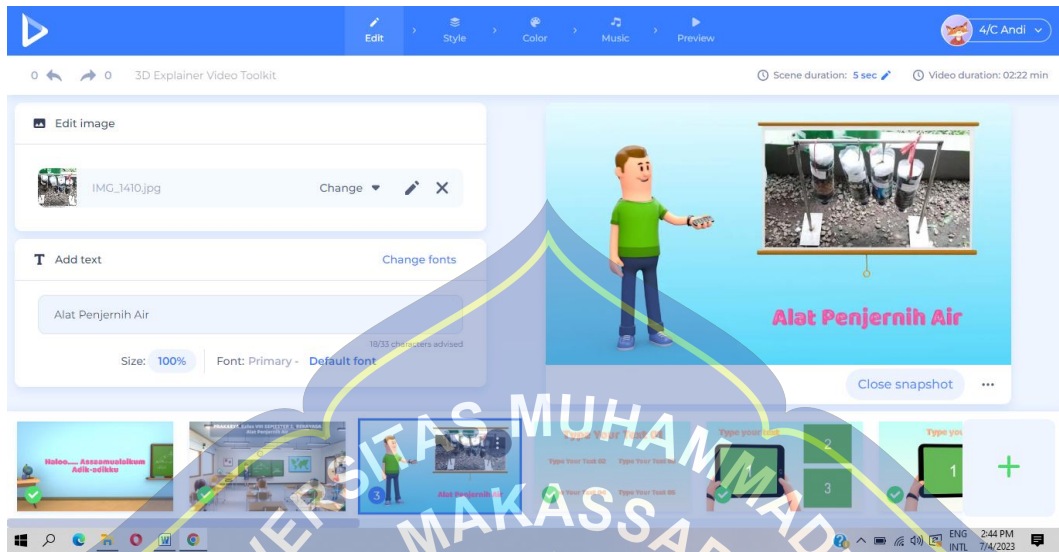
Gambar 3 Proses Kegiatan pemberian *Posttest*



Gambar 4 Foto Bersama Siswa

### Materi pembelajaran Menggunakan Media Renderforest







3D Explainer Video Toolkit | Scene duration: 6 sec | Video duration: 02:22 min

Edit image | alat\_bahan.jpg | Change

Add text | Bahan dan Alat Penjernih Air dari Bahan Alami | Change fonts | Size: 100% | Font: Primary - Default font | 45/60 characters advised

Bahan dan Alat Penjernih Air dari Bahan Alami

Close snapshot

3D Explainer Video Toolkit | Scene duration: 1g sec | Video duration: 02:22 min

Add text | Pengelolaan air bersih sangat dibutuhkan demi kesehatan dan keberlanjutan | Change fonts | Size: 51% | Font: Primary - Default font | 371/528 characters advised

Text position | Matching scenes

Penjernih Air dari bahan Alami

Bahan dan Alat Penjernih Air dari Bahan Alami

Penjernih Air dari Bahan Alami

Penjernih Air dari Bahan Alami

Type your text

Type your text

Type your text

Close snapshot

3D Explainer Video Toolkit | Scene duration: 6 sec | Video duration: 02:22 min

Add text | B. Penjernih Air dari Bahan Buatan | Change fonts | Size: 100% | Font: Primary - Default font | 34/137 characters advised

Text position | Matching scenes

B. Penjernih Air dari Bahan Buatan

Close snapshot

Penjernih Air dari bahan Alami

Bahan dan Alat Penjernih Air dari Bahan Alami

Penjernih Air dari Bahan Alami

B. Penjernih Air dari Bahan Buatan

Type your text

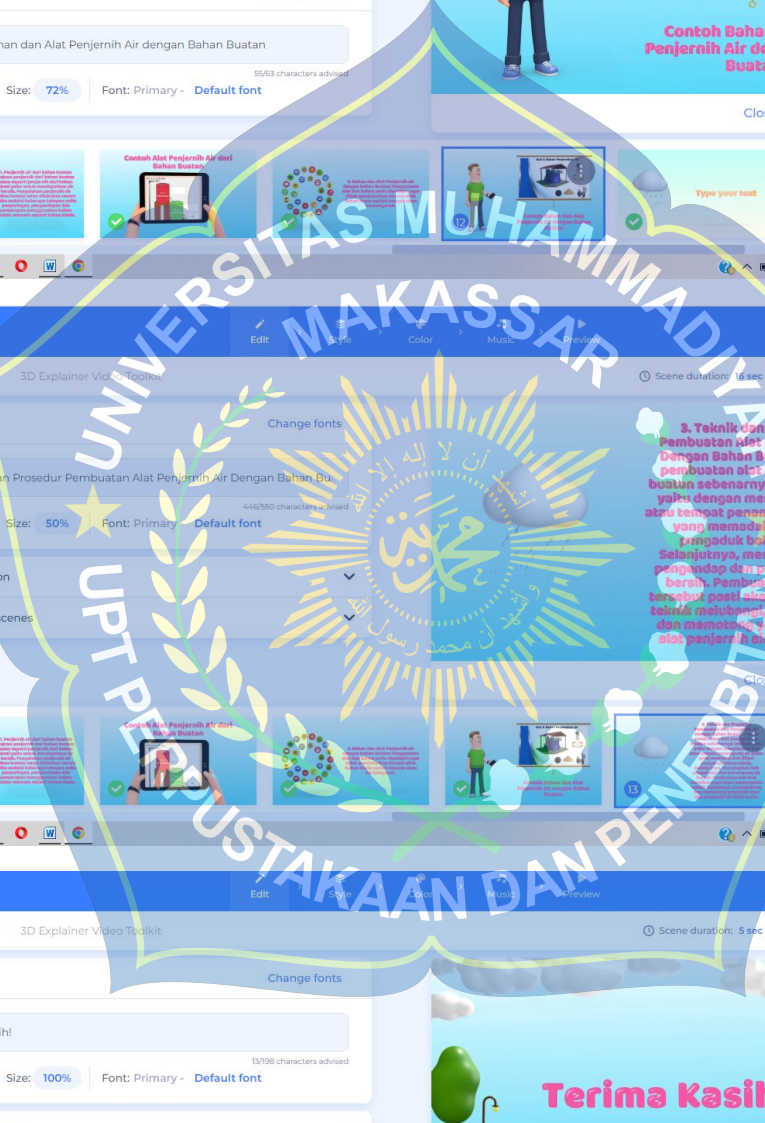
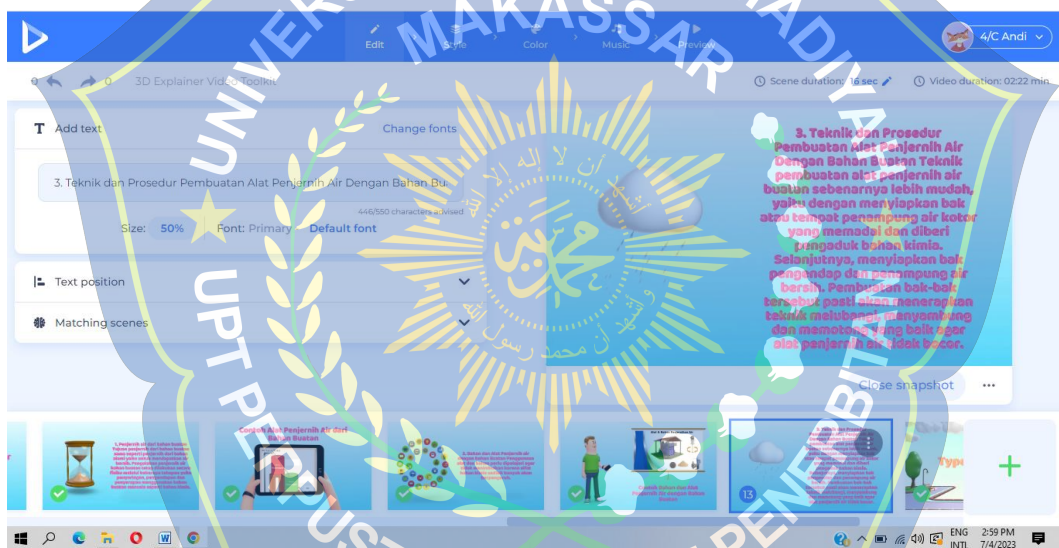
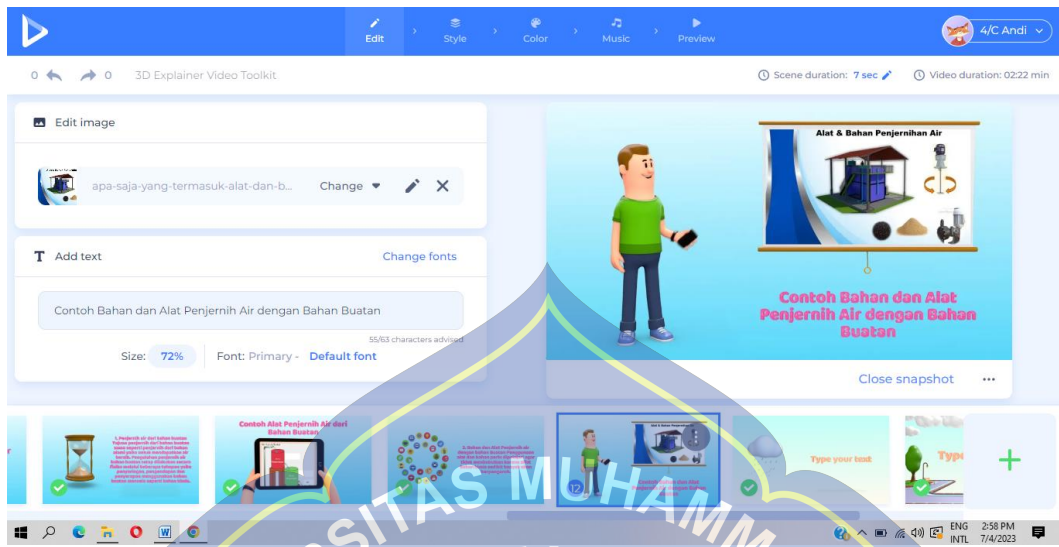
Type your text

The image displays three sequential screenshots of a video editing software interface, likely '3D Explainer Video Toolkit', used for creating an educational video. A large, semi-transparent watermark for 'UPT PUSTAKAAN DAN PENERBITAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR' is centered over the entire image.

**Top Screenshot:** Shows the initial editing stage. The main preview window displays the title 'Contoh Alat Penjernih Air dari Bahan Buatan' (Example of Water Purification Tools from Synthetic Materials) above an image of a hand holding a tablet showing a water filter. The interface includes a top menu bar with 'Edit', 'Style', 'Color', 'Music', and 'Preview' options, and a bottom timeline with scene markers.

**Middle Screenshot:** Shows the editing of the first scene. The main preview window displays the text: '1. Penjernih air dari bahan buatan Tujuan penjernih dari bahan buatan se...'. The text is being edited, with options for 'Size: 50%' and 'Font: Primary - Default font'. The timeline shows the current scene duration as 16 seconds.

**Bottom Screenshot:** Shows the editing of the second scene. The main preview window displays the text: '2. Bahan dan Alat Penjernih air dengan bahan Buatan Penggunaan alat...'. The text is being edited, with options for 'Size: 51%' and 'Font: Primary - Default font'. The timeline shows the current scene duration as 13 seconds.



**Titik Persentase Distribusi t (df = 1-40)**

Pr df	0.25 0.50	0.10 0.20	0.05 0.10	0.025 0.050	0.01 0.02	0.005 0.010	0.001 0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.2145
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.7764	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.02108	2.70446	3.30688

## Andi Zakiyah 105311104319 Bab I

## ORIGINALITY REPORT

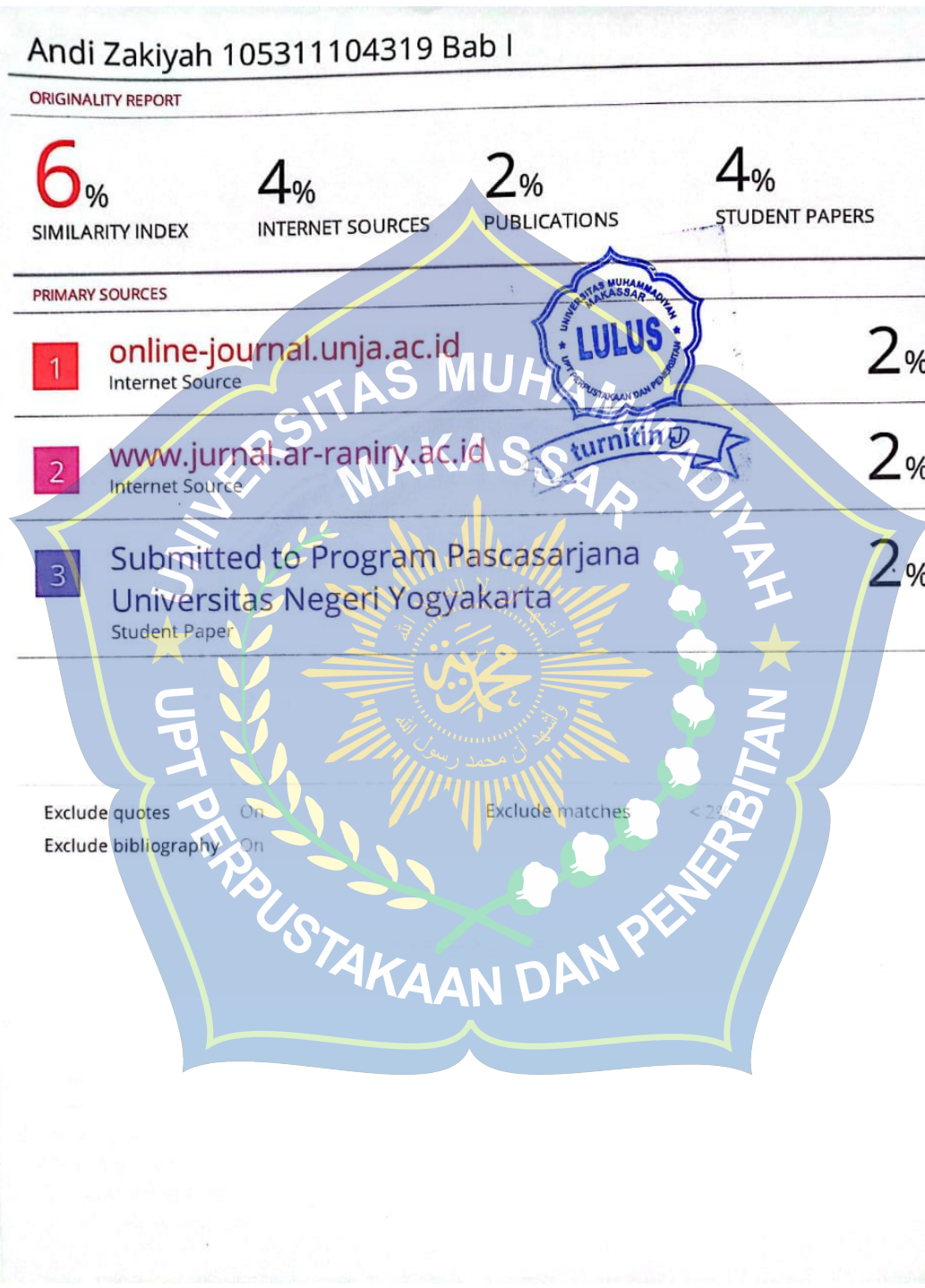
**6%** SIMILARITY INDEX  
**4%** INTERNET SOURCES  
**2%** PUBLICATIONS  
**4%** STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://online-journal.unja.ac.id">online-journal.unja.ac.id</a> Internet Source	2%
2	<a href="http://www.jurnal.ar-raniry.ac.id">www.jurnal.ar-raniry.ac.id</a> Internet Source	2%
3	Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Student Paper	2%

Exclude quotes  On  
 Exclude bibliography  On

Exclude matches  < 2%



Andi Zakiyah 105311104319 Bab II

ORIGINALITY REPORT

**11** %

SIMILARITY INDEX

**8** %

INTERNET SOURCES

**0** %

PUBLICATIONS

**7** %

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	2 %
2	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1 %
3	ulilalbabinstitute.com Internet Source	1 %
4	text-id.123dok.com Internet Source	1 %
5	Submitted to Yonkers High School Student Paper	1 %
6	Submitted to Universitas Putera Batam Student Paper	1 %
7	Submitted to Washoe County School District Student Paper	1 %
8	123dok.com Internet Source	<1 %
9	Submitted to Universitas Islam Malang Student Paper	<1 %

## Andi Zakiyah 105311104319 Bab III

## ORIGINALITY REPORT

<b>10%</b>	<b>9%</b>	<b>3%</b>	<b>3%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<a href="http://digilibadmin.unismuh.ac.id">digilibadmin.unismuh.ac.id</a> Internet Source	<b>6%</b>
<b>2</b>	<a href="http://jurnal.untan.ac.id">jurnal.untan.ac.id</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>3</b>	Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur Student Paper	<b>1%</b>
<b>4</b>	<a href="http://id.123dok.com">id.123dok.com</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>5</b>	<a href="http://www.skymem.com">www.skymem.com</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>6</b>	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>7</b>	Amalia Rona Hamzah. "Pengaruh CR dan EPS terhadap Harga Saham pada Perusahaan Farmasi di BEI Periode 2015-2018", Owner (Riset dan Jurnal Akuntansi), 2020 Publication	<b>1%</b>

## Andi Zakiyah 105311104319 Bab IV

## ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://digilibadmin.unismuh.ac.id">digilibadmin.unismuh.ac.id</a> Internet Source	4%
2	<a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	1%
3	<a href="http://jurnal.dharmawangsa.ac.id">jurnal.dharmawangsa.ac.id</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://repository.uhn.ac.id">repository.uhn.ac.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://repositori.uin-alauddin.ac.id">repositori.uin-alauddin.ac.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://id.123dok.com">id.123dok.com</a> Internet Source	1%

Exclude quotes  OnExclude bibliography  On

Exclude matches &lt; 1%



Andi Zakiyah 105311104319 Bab V

ORIGINALITY REPORT

2%	2%	0%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.usd.ac.id Internet Source	LULUS	2%
---	---	-------	----

Exclude quotes  On  
Exclude bibliography  On

Exclude matches  On





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

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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT**

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

Nama : Andi Zakiyah  
Nim : 105311104319  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	6 %	10 %
2	Bab 2	11 %	25 %
3	Bab 3	10 %	10 %
4	Bab 4	8 %	10 %
5	Bab 5	2 %	5%

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

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

Makassar, 24 Juli 2023  
Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,

  
Hum., M.I.P  
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN  
No. 964/591

## RIWAYAT HIDUP



**ANDI ZAKIYAH 2023**, Lahir di Jeneponto pada tanggal 9 April 2001, merupakan anak terakhir dari empat bersaudara dari pasangan ayahanda bernama Andi Patiroi dan ibunda bernama Erlawati. Penulis menempuh pendidikan sekolah dasar pada tahun 2007 dan tamat pada tahun 2013 di SDN 114 Agang Je'ne, kemudian melanjutkan pendidikan sekolah menengah pertama pada tahun 2013 di SMPN 1 Jeneponto dan tamat tahun 2016. Penulis kemudian melanjutkan pendidikan di SMAN 1 Jeneponto pada tahun 2016 dan tamat pada tahun 2019. Penulis melanjutkan pendidikan dan terdaftar sebagai mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan S1 pada tahun 2019 dan selesai pada tahun 2023 dengan menyelesaikan studi dengan judul " Efektivitas Pembelajaran Prakarya Dengan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Renderforest* Pada Kelas VIII SMPN 2 Sungguminasa"