

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KAMUS INTERAKTIF BAHASA
INDONESIA UNTUK PENINGKATKAN KEMAMPUAN KETERAMPILAN
MEMBACA SISWA KELAS VII M.Ts ZULFAQAR PULAU SEMBILAN
KABUPATEN SINJAI**



TESIS

Oleh:

SITTI FATIMAH

Nomor Induk Mahasiswa : 10504.11035.16

**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
MAKASSAR
2018**

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KAMUS INTERAKTIF BAHASA
INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA DAN
PRESTASI BAHASA INDONESIA SISWA KELAS VII M.Ts ZULFAQAR PULAU
SEMBILAN KABUPATEN SINJAI**

TESIS

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar Magister

**Program Studi
Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

Disusun dan Diajukan oleh

SITTI FATIMAH

Nomor Induk Mahasiswa : 10504.11035.16

Kepada

**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
MAKASSAR
2018**

TESIS

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KAMUS INTERAKTIF
BAHASA INDONESIA UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN
KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS VII M.Ts. ZULFAQAR
PULAU SEMBILAN KABUPATEN SINJAI

Yang Disusun dan Diajukan oleh

SITTI FATIMAH

Nomor Induk Mahasiswa : 105 04 11 035 16

Telah Dipertahankan di depan Panitia Ujian Tesis
Pada Tanggal 08 Oktober 2018

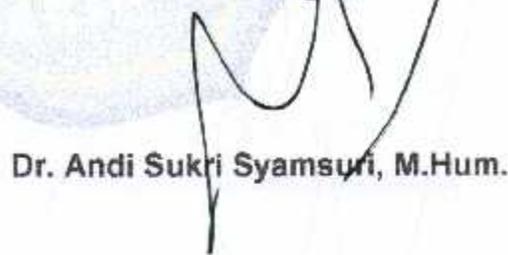
Menyetujui
Komisi Pembimbing

Pembimbing I,



Dr. Abd. Rahman Rahim, M.Hum.

Pembimbing II,



Dr. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum.

Mengetahui,

Direktur Program Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Makassar



Dr. H. Darwis Muhdina, M.Ag.
NBM : 483 523

Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Bahasa dan
Sastra Indonesia



Dr. Abd. Rahman Rahim, M.Hum.
NBM : 922 699

HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI

Judul Tesis : Penggunaan Media Pembelajaran Kamus Interaktif Bahasa Indonesia untuk Peningkatan Kemampuan Keterampilan Membaca Siswa Kelas VII M.Ts. Zulfaqar Pulau Sembilan Kabupaten Sinjai

Nama Mahasiswa : **Sitti Fatimah**

NIM : 105 04 11 035 16

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah diuji dan dipertahankan di depan panitia Penguji Tesis pada Tanggal 08 Oktober 2018 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar, dengan beberapa perbaikan

Makassar, 08 Oktober 2018

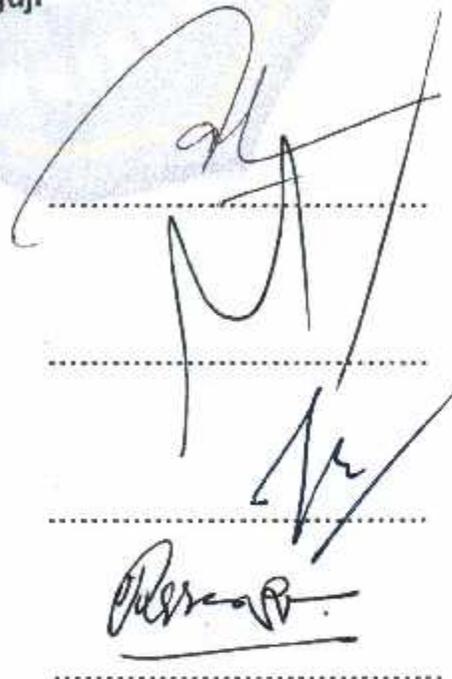
TIM Penguji

Dr. Abd. Rahman Rahim, M.Hum.
(Ketua Pembimbing/Penguji)

Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum.
(Sekretaris Pembimbing/Penguji)

Prof. Dr. H. M. Ide Said D.M., M.Pd.
(Penguji)

Dr. Hj. Rosmini Madeamin, M.Pd.
(Penguji)



Four handwritten signatures are present, each written over a horizontal dotted line. The signatures are: 1. A large, stylized signature at the top. 2. A signature with a large 'M' and 'S' initial. 3. A signature with a large 'I' and 'S' initial. 4. A signature with a large 'R' and 'M' initial.

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : **Sitti Fatimah**
NIM : 105 04 11 035 16
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra
Indonesia

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

Makassar, 02 November 2018



Sitti Fatimah

ABSTRAK

SITTI FATIMAH, 2018. *“Penggunaan Media Pembelajaran Kamus Interaktif Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Prestasi Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII M,Ts Zulfaqar Pulau Sembilan Kabupaten Sinjai”*. Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Abd. Rahman Rahim, sebagai pembimbing I dan Andi Sukri Syamsuri sebagai pembimbing II.

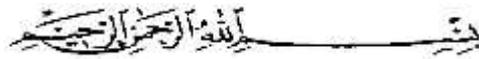
Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan 1) Bagaimana penggunaan media kamus interaktif meningkatkan kemampuan membaca siswa? 2) Mengapa media pembelajaran kamus interaktif meningkatkan prestasi belajar siswa?

Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas , adapun sumber data yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berasal dari tindakan kelas yang dilakukan di M,Ts Zulfaqar Pulau Sembilan pada siswa kelas VII yang berjumlah 18 siswa . Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, teknik observasi, dokumentasi.

Hasil penelitian ini adalah pada siswa kelas VII M,Ts Zulfaqar Pulau Sembilan dalam menggunakan media kamus interaktif dapat meningkatkan kemampuan membaca dan prestasi siswa. Hal itu dibuktikan dengan pada studi pendahuluan rata-rata prestasi siswa 57,17 pada siklus 1 sebesar 59,11 dan pada siklus II 83,58.

Kata kunci: Kemampuan Membaca dan Media Kamus Interaktif

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan karena atas limpahan rahmat, taufik, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan hasil penelitian ini sebagaimana yang diharapkan dalam penyusunan tesis ini, ada beberapa kesulitan yang dihadapi penulis. Namun, semuanya dapat teratasi berkat limpahan rahmat dan petunjuk dari Allah SWT dan tak terlepas dari bantuan semua pihak. Oleh karena itu, sudah sepantasnya jika penulis selaku mahasiswa yang melakukan praktik mengucapkan banyak terima kasih yang sebanyak-banyaknya serta penghargaan yang setinggi-tingginya kepada.

Kedua orang tua yang telah memberikan penulis kesempatan untuk merasakan kasih dan sayangnya yang begitu tulus, mereka adalah orang tua terhebat yang saya miliki. Bapak Dr. Abd. Rahman Rahim., M. Hum. Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar sekaligus sebagai pembimbing pertama saya dan juga pembimbing kedua saya Bapak Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M. Hum. yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan serta bimbingan selama proses penyelesaian tesis ini.

Pada akhirnya penulis menyadari bahwa apapun yang kami telah laksanakan ini tidak luput dari kekhilafan dan kesalahan. Untuk itu, dengan senang hati saya menerima saran dan kritik yang membangun untuk perbaikan laporan ini selanjutnya.

Akhirnya, penulis mengucapkan alhamdulillah atas terselesainya Tesis ini. Semoga menjadi sesuatu yang bernilai ibadah. Amin ya Rabbil Alamin.

Makassar, Juli 2018

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI	
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TESIS.....	
ABSTRAK.....	
ABSTRACT.....	
KATA PENGANTAR.....	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL.....	
DAFTAR LAMPIRAN.....	
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Penelitian yang Relevan	14
B. Tinjauan Teori dan Konsep	18
1. Model Pembelajaran	18
2. Media Kamus Interaktif Pembelajaran	20
3. Pembelajaran membaca	30
4. Tujuan Membaca	31
5. Tahap-Tahap Kegiatan Membaca	32
C. Kerangka Pikir.....	39

D. Hipotesis Tindakan	39
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Jenis Penelitian.....	42
B. Subjek, Lokasi, dan Waktu Penelitian	42
C. Prosedur Penelitian.....	42
D. Teknik Pengumpulan Data.....	45
E. Teknik Analisis Data	46
F. Instrumen Penelitian	47
G. Indikator Keberhasilan	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	49
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	49
1. Deskripsi kondisi awal	49
2. Deskripsi Penelitian Tindakan Kelas.....	51
B. Pembahasan Hasil.....	73
C. Keterbatasan Penelitian	75
BAB V PENUTUP	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Presentase Motivasi Belajar	50
Tabel 2. Presentase Prestasi Belajar	50
Tabel 3. Presentasi Motivasi Belajar Siklus I.....	56
Tabel 4. Prestasi Belajar Siswa.....	57
Tabel 5. Prestasi Motivasi Belajar Siklus II.....	64
Tabel 6. Prestasi Belajar Siswa	65
Tabel 7. Kriteria Presentase Motivasi Belajar Siswa	73
Tabel 8. Rata-rata Nilai Klasikal	74

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masalah membaca adalah jendela dunia, dengan membaca semua informasi dapat ditangkap dan dicerna dengan cepat dan mudah. Membaca memiliki peran yang sangat penting dalam konteks kehidupan umat manusia, terlebih pada era informasi dan komunikasi seperti sekarang ini. Membaca merupakan jembatan bagi siapa saja yang berkeinginan meraih kemajuan dan kesuksesan. Oleh karena itu, membaca merupakan keterampilan yang sangat penting untuk dimiliki oleh setiap orang, terlebih lagi bagi siswa. Banyak keuntungan yang diperoleh siswa apabila dapat menjadi pembaca teks yang efisien dan efektif. Siswa akan memiliki kemampuan untuk memperoleh informasi baik informasi secara umum maupun informasi khusus, yang terkait dengan materi pelajaran.

Kemampuan membaca yang baik dapat digunakan untuk menikmati beragam informasi melalui media cetak dan juga menikmati karya sastra baik prosa maupun puisi yang dapat menambah wawasan dan meningkatkan kepekaannya terhadap keindahan karya seni. Pada kenyataan pembelajaran membaca di lapangan banyak keluhan yang disampaikan oleh para guru. Berdasarkan informasi yang diperoleh melalui pertemuan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) bidang studi bahasa

Indonesia M,Ts, pada umumnya keluhan itu mengarah pada pertama pembelajaran membaca kurang diminati siswa, kedua kompetensi yang dimiliki siswa tidak bisa dimaksimalkan pencapaiannya.

Pada persoalan minat pembelajaran membaca, merupakan masalah yang sangat mempengaruhi efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran di sekolah. Masalah minat ini sangat personal sifatnya sehingga pola penanganannya pun sangat bervariasi. Faktor penggunaan metode penyajian dan pengevaluasian hasil pembelajaran di sekolah erat sekali hubungannya dengan penumbuhan minat belajar pada siswa. Hasil pengamatan dan wawancara dengan rekan-rekan guru menunjukkan masih seringnya terjadi pembelajaran yang kurang variatif yang dilakukan oleh guru bahasa Indonesia. Pelaksanaan pembelajaran membaca cenderung konvensional. Pembelajaran dilakukan dengan menugasi peserta didik untuk membaca teks, kemudian menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan teks. Namun peserta didik seakan tersiksa dengan alasan lelah, tidak konsentrasi, dan tidak dapat memahami isi teks. Peserta didik menggantungkan penjelasan guru untuk memperoleh penjelasan maksud isi teks, bahkan arti kata per kata dalam teks yang kemudian ditulis dalam buku catatan.

Pengajaran konvensional memiliki kelemahan utama yaitu pengajaran terpusat pada guru. Guru memegang kendali penuh dalam proses pengajaran sementara peserta didik hanya sebagai objek

pembelajaran. Karena hanya sebagai objek pembelajaran maka proses belajar peserta didik tidak maksimal. Peserta didik tidak mendapatkan kesempatan luas dalam mengembangkan kemampuan berpikir sehingga kompetensi kognitifnya lemah. Peserta didik juga kurang termotivasi dan lemahnya respon belajar dikarenakan pengajaran berpusat pada guru dan tidak adanya proses belajar langsung. Kelemahan yang lain dalam pembelajaran konvensional adalah tidak memberikan kesempatan luas bagi peserta didik berinteraksi dalam kegiatan empiris dan mendapatkan pengalaman secara langsung. Peserta didik juga kurang mendapatkan kesempatan memperoleh keterampilan belajar, sehingga bersikap pasif. Mereka tidak lebih hanya menerima apa yang disampaikan guru tanpa ada usaha aktif menemukan sendiri. Rendahnya respon peserta didik berimplikasi pada hasil belajar sehingga tujuan akhir pembelajaran tidak akan sampai.

Selain itu, kurangnya minat baca sangat erat hubungannya dengan kemampuan membaca. Seseorang yang mempunyai kemampuan membaca pemahaman yang cukup dan mempunyai minat baca yang tinggi kemungkinan akan mendapat informasi lebih banyak. Kompetensi yang harus dikuasai tidak akan tercapai apabila informasi yang terdapat dalam bahan ajar tidak bisa sampai pada peserta didik karena peserta didik tidak tahu apa yang dimaksud dalam wacana, mungkin karena bahasa, bahan atau materi yang kurang sesuai sehingga berdampak peserta didik kurang

termotivasi dan tidak senang membaca. Tetapi ketidaksenangan terhadap materi jangan sampai mengakibatkan tumpulnya kemampuan peserta didik dalam mencapai kompetensi membaca. Dimungkinkan minat baca yang tinggi yang didasari rasa senang akan tumbuh kebiasaan membaca. Senang membaca akan memperkaya pengalaman peserta didik dan menjadikannya lebih tanggap terhadap peristiwa-peristiwa di sekelilingnya. Tujuan akhirnya adalah menanam, menumbuhkan, dan mengembangkan kepekaan terhadap masalah-masalah manusiawi, pengenalan dan rasa hormatnya terhadap tata nilai, baik dalam konteks individual maupun sosial.

Untuk menumbuhkan motivasi peserta didik agar mau dan mampu menangkap pesan bacaan mungkin dibutuhkan media. Sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat mengembangkan aspek afektif berupa minat dan sikap yang positif dalam pembelajaran. Kondisi yang demikian menuntut guru untuk lebih inovatif mencari atau membuat media pembelajaran yang menarik dan dapat menumbuhkan minat belajar sehingga mendukung proses pembelajaran.

apabila di dalam diri seseorang tidak muncul gairah untuk mengajar atau belajar tentang hal-hal yang diajarkan atau dipelajarinya, maka di dalam lingkungan belajar mengajar itu agak sulit dikatakan ada kegembiraan, Hal ini sesuai dengan pendapat Hernowo (2005 :19) .

Sedangkan permasalahan yang kedua lebih disebabkan oleh kondisi sistem pembelajaran yang berlaku di M,Ts umumnya bersifat klasikal. Pada pembelajaran klasikal tentu perbedaan kompetensi individual kurang bisa dihargai secara maksimal.

Setiap individu dengan lainnya memiliki perbedaan bentuk tubuh dan sifat mental seperti kecerdasan, ingatan, motivasi, penghayatan penalaran, kemauan yang berbeda. Perbedaan individual anak dapat berupa : kecerdasan, bakat, keadaan jasmani, penyesuaian sosial dan emosional, latar belakang keluarga, prestasi belajar, (Hamalik,2002:159).

Perbedaan ini harus diupayakan untuk mendapat pelayanan dengan memberikan pelajaran pilihan, sistem tutorial, belajar mandiri dan sebagainya. Peserta didik belajar dengan kecepatan berbeda-beda dalam merespon, ada yang cepat ada yang lambat. Perancangan pembelajaran harus dilakukan oleh guru agar peserta didik mudah beradaptasi dengan pola mereka sendiri, melaju dengan kecepatan sendiri. Perbedaan individual seseorang mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Perbedaan itu akan bermakna manakala mendapat pelayanan yang optimal dari tenaga pendidik, dan peserta didik mendapat kesempatan mengembangkan diri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki, (Yamin,2007 :111)

Permasalahan seperti di atas tentunya tidak boleh dibiarkan dan harus segera diatasi karena menyebabkan proses belajar tidak maksimal yang berimplikasi pada hasil belajar peserta didik yang rendah. Untuk memecahkan masalah tersebut maka harus dilakukan upaya, antara lain dengan penerapan strategi pembelajaran membaca yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan mental secara aktif sehingga memperoleh pengalaman belajar secara langsung dengan tidak menggantungkan diri pada orang lain, dalam hal ini guru. Hal ini sesuai dengan pengertian belajar yang disampaikan Hilgard dan Brower (dalam Hamalik, 2002:45), bahwa belajar sebagai perubahan dalam perbuatan melalui aktivitas, praktik, dan pengalaman.

Untuk menumbuhkan motivasi membaca serta melatih kemandirian, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan sesuai karakteristik peserta didik. Secara psikologis, peserta didik pada rentang usia 11 – 14 tahun cenderung menyukai hal-hal baru yang berbaur modern dan serba canggih. Karakteristik inilah yang menjadi pijakan guru untuk mencari media yang tepat. Media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik M, Ts tersebut adalah media pembelajaran kamus interaktif. Media pembelajaran kamus interaktif mungkin lebih memikat bagi peserta didik dibandingkan dengan penggunaan metode ceramah di kelas.

Media pembelajaran kamus interaktif yang berisi paket pembelajaran membaca yang dikemas sehingga menarik peserta didik untuk belajar lebih

banyak serta memberi kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajar masing-masing. Media pembelajaran ini bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna. Bersifat mandiri, karena memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain. Media pembelajaran kamus interaktif merupakan multimedia berbasis komputer. Multimedia maksudnya adalah kolaborasi berbagai media yang diwujudkan melalui program aplikasi sistem komputer sehingga menghasilkan media interaktif berupa teks, suara, dan gambar. Komputer dengan fasilitasnya tentu mampu memfasilitasi aneka model pembelajaran yang diinginkan guru. Adanya gabungan dari banyak media memungkinkan siswa terlibat aktif untuk mengembangkan kreativitasnya dan memungkinkan siswa belajar secara mandiri. bahwa tujuan belajar berbantuan multimedia adalah membuat siswa terlibat dan lebih aktif belajarnya, membuat komunikasi lebih efektif, memfasilitasi forum, dan menambah minat dan motivasi belajar, Hal ini sesuai dengan pendapat (Koesnandar,2003:8).

Penggunaan media kamus interaktif sangat berguna untuk membantu proses komunikasi antara guru dan peserta didik lebih efektif. Media kamus interaktif dapat diartikan sebagai alat yang digunakan dalam ruang belajar atau dalam situasi belajar yang lain untuk mempermudah pengertian tentang kata-kata yang ditulis maupun yang diucapkan

(Suleiman,1985 :12). Menurut beberapa faktor dalam filsafat dan sejarah pendidikan, apa yang diketahui manusia (pengetahuan) disalurkan ke otak melalui satu indera atau lebih.

Banyak ahli berpendapat, bahwa 75% dari pengetahuan manusia sampai ke otaknya melalui mata dan yang selebihnya melalui pendengaran dan indera-indera yang lain. Kecenderungan menggunakan media kamus interaktif dalam proses pembelajaran timbul karena memungkinkan adanya berbagai keuntungan penggunaan media tersebut, seperti :

- a. Alat-alat audio-visual mempermudah orang menyampaikan dan menerima pelajaran atau informasi serta dapat menghindarkan salah pengertian.
- b. Alat-alat audio-visual mendorong keinginan untuk mengetahui lebih banyak.
- c. Alat-alat audio-visual mengekalkan pengertian yang didapat. Alat-alat audio-visual tidak saja menghasilkan cara belajar yang efektif dalam waktu yang lebih singkat, tetapi apa yang diterima melalui alat-alat audio-visual lebih lama dan lebih baik tinggal dalam ingatan.
- d. Globalisasi memberi dampak pada setiap orang untuk memperoleh informasi lebih transparan, jelas, mudah, solusinya adalah dengan media kamus interaktif. Dengan mengimplementasikan media kamus interaktif pada pembelajaran maka guru tidak lagi berperan utama dalam proses pembelajaran dan hal demikian yang diharapkan dalam pembelajaran.

Kondisi saat ini, pembelajaran tersedia dengan berbagai judul, namun sifatnya masih sebagai multimedia linier karena tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan pengguna.

Multimedia yang ada berjalan sekuensial atau berurutan, sehingga tayangan hanya bisa ditonton saja. Memperhatikan hal tersebut maka diperlukan penelitian yang menawarkan pengembangan media audio-visual yang berupa kamus interaktif sebagai media pembelajaran mandiri. Pengembangan karena media berupa kamus pembelajaran sudah ada, namun penelitian ini mengembangkan dari kamus pembelajaran yang ada menjadi media kamus pembelajaran yang mandiri dan bersifat interaktif. Melalui penelitian tersebut dimaksudkan untuk dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran bahasa Indonesia yang dapat tergambar dari peningkatan hasil belajarnya baik aspek kognitif, psikomotor, dan afektifnya. Media pembelajaran membaca berupa kamus interaktif ini dipilih, sebab belum adanya paket pembelajaran yang berupa kamus interaktif untuk pelajaran bahasa Indonesia. Banyak media pembelajaran yang ada, namun dalam pemanfaatannya belum interaktif, jadi hanya sebagai tontonan dalam komputer seperti film pada umumnya.

Dari hasil observasi peserta didik terlihat senang saat proses pembelajaran menggunakan multimedia kamus interaktif. Meskipun media audio-visual sudah dikenal dalam proses pembelajaran memiliki berbagai keuntungan, namun media ini memiliki kekurangan. Salah satu

kekurangannya adalah untuk memproduksi media tersebut memerlukan peralatan khusus dan keterampilan komputer. Demikian pula untuk mempertontonkannya juga membutuhkan peralatan khusus yang harganya relatif mahal. Penelitian ini memilih jenjang SMP dengan pertimbangan siswa SMP tingkat kematangan atau perkembangan intelektual anak sudah pada tingkat operasi formal.

Tingkat operasi formal (11 – 14 th) sifat-sifat anak antara lain: pola berpikirnya sudah sistematis dan meliputi proses yang kompleks tidak terbatas pada obyek yang konkret. Anak juga sudah mampu memecahkan masalah dengan berpikir secara hipotesis, deduktif, rasional, abstrak, dan reflektif mengevaluasi informasi, menurut Piaget (dalam Dahar, 1988 :183)

Di samping itu, peneliti adalah guru bahasa Indonesia M,Ts yang senantiasa berhadapan dengan dilema-dilema pembelajaran tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan tersebut, permasalahan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran kamus interaktif bahasa Indonesia meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas VII M,Ts. Zulfaqar Pulau Sembilan Kabupaten Sinjai?
2. Mengapa penggunaan media pembelajaran kamus interaktif bahasa Indonesia meningkatkan kemampuan membaca dan prestasi belajar siswa kelas VII M,Ts Zulfaqar pulau sembilan Kabupaten Sinjai?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang pertama dari penelitian ini adalah menghasilkan pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran mandiri kompetensi membaca kamus interaktif untuk siswa M,Ts kelas VII. Tujuan kedua, untuk mengetahui keefektivan media kamus dengan menggunakan kamus interaktif sebagai media pembelajaran mandiri kompetensi membaca. Tujuan ketiga, mendeskripsikan kendala-kendala apa saja yang dihadapi saat media kamus interaktif digunakan sebagai media pembelajaran mandiri kompetensi membaca untuk siswa M,Ts kelas VII.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis :

- a. Sebagai bahan penerapan penggunaan media pembelajaran.
- b. Sebagai bahan pengembangan teori dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa.
- c. Sebagai bahan implemetasi teori dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.
- d. Sebagai bahan referensi bagi peneliti lain dalam upaya penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis Hasil Penelitian:

- a. Penggunaan media pembelajaran kamus interaktif bahasa Indonesia meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada mata

pelajaran bahasa Indonesia. Bahkan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, dan siswa lebih aktif, kreatif, dan inovatif

- b. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga guru lebih profesional dalam menjalankan tugas mengajar, terutama memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Guru mampu menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Tidak menutup kemungkinan hasil penelitian tersebut digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam peningkatan kegiatan pembelajaran di kelas, khususnya pembelajaran bahasa Indonesia.
- c. Dengan melaksanakan penelitian tindakan kelas, dapat memberikan masukan kepada seluruh warga sekolah untuk meningkatkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah pendidikan dan pembelajaran serta menerapkan kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran. Sehingga kegiatan pembelajaran lebih tepat guna dan berhasil guna.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian terungkap bahwa pembelajaran menggunakan multimedia yang dikemas sebagai kamus interaktif mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan memecahkan masalah. Meningkatnya prestasi karena dalam proses belajar disertai rasa senang dan motivasi yang baik. Materi pembelajaran dikemas dalam bentuk multimedia kamus interaktif sehingga siswa dapat melihat sesuatu yang abstrak menjadi kongkrit. Setidaknya penelitian tersebut dapat digunakan sebagai pijakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia kompetensi membaca dengan format yang berbeda. Dalam penelitian ini, kamus yang dibuat bersifat interaktif dan lebih menekankan kemandirian siswa. Mustajab (2003) dalam penelitiannya Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Audiovisual terhadap Hasil Belajar Mata Pendidikan dan Latihan Bahasa Inggris Siswa Tingkat II SMKN 3 Semarang Tahun 2002/2003. Terungkap bahwa ada pengaruh yang signifikan pembelajaran dengan multimedia berupa media audio visual terhadap hasil belajar mata diklat bahasa Inggris. Penelitian tersebut merupakan survai awal adanya korelasi antara media audiovisual dengan kemampuan berbahasa.

Akan tetapi, spesifikasi aspek kebahasaan yang diteliti belum terdiskripsi secara jelas, apakah menyimak, berbicara, membaca, atau menulis. Dalam penelitian ini, aspek kebahasaan secara jelas terdiskripsi, dengan asumsi pemikiran walaupun antara keempat aspek kebahasaan tersebut bersifat integratif, namun dalam pembuatan media harus dispesifikasikan. Media menyimak tidak akan sama dengan media membaca, atau media berbicara dan menulis. Abimanyu (2003) juga melakukan penelitian pembelajaran pada mata kuliah teknik radiasi dengan media audiovisual VCD kepada mahasiswa. Abimanyu menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan psikomotorik yang signifikan antara kelompok mahasiswa yang menggunakan multimedia dalam bentuk media audio visual VCD dengan kelompok mahasiswa yang tidak menggunakan. Media audiovisual VCD dapat memberikan contoh yang lebih nyata (real world), namun media audiovisual dalam penelitian Abimanyu tidak bersifat interaktif dan masih sebagai alat penyampai pesan saja, berbeda dengan yang peneliti buat, memiliki nilai tambah pada interaktif dan mandiri. Dalam tesisnya Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Laporan di SMP dengan Multimedia Komputer, menyimpulkan pembelajaran dengan multimedia komputer merupakan bagian dari strategi penyampaian isi pembelajaran menulis laporan memiliki daya tarik tinggi.

Keterkaitannya dengan penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan adalah media yang digunakan sama. Hanya saja aspek

kebahasaan yang berbeda, dan penelitian penulis lebih mengutamakan interaktif saat pemanfaatan media. Peneliti mencoba menerapkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Memanfaatkan media audiovisual untuk mengembangkan model bimbingan karier. Penelitian ini lebih mengarah pada pengembangan model untuk pembelajaran bimbingan konseling. Sedangkan penelitian yang penulis lakukan adalah kamus interaktif sebagai media pembelajaran pada kompetensi membaca. Herman dan Dalim tahun 2005 melakukan penelitian Penggunaan Media Audiovisual untuk meningkatkan Kreativitas Belajar.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Dengan menggunakan media ini sambutan objek penelitian sangat baik. Kreativitas siswa menjadi meningkat, baik dalam bertanya, menjawab pertanyaan, maupun menjawab kuis yang diberikan. Saat menggunakan media, terlihat motivasi belajar yang tinggi. Penulis berasumsi, media audiovisual diterapkan kepada siswa dapat diterima, mungkin bila diterapkan pada siswa SMP yang tingkat kematangan atau perkembangan intelektual anak pada tingkat operasi formal, yang pola pikirnya sudah sistematis akan dapat menambah minat belajar siswa. Siswanto (2006) dalam tesisnya Upaya Meningkatkan Kualitas Proses dan Hasil Pembelajaran Fisika Bervisi SETS di SMA Menggunakan Multimedia Komputer Berbasis *Program Microsoft PowerPoint*, menyimpulkan melalui multimedia berbasis komputer dapat meningkatkan nilai kognitif, psikomotor, dan minat belajar siswa. Penelitian

tindakan kelas ini selain dapat meningkatkan jumlah siswa yang tuntas belajar, juga memberikan gambaran kualitas proses pembelajaran dan keterampilan meningkat. Siti Hudlorotun tahun 2006 menulis skripsi tentang Pengembangan Pembelajaran Membawakan Acara dengan *Media Video Compact Disk* melalui Penerapan Pendekatan Kontekstual pada siswa kelas VIII E MTs Salafiah Kajen Kabupaten Pati.

Penelitian ini lebih menekankan pemodelan dengan media VCD dalam pembelajaran berbicara. Dalam pengembangannya penelitian ini tidak berdasarkan atas kebutuhan, baik kebutuhan siswa maupun kebutuhan guru. Sedangkan penelitian penulis menghasilkan produk yang berdasar pada analisis kebutuhan siswa dan guru. Tahun yang sama, Anwas melakukan penelitian berjudul *Study Evaluatif Pemanfaatan Video Pendidikan di Sekolah dalam Proses Pembelajaran*.

Adapun rekomendasi dari penelitian Anwas adalah agar para guru mengembangkan media audiovisual. Penelitian ini menuliskan indikasi keberhasilan pembelajaran adalah tertariknya siswa pada media pembelajaran. Hasil belajar yang meningkat merupakan dampak dari minat siswa yang lebih baik. Dari penelitian ini terpotret perilaku positif siswa, yakni siswa lebih tertarik objek visual yang relatif unik dan jarang mereka temukan, serta benda-benda abstrak dapat tersaji dengan media tersebut. Berdasarkan serangkaian penelitian-penelitian yang ada, penelitian pengembangan kamus interaktif sebagai media pembelajaran mandiri

kompetensi membaca belum pernah dilakukan. Dengan demikian, keaslian ide dan konsep yang ada dalam penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan.

B. Tinjauan Teori dan Konsep

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Kata “interaktif” secara umum memiliki arti komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Lebih simpelnya, “interaktif” berarti komunikasi aktif antara komunikator dan komunikan. Tidak ada satu pihak yang pasif.

Media Interaktif secara umum mengacu pada produk multimedia dan layanan digital pada system IT yang merespons tindakan pengguna dengan menyajikan konten audio, konten visual maupun konten audiovisual.

Maka selanjutnya kita bisa menarik kesimpulan bahwa pengertian Media Pembelajaran Interaktif adalah alat bantu berbasis multimedia yang dapat menjabarkan pesan atau informasi dari guru ke siswa yang dalam prosesnya terjadi komunikasi aktif dua arah antara multimedia dengan pengguna (siswa) yang bertujuan mempermudah proses pembelajaran.

Permasalahan dalam penelitian ini pada dasarnya berkaitan strategi pembelajaran dengan pengembangan kamus interaktif sebagai media pembelajaran mandiri kompetensi membaca peserta didik M,Ts yang dapat tergambar dari hasil belajar peserta didik pada pembelajaran bahasa

Indonesia. Untuk menghindari kesalahan penafsiran pada judul penelitian tersebut, diberikan batasan-batasan konsep sebagai berikut. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun. Istilah model diartikan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan.

Model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perencana pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran, (Winataputra,2001 : 3).

Dengan demikian, aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tertata secara sistematis. Model pembelajaran bukan semata-mata menyangkut kegiatan guru mengajar akan tetapi justru lebih menitikberatkan pada aktifitas belajar siswa. Berdasarkan uraian di atas maka model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai dasar pemikiran untuk menciptakan suatu proses

kegiatan yang interaktif dan bersinergi untuk memperoleh pengalaman belajar berupa kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Selanjutnya siswa dapat mengaplikasikan hasil belajar secara integral dalam berbagai aspek kehidupan. Model pembelajaran menyajikan bagaimana suatu pembelajaran dibangun atas dasar teori-teori belajar, pembelajaran, psikologi, komunikasi, dan sistem.

2. Media Kamus Interaktif Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Pengertian media menurut Marshall Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memberikan batasan media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak, audio visual, serta peralatannya. (Angkowo:2007) Media atau alat dalam pembelajaran bahasa adalah segala alat yang dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan-tujuan yang sudah ditentukan. Media menurut Hardjito (2003:1) berupa audio visual bergerak, audio visual diam, visual gerak, visual diam, audio, dan teks. Sementara itu media menurut Bovee (dalam, Ena: 2004:2) adalah sebuah alat untuk menyampaikan pesan.

Berdasarkan pengertian media di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran berupa audio visual bergerak, audio visual diam, visual gerak, visual diam, audio, dan teks sehingga memungkinkan mempengaruhi peserta didik dalam proses tersebut menjadi lebih interaktif.

Teknologi komputer mampu menghadirkan media yang demikian sehingga peserta didik dapat belajar secara optimal. Komputer adalah salah satu media yang dapat mentransformasi berbagai simbol dalam informasi dari bentuk yang satu ke bentuk yang lain. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi pembelajar. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pembelajar. Selain itu media juga harus merangsang pembelajar mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru.

Media yang baik juga akan mengaktifkan pembelajar dan memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong untuk melakukan praktik. Berdasarkan uraian di atas jelas bahwa dengan bantuan teknologi informasi berupa perangkat komputer yang dilengkapi dengan *software* berupa program-program aplikasi maka dapat dikombinasikan berbagai media sehingga menghasilkan alat bantu pembelajaran interaktif berupa multimedia. Media kamus interaktif merupakan suatu media yang dilengkapi

dengan alat untuk mengontrol yang dilakukan pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Objek media interaktif dapat berupa : teks, image, animasi, audio, *full motion dan live video, interactive link*,(Satrio : 2008 ;4).

Dengan demikian media interaktif lebih berorientasi ke konten termasuk di dalamnya interaktifitas, grafis, sound dan berbagai teknik untuk membantu memahami ke peserta didik dengan cepat.

Merancang proses pembelajaran yang menekankan pada proses kegiatan mandiri peserta didik melalui kegiatan pembelajaran interaktif pada dasarnya berupaya agar proses pembelajarannya berkualitas. Salah satu caranya adalah dengan mengimplementasikan media dan teknologi dalam pembelajaran.

Roestiyah (2001:154) berpendapat bahwa dengan bantuan komputer dapat diajarkan cara-cara mencari informasi baru, menyeleksinya dan kemudian mengolahnya, sehingga terdapat jawaban terhadap suatu pertanyaan. Dari uraian di atas terungkap bahwa dengan bantuan teknologi dapat dikolaborasikan berbagai media menjadi suatu multimedia interaktif. Menurut Najjar (1998:1), multimedia menggunakan kombinasi tampilan berbagai media yang berbeda seperti teks, grafik, bunyi, dan video untuk menyampaikan pesan informasi. Uraian tersebut sesuai dengan pendapat Arifin (2003:3) bahwa multimedia interaktif adalah program pembelajaran yang secara terintegrasi menggabungkan teks, grafik, gambar, foto, suara,

video, animasi, dan lain-lain yang melibatkan interaksi antara pengguna dan program tersebut dengan menggunakan media kamus sebagai piranti penggunaannya.

Menurut Hardjito (2003:2) bahwa penggunaan multimedia pembelajaran ditujukan agar dapat memperkuat respons pengguna secepatnya dan sesering mungkin, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri, memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan, memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

Berdasarkan rumusan di atas maka media kamus interaktif pembelajaran mandiri pada hakikatnya adalah media pembelajaran berbasis teknologi yang secara terintegrasi menggabungkan teks, grafik, gambar, foto, suara, video, dan animasi yang interaktif dan menyenangkan sehingga implementasinya dalam pembelajaran dapat memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri, memperhatikan bahwa peserta didik mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan, memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, perumusan sendiri konsep, dan dapat dimanfaatkan oleh siswa secara mandiri, tanpa bantuan guru. Dengan demikian media kamus interaktif

tersebut diharapkan hasil belajar peserta didik dapat lebih baik dari pada bila peserta didik belajar dengan hanya menerima informasi saja dari guru yang dilakukan secara konvensional melalui ceramah, diskusi ataupun latihan soal-soal.

Melalui kegiatan belajar dengan media kamus interaktif peran guru tidak mendominasi proses pembelajaran. Sebaliknya, guru memberikan kesempatan seluasluasnya pada peserta didik untuk berperan aktif dalam proses belajar yang interaktif sehingga mampu menemukan dan merumuskan sendiri suatu konsep dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan. Multimedia yang demikian dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri. Menyadari pentingnya peranan media dalam pembelajaran maka dalam implementasinya perlu memperhatikan karakteristik multimedia itu sendiri.

Karakteristik multimedia menurut Koesnandar (2003:10) adalah bersifat fleksibel, dapat digunakan sesuai dengan belajar (self pacing), kaya dengan isi dan informasi (content rich), bersifat interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan individual.

Dengan memperhatikan karakteristik media kamus interaktif, maka pembuatan program semestinya didesain sesederhana mungkin sehingga implementasinya dalam pembelajaran tidak menyulitkan bagi peserta didik. Artinya untuk menggunakan program media kamus interaktif tersebut, peserta didik tidak harus belajar dulu tetapi cukup memahami dasar

mengoperasikan. Dengan pemahaman seperti diuraikan di atas maka penggunaan media kamus interaktif di dalam pembelajaran memiliki kelebihan bila dibandingkan media yang lain.

Dalam hal ini Roestiyah (2001:154) memberikan enam alasan, yaitu; dapat menyimpan pendapat dari beberapa informasi, dapat memilih informasi tersebut dengan kecepatan yang tinggi, dapat menyajikan pada peserta didik dengan tanda diagram yang menantang, memberi jawaban tipe kebutuhan peserta didik, dapat memberi umpan balik kepada peserta didik secara individual secepatnya, memiliki sejumlah perbedaan, dengan peserta didik yang berbeda-beda. Dengan kegiatan pembelajaran melalui media kamus interaktif akan dapat memberikan stimulus bagi peserta didik sehingga membangkitkan minat belajarnya disamping dapat mengembangkan kognitif dan melatih keterampilan peserta didik. Berkembangnya minat belajar pada peserta didik akan memberikan penguatan pengalaman belajarnya dan selanjutnya berimplikasi pada hasil belajar peserta didik tersebut. Pemahaman di atas semakin mempertegas pentingnya penggunaan multimedia dalam pembelajaran. Hal ini juga diungkap Mardjito (2003:3), bahwa kelebihan multimedia antara lain; interaktif, individual, fleksibel, motivasi, umpan balik, *record keeping*, *lesson integrity*, kontrol ada pengguna. Dengan kelebihan multimedia seperti diungkap di atas, maka dapat membantu peserta didik mengembangkan

penguasaan psikomotirik berupa keterampilan hidup (*life skill*) dan proses kognitif peserta didik berupa kemampuan berpikir secara komprehensif.

Demikian pula menumbuhkan afektif berupa sikap perilaku peserta didik yang berkembang dengan baik yang menumbuhkan minat belajar yang tinggi. Peserta didik juga akan lebih memahami akan arti belajar sebagaimana ia memahami cara menemukan konsep dan prinsip dengan mengatur sendiri laju belajarnya. Peserta didik juga lebih termotivasi untuk belajar karena adanya kesempatan luas mengembangkan kemampuan melalui kegiatan mandiri berupa eksplorasi materi di dalam multimedia untuk penemuan sendiri konsep-konsep, pengamatan, analisis, observasi dan pemecahan masalah. Berdasarkan gambaran media kamus interaktif yang banyak memiliki kelebihan dari media pembelajaran konvensional maka penting untuk dipertimbangkan oleh guru dalam merencanakan pembelajaran.

Namun, masalah yang timbul tidak semudah yang dibayangkan. Harus disadari untuk membuat suatu multimedia tidaklah mudah karena diperlukan pengetahuan teori, bahasa pemrograman komputer, maupun teknik pembuatan multimedia. Keadaan demikian tentunya menjadikan kendala tersendiri bagi guru karena banyak diantara mereka yang tidak memahami bahasa pemrograman komputer dan teknik pembuatan multimedia. Sementara itu pemanfaatan multimedia yang sudah ada

dipasaran belum tentu sesuai dengan kondisi pembelajaran dan ide atau gagasan yang ingin disampaikan oleh guru.

Jalan keluarnya adalah merealisasikan pembuatan multimedia itu dalam program dengan menggunakan media yang mudah dipelajari sehingga dengan demikian guru akan dengan mudah merealisasikan ide-ide pengajarannya. Pembelajaran media kamus interaktif dapat dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi yang sudah disediakan. Media kamus interaktif tersebut memberikan kemudahan bagi guru untuk dapat merancang multimedia disebabkan tersedianya banyak fasilitas aplikasi dengan tanpa harus mempelajari bahasa pemrograman terlebih dulu. Dalam penelitian ini, pembelajaran multimedia kamus interaktif dilakukan dengan menggunakan program aplikasi melalui media . Lebih lanjut dijelaskan pula bahwa media kamus interaktif dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran bahasa Indonesia, dan tentunya dapat dimanfaatkan juga untuk pembuatan multimedia pembelajaran.

Pemanfaatan aplikasi media kamus interaktif pembelajaran memiliki keuntungan bagi guru. Keuntungan terbesar memanfaatkan aplikasi media kamus interaktif adalah tidak perlunya pembelian kamus yang berbentuk buku karena sudah ada di dalam multimedia kamus interaktif.

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa pembelajaran media kamus interaktif pembelajaran menggunakan aplikasi media kamus akan menghemat biaya, waktu, tenaga, dan pikiran sebab guru tidak harus

mempelajari dulu bahasa pemrograman, Adapun kelemahan dalam media ini peserta didik tidak bisa mengukur kemampuannya secara langsung.

Untuk mengatasi kelemahan ini, maka dapat digunakan lembar kertas kerja peserta didik sehingga guru dapat memantau perkembangan belajar peserta didik. Seperti telah dijelaskan bahwa dalam penelitian ini memanfaatkan aplikasi media kamus interaktif untuk membuat pembelajaran dalam proses belajar mengajar berjalan sesuai dengan kurikulum. Media kamus interaktif tersebut berisi materi ajar membaca dengan rancangan tampilan berupa petunjuk, teks bacaan, kamus, dan latihan soal dilengkapi dengan animasi dan efek suara. Untuk mengimplementasikan media kamus interaktif dalam pembelajaran maka dibutuhkan ketersediaan perangkat *smartphone*. Perangkat *smartphone* tersebut berupa perangkat keras. Dengan tersedianya perangkat keras *smartphone* tersebut maka guru dapat mendesain dan mengarahkan siswa menggunakan media kamus interaktif sesuai dengan idenya sendiri. Mampu mengarahkan pembelajar sesuai dengan motivasi dan kemampuannya.

Dengan teknik ini, para pengguna diharapkan mampu mengarahkan pembelajar sesuai dengan pokok kajian dan skenario yang dipilihnya. Program ini juga mampu menyajikan bahan yang sesuai dengan kemampuan dan kecepatan serta motivasi peserta didik. Pembelajaran memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri. Mandiri dari segi alat

atau media dan mandiri dalam proses belajar. Mandiri dari segi alat, saat pembelajaran dimulai media kamus interaktif dimasukkan ke dalam aplikasi *smartphone*, maka secara otomatis akan membuka menuju menu utama.

Media kamus interaktif pembelajaran mandiri dapat menyajikan kata atau kalimat yang tidak dimiliki oleh media pembelajaran konvensional selama ini. Pembelajaran media kamus interaktif tersebut merupakan bagian-bagian pembelajaran pada umumnya yang tertuang dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang ditulis guru di buku sebagai salah satu perangkat pembelajaran. Proses pembelajaran umumnya terdiri dari tiga bagian yakni persiapan (awal), kegiatan inti, dan penutup (akhir). Persiapan atau kegiatan awal diwakili menu Appersepsi, kegiatan inti diwakili oleh Materi, dan penutup diwakili oleh Evaluasi yang dilengkapi latihan yang memadai. Saat alat atau media berproses peran guru sebagai fasilitator. Tugas fasilitator adalah memulai proses belajar, lalu menyingkir untuk melapangkan jalan agar pembelajar bebas menciptakan pengetahuannya. Yang utama untuk fasilitator harus bisa mendorong pembelajar untuk berbuat, mengajak mereka terlibat sepenuhnya dalam aktivitas belajar mereka sendiri. Peserta didik melakukan aktifitas belajar sesuai kecepatan masing-masing dan dapat menilai diri sendiri (selfadjustment) atas kompetensi yang dikuasai.

Apabila pembelajar menilai diri telah siap uji kompetensi, mereka dapat mengikuti uji kompetensi sesuai petunjuk di dalam media tersebut. Di sini letak mandiri dalam hal proses.

Sesuai dengan Suparman (1997:196) bahwa dalam pembelajaran mandiri mahasiswa menggunakan bahan belajar yang didesain khusus. Bahan tersebut dipelajarinya tanpa bergantung kepada kehadiran pengajar. Jenis bahan belajar tersebut dapat berupa salah satu atau kombinasi dari program media, bahan cetak, film, kaset audio, program radio, slide, program video, televisi, komputer, dan lain-lain.

Dengan demikian terlihat bahwa sebagaimana media lain yang selama ini telah dipergunakan sebagai media pendidikan secara luas, juga mempunyai peluang yang tak kalah besarnya dan bahkan mungkin karena karakteristiknya yang khas maka di suatu saat nanti bisa menjadi media pembelajaran yang paling terkemuka dan paling dipergunakan secara luas.

3. Pembelajaran Membaca

Sebagai suatu proses, membaca merupakan keterampilan yang tidak berdiri sendiri. Ia memerlukan aspek-aspek lain sebagai penunjang. Secara garis besar menurut Smith (1978) terdapat dua aspek penting dalam membaca. Pertama, keterampilan yang bersifat mekanis yang dianggap berada pada tataran terendah. Aspek ini mencakup; a) pengenalan huruf, b) pengenalan unsur-unsur linguistik, c) pengenalan hubungan pola ejaan dan bunyi, dan d) kecepatan membaca bertaraf dasar. Kedua, keterampilan

yang bersifat pemahaman yang dapat merupakan tataran tertinggi. Aspek ini mencakup; a) memahami pengertian sederhana (leksikal, gramatikal, dan retorikal), b) memahami signifikansi atau makna, c) penilaian, baik segi maupun isi, dan d) kecepatan membaca yang sangat fleksibel.

4. Tujuan Membaca

Menurut Tarigan (1994:9) tujuan utama dalam membaca adalah mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, dan memahami makna bacaan. Ada beberapa tujuan membaca, yaitu:

- a. Membaca untuk menemukan atau mengetahui penemuan-penemuan yang pernah dilakukan oleh sang tokoh, apa yang terjadi pada tokoh khusus atau untuk memecahkan masalah-masalah yang disebut oleh sang tokoh. Membaca seperti ini disebut membaca untuk memperoleh perincian-perincian atau fakta-fakta (*Reading for details or facts*).
- b. Membaca untuk mengetahui mengapa hal ini merupakan topik yang baik dan menarik, masalah yang terdapat dalam cerita, apa-apa yang dipelajari atau yang dialami sang tokoh, dan merangkum hal-hal yang dilakukan sang tokoh untuk mencapai tujuannya. Membaca seperti ini disebut membaca untuk memperoleh ide-ide utama (*Reading for main ideas*).
- c. Membaca untuk menemukan atau mengetahui pada setiap bagian cerita, apa yang terjadi mulai pertama, kedua dan ketiga atau seterusnya pada setiap tahap dibuat untuk memecahkan suatu masalah, adegan-adegan

- atau kejadian-kejadian dibuat dramatisasi. Ini disebut membaca untuk mengetahui urutan atau susunan organisasi cerita (*Reading for sequence or organization*).
- d. Membaca untuk menemukan atau mengetahui mengapa para tokoh merasakan seperti cara mereka itu, apa yang hendak diperlihatkan oleh sang pengarang kepada pembaca, mengapa para tokoh berubah, kualitas-kualitas yang dimiliki para tokoh yang membuat mereka berhasil atau gagal. Ini disebut membaca untuk menyimpulkan, membaca inferensi (*Reading for inference*).
 - e. Membaca untuk menemukan serta mengetahui apa-apa yang tidak biasa, tidak wajar mengenai seorang tokoh, apa yang lucu dalam cerita, atau apakah cerita itu benar atau tidak benar. Ini disebut membaca untuk mengelompokkan, membaca untuk mengklasifikasikan (*Reading to classify*).
 - f. Membaca untuk menemukan apakah sang tokoh berhasil atau hidup dengan urutan-urutan tertentu. Apakah kita ingin berbuat seperti cara sang tokoh bekerja dalam cerita itu. Ini disebut membaca menilai, membaca mengevaluasi (*Reading to evaluate*).
 - g. Membaca untuk menemukan bagaimana caranya sang tokoh berubah, bagaimana hidupnya berbeda dari kehidupan yang kita kenal, bagaimana dua cerita mempunyai persamaan, bagaimana sang tokoh menyerupai pembaca. Ini disebut membaca untuk membandingkan atau

mempertentangkan (*Reading to compare or contrast*) bahwa membaca sebagai proses berpikir, menilai, membuat keputusan, membentuk gambaran, mencari alasan logis, dan untuk memecahkan persoalan. Tarigan (1994:54) mengaitkan dengan sastra, menyatakan bahwa membaca sastra adalah membaca yang bertujuan memahami standart atau norma-norma kesastraan, resensi drama, dan pola-pola karya sastra. Jadi membaca serangkaian kegiatan pikiran yang dilakukan seseorang secara penuh perhatian untuk mengungkapkan ide/pesan yang tersurat maupun yang tersirat yang disampaikan penulis. Ketepatan penafsiran pembaca turut menentukan ketepatan makna yang lengkap. Kemampuan membaca peserta didik dapat ditingkatkan dengan banyak belajar membaca. Caranya yaitu:

- (a) diberi kesempatan membaca,
- (b) melengkapi sarana berupa perpustakaan dan buku-buku,
- (c) media, dan
- (d) memberi tugas secara rutin.

5. Tahap-tahap Kegiatan Membaca

Membaca adalah kegiatan berinteraksi dengan teks dan menerka apa kira-kira isi teks yang dibaca. Menurut Grellet (1981) (dalam Priyatni, 2007) untuk dapat melaksanakan proses interaksi menerka isi teks secara efektif dan efisien, diperlukan sejumlah pengetahuan berkaitan dengan teks yang dibaca. Oleh karena itu peserta didik hendaknya dilatih untuk

menggunakan apa yang mereka ketahui untuk memahami elemen yang tidak diketahui, apakah itu menyangkut gagasan atau makna kata-kata melalui kegiatan pramembaca. Membaca merupakan ketrampilan yang aktif. Membaca melibatkan ketrampilan memprediksi, memeriksa, bertanya mengenai isi teks. Oleh karena itu harus diperhatikan kegiatan-kegiatan setelah membaca, agar peserta didik dapat memahami isi teks secara akurat. Menurut Priyatni (2007 :3.5) keterampilan siswa dalam menarik kesimpulan terhadap isi teks dapat dilatih melalui latihan sistematis, atau membuat pertanyaan yang mendorong peserta didik untuk mengantisipasi isi teks melalui judul, ilustrasi, atau memprediksi akhir cerita paragraf sebelumnya. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ada tiga kegiatan yang perlu dilakukan dalam membaca agar menjadi pembaca yang efisien, yaitu kegiatan pada tahap pramembaca (sebelum membaca), kegiatan pada saat membaca, dan kegiatan pascamembaca (setelah membaca) untuk menguji pemahaman terhadap bacaan yang dibaca.

Siswa sering mendapat kesulitan terutama bila mereka menemukan atau menghadapi istilah-istilah yang asing bagi mereka. Dengan memberikan ilustrasi isi teks dengan gambar dapat meningkatkan rasa percaya diri dalam memahami teks yang agak sulit. Tahap Kegiatan Membaca Tahap membaca merupakan tahap yang paling penting dalam proses pembelajaran membaca. Untuk dapat memahami teks secara utuh,

siswa perlu menguasai pelbagai teknik membaca, mengenali bagaimana tujuan penulisan itu dicapai, dan memahami makna teks.

a. Teknik *Skimming* dan *Scanning*

Merupakan teknik membaca yang khusus yang diperlukan untuk membaca cepat dan efisien. Teknik membaca *Skimming*, dilaksanakan dengan melihat secara menyeluruh teks secara tepat untuk memperoleh intinya, untuk mengetahui bagaimana teks itu disusun, atau untuk memperoleh gagasan mengenai maksud penulis. Membaca dengan teknik *scanning*, untuk mencari informasi yang spesifik. Kita membaca teks sampai kita menemukan apa yang kita cari, apakah itu nama, tanggal atau informasi lain. Dengan demikian, *skimming* merupakan kegiatan membaca yang lebih menyeluruh pada teks dan memerlukan kompetensi khusus. Sebaliknya, *scanning* merupakan kegiatan terbatas karena hanya mencari informasi yang sesuai dengan tujuan. Walaupun demikian, kedua teknik ini sering digunakan secara bersamaan, misalnya kita dapat melakukan *scanning* pada satu teks tertentu sebelum kita menentukan apakah teks tersebut perlu dibaca lebih lanjut.

b. Teknik inferensi *Inferring*

Berarti menggunakan petunjuk-petunjuk sintaksis, logis dan budaya untuk menemukan makna dari elemen yang tidak diketahui. Bila elemen yang tidak diketahui adalah kata, maka formasi kata dan derivasi akan memainkan peranan yang penting. Bila memahami teks yang baru

sebaiknya guru tidak menerangkan kata-kata yang sulit sebelumnya kepada siswa. Siswa harus didorong untuk menerka makna kata yang sulit tersebut. Mereka dapat melihat makna kata tersebut dalam kamus setelah mereka mencoba mencari makna kata itu sendiri berdasarkan konteksnya.

c. Memahami hubungan antarkalimat

Ketidakmampuan untuk menyimpulkan makna elemen yang tidak diketahui sering menimbulkan keputusasaan pada diri siswa ketika mereka menghadapi teks yang baru. Problem yang sama timbul ketika siswa tidak dapat memahami struktur kalimat. Hal ini akan menghalangi pemahaman siswa bila teks terdiri dari kalimat-kalimat kompleks. Dengan demikian melatih siswa sedini mungkin sangatlah penting. Siswa dapat dilatih memahami inti kalimat. Siswa dapat dilatih untuk membagi teks menjadi bagian-bagian yang dapat dipahami, misalnya menjadi kalimat.

d. Menyambung kalimat dan gagasan

Aspek lain yang penting dalam mempersiapkan siswa adalah memahami berbagai alat yang digunakan untuk menghasilkan *textual cohesion* dan memahami penggunaan *reference* dan kata sambung. *Reference* termasuk semua alat yang memungkinkan hubungan leksikal dalam teks, misalnya elemen yang sebelumnya disebut. Kegiatan setelah membaca tahap setelah membaca meliputi kegiatan menjawab pertanyaan pemahaman dan mengerjakan tugas yang berkaitan dengan teks yang dibaca. Pertanyaan dapat diberikan untuk mengetahui apakah siswa telah memahami teks

dengan baik. Selain itu, pertanyaan pemahaman yang baik dapat menjadi stimulus untuk merefleksikan apa yang telah dibaca siswa (*reflective reading*). Pertanyaan yang dapat memberikan stimulus untuk *reflective reading* dipilih berdasarkan tingkat kemampuan membaca. Dari pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat dilihat tingkat kemampuan membaca yang akan dilatihkan siswa. Pertanyaan-pertanyaan pemahaman ini oleh Nuttall (dalam Tri Priyatni :2007) diklasifikasikan sebagai berikut.

a) Pertanyaan Pemahaman Literal (*Questions of Literal Comprehension*)

Pertanyaan pemahaman literal pada dasarnya menanyakan sesuatu yang tertera secara jelas dalam teks. Oleh karena itu, jawaban terhadap pertanyaan literal ini terdapat dalam teks dan biasanya berupa katakata yang jelas ada di dalam teks. Pertanyaan literal ini penting untuk mengarahkan pembaca pada pemahaman yang lebih lanjut (kompleks). Tanpa pemahaman literal lebih dahulu, pembaca tidak akan pernah bisa memahami teks secara rinci. Pertanyaan literal jumlahnya tidak boleh banyak.

b) Pertanyaan yang melibatkan Reorganisasi dan Reinterpretasi

Pertanyaan yang melibatkan reorganisasi dan reinterpretasi ini lebih sulit dibandingkan dengan pertanyaan literal. Untuk menjawab pertanyaan jenis yang kedua ini pembaca harus mengumpulkan sejumlah informasi literal dari berbagai bagian teks kemudian menyatakan atau menginterpretasikan kembali informasi tersebut.

c) Pertanyaan Inferensi Untuk menjawab pertanyaan inferensi ini, siswa harus membaca secara tersirat. Pertanyaan jenis ini menanyakan sesuatu yang tidak secara eksplisit ada dalam teks. Siswa harus memahami teks secara lebih baik untuk menemukan apa yang tersirat, menemukan implikasi-implikasi dari apa yang tertera secara literal. Siswa harus mengumpulkan informasi-informasi yang tersebar dalam teks kemudian menyatukannya, menyimpulkannya, dan kemudian mengungkapkan apa yang terimplikasikan.

d) Pertanyaan Evaluasi Pertanyaan evaluasi mengharuskan pembaca untuk menilai teks, dalam arti apa yang sebenarnya ingin ditulis oleh pengarang dan bagaimana tujuan tersebut dicapai. Pembaca harus memberikan penilaian terhadap kekuatan argumentasi yang dikemukakan pengarang, atau keefektifan narasi yang dipakai untuk memaparkan tulisannya. Untuk menjawab pertanyaan jenis ini, siswa tidak hanya merespons saja tetapi juga menganalisis respons yang dikemukakan serta menemukan alasan-alasannya.

e) Pertanyaan yang Memerlukan Respons Personal Pertanyaan yang memerlukan respons personal ini mengharuskan siswa mereaksi isi teks yang dibacanya. Respons personal pada dasarnya sudah termasuk ke dalam kategori membaca kreatif. Respons yang diberikan oleh siswa tidak boleh mengabaikan bukti-bukti tertulis yang terdapat dalam teks. Artinya,

jika kita memberikan respons tidak setuju terhadap perilaku X, alasan tersebut harus didasarkan pada pemahaman yang benar terhadap teks.

f) Pertanyaan Aplikasi Pertanyaan kategori ini menanyakan apa yang bisa dilakukan pembaca setelah memahami teks. Pertanyaan aplikasi menyadarkan pembaca untuk melakukan sesuatu setelah memahami teks secara keseluruhan. Kompetensi Membaca Sastra Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kompetensi merupakan sesuatu yang dimiliki oleh peserta didik, dan merupakan komponen

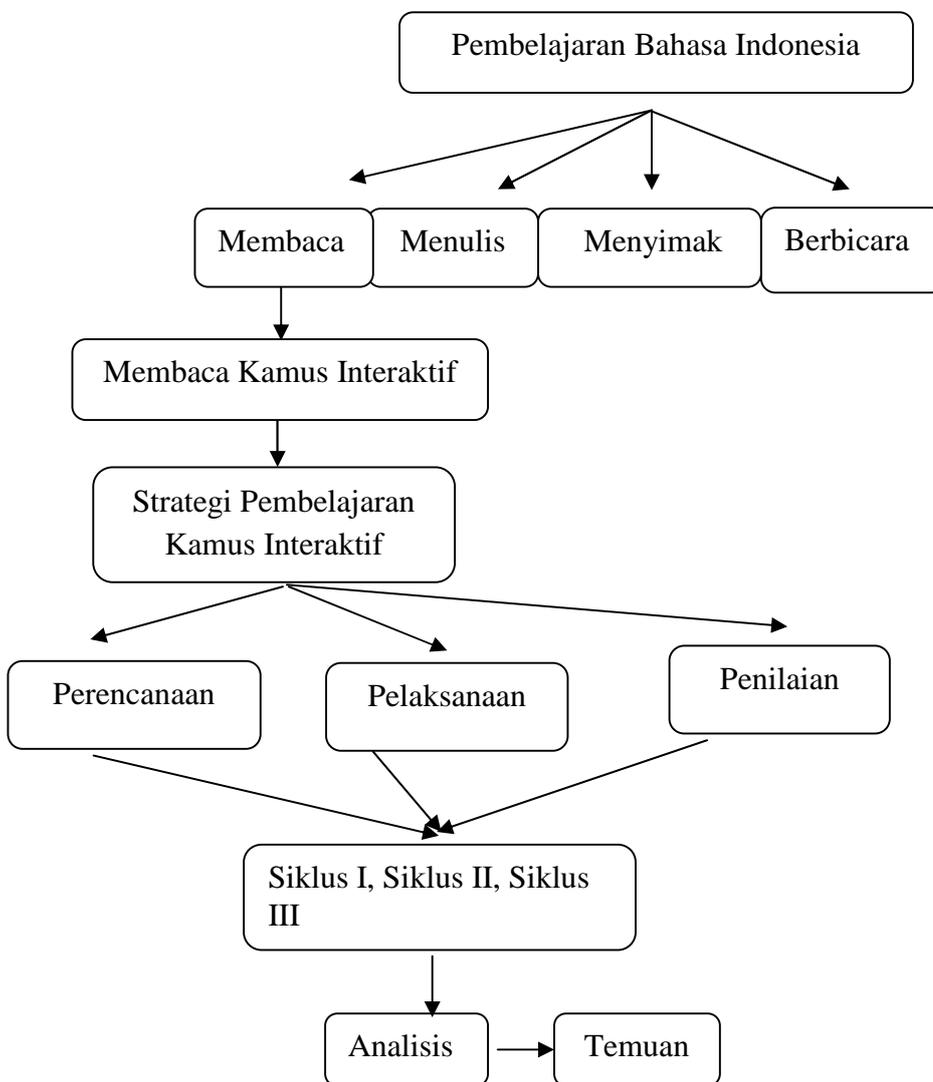
C. Kerangka Pikir

Pembelajaran bahasa Indonesia pada tingkat dasar mengacu pada pembelajaran empat keterampilan berbahasa, yakni keterampilan membaca, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut diajarkan dengan tujuan agar murid mampu menggunakan bahasa Indonesia, baik bahasa Indonesia lisan maupun bahasa Indonesia tulisan dengan baik dan benar.

Dalam pengajaran keterampilan menulis khususnya membaca kalimat, guru menggunakan berbagai macam strategi atau metode dengan harapan pencapaian hasil yang memuaskan. Salah satu strategi yang digunakan adalah strategi kamus interaktif. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi kamus interaktif dilakukan dengan tiga siklus

yakni siklus I, siklus II, dan siklus III. Hal inilah yang dianalisis untuk menghasilkan temuan dari penelitian yang dilakukan.

Untuk lebih jelasnya, penerapan strategi kamus interaktif dalam pembelajaran membaca kalimat sederhana dapat digambarkan dalam skema berikut ini.



Gambar 1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Jika kamus interaktif diterapkan dalam pembelajaran maka kemampuan membaca murid kelas VII M.Ts Zulfaqar Pulau Sembilan Kabupaten Sinjai dapat meningkat”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang diartikan dengan *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas merupakan langkah nyata yang dilakukan guru ditujukan untuk meningkatkan situasi pembelajaran dalam kelas. PTK adalah suatu pendekatan untuk memperbaiki pendidikan melalui perubahan, dengan mendorong para guru untuk memikirkan praktik mengajarnya sendiri (Wibawa, 2003: 7).

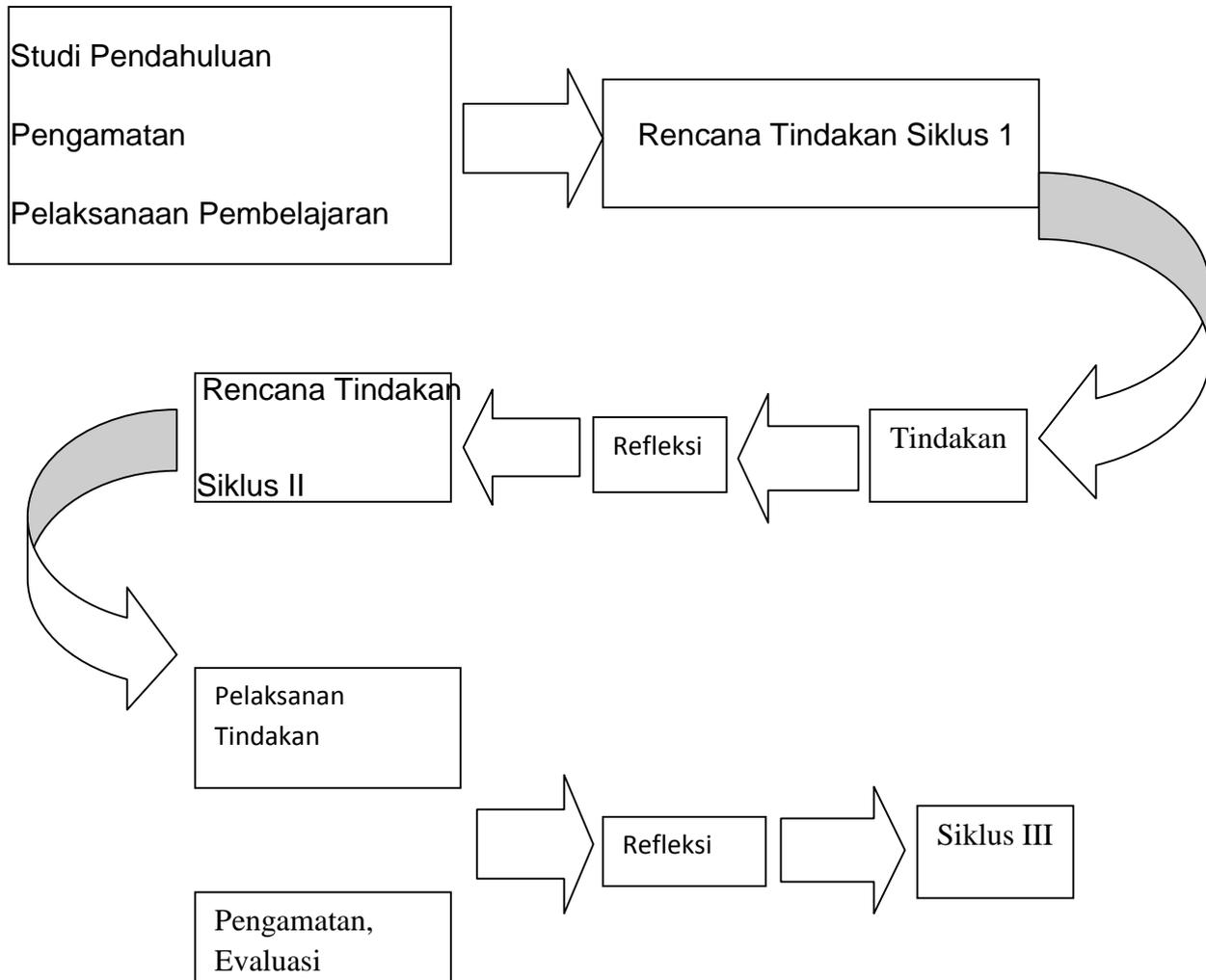
B. Subjek, Lokasi, dan Waktu Penelitian

Subjek, lokasi, dan waktu penelitian, yaitu:

1. Subjek dalam penelitian ini adalah murid kelas VII M.Ts Zulfaqar Pulau Sembilan Kabupaten Sinjai jumlah 18 murid.
2. Lokasi penelitian adalah M.Ts Zulfaqar Pulau Sembilan Kabupaten Sinjai
3. Waktu yang digunakan dalam penelitian ini adalah 3 bulan yakni bulan Januari hingga bulan Maret 2018.

C. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dirancang dengan skenario penelitian tindakan kelas (*action research*) melalui tiga siklus, yaitu



(Sumber: Mayasari, 2009: 22)

1. Empat tahap PTK pada siklus pertama

- a. Peneliti mengidentifikasi masalah konkret dalam pembelajaran membaca media kamus interaktif bahasa Indonesia.
- b. Masalah konkret diperoleh dari hasil observasi dan informasi dari guru bahasa Indonesia.
- c. Peneliti bersama praktisi menentukan permasalahan pembelajaran yang perlu mendapat penanganan.
- d. Peneliti bersama praktisi merencanakan pelaksanaan tindakan I pembelajaran bahasa Indonesia dengan media kamus interaktif.

2. Empat tahap lanjutan

- a. Dari tahap observasi, evaluasi dan refleksi terhadap tindakan I tersebut ditemukan sejumlah informasi penting tentang pemanfaatan strategi menggunakan media pembelajaran kamus interaktif.
- b. Peneliti bersama praktisi memperbaiki perencanaan tindakan II berdasarkan hasil refleksi tindakan I
- c. Peneliti bersama praktisi melaksanakan tindakan II.
- d. Peneliti bersama praktisi melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan II, mengevaluasi, dan melanjutkan refleksi pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media kamus interaktif.

3. Tahap lanjutan III

- a. Dari hasil pengamatan, evaluasi dan refleksi terhadap tindakan II, diperoleh sejumlah informasi tentang kemajuan dan kendala yang dihadapi dalam pembelajaran membaca media kamus interaktif.
- b. Peneliti dan praktisi merevisi perencanaan pembelajaran dan sekaligus melaksanakan tindakan III
- c. Peneliti dan praktisi melakukan pemantauan, evaluasi, dan refleksi terhadap tindakan III
- d. Kegiatan terakhir. Setelah target pembelajaran tercapai dengan indikatornya telah terjadi peningkatan pembelajaran bahasa Indonesia membaca menggunakan media kamus interaktif.

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, ditempuh teknik atau cara pengumpulan data yang terdiri dari:

a. Tes

Bentuk tes digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif yakni kemampuan pembelajaran bahasa Indonesia membaca menggunakan media kamus interaktif. Tes digunakan untuk mengetahui kemampuan membaca kamus interaktif, sebelum dan setelah tindakan dilaksanakan.

b. Teknik Observasi

Observasi dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi partisipan, artinya adalah peneliti bertindak tidak hanya sebagai pengamat, tetapi juga sebagai instrumen penelitian. Observasi dilakukan agar peneliti lebih mampu memahami konteks data dalam keseluruhan situasi sosial sehingga diperoleh pandangan holistik dengan tugas berusaha menstimulus peneliti agar mengetahui masalah yang sebenarnya sehingga data yang diperoleh lebih objektif dan akurat. Teknik ini dimaksudkan untuk melakukan pengamatan terhadap objek sambil mencatat hal-hal yang dianggap perlu dan berkaitan dengan masalah penelitian.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, bisa dalam bentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Pengumpulan data yang diperoleh dari observasi akan lebih kredibel jika didukung oleh dokumentasi.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data yang diperoleh dari observasi akan dianalisis secara kualitatif, sedangkan data mengenai kemampuan menulis kalimat tunggal bahasa Indonesia murid dianalisis dengan cara mendeskripsikan hasil tes

yang dilaksanakan murid setiap siklus. Berikut ini rumus nilai akhir tes menulis murid.

Perolehan skor

Nilai akhir tes menulis ----- x skor ideal (100) =

Skor maksimum

F. Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini, instrumen yang utama adalah peneliti sendiri, dalam arti bahwa peneliti merupakan keseluruhan dari proses penelitian baik terjun ke lapangan, mengumpulkan data menganalisis sampai membuat kesimpulan berdasarkan data yang telah dikumpulkan. Untuk membantu peneliti dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan instrumen bantuan dalam bentuk tes dan nontes. Bentuk tes digunakan adalah tes tertulis dan unjuk kerja. Bentuk nontes adalah observasi, jurnal catatan guru, dan dokumentasi.

G. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan berdasarkan kategori standar yang telah ditetapkan oleh Depdikbud, yakni:

1. Skor hasil belajar 0-32 kategori sangat rendah
2. Skor hasil belajar 33-54 kategori rendah
3. Skor hasil belajar 55-64 kategori sedang

4. Skor hasil belajar 65-84 kategori tinggi
5. Skor hasil belajar 85-100 kategori sangat tinggi.

Untuk melihat ketuntasan belajar secara klasikal digunakan kriteria ketuntasan belajar menurut standar Kemdikbud yaitu 85 % dengan kategori tuntas individu 65%.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Pada penelitian tersebut dibahas permasalahan tentang Penggunaan Media Pembelajaran Kamus Interaktif Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VII M,Ts. Zulfaqar pulau sembilan Kabupaten Sinjai Tahun Pelajaran 2017/2018 dengan hasil sebagai berikut :

1. Deskripsi Kondisi Awal

a. Motivasi Belajar

Sebelum melaksanakan proses penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan studi pendahuluan tentang motivasi belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VII khususnya penguasaan kosakata. Untuk mengetahui sejauh mana motivasi siswa pada pelajaran tersebut. Dari hasil pengukuran tersebut diperoleh data rata-rata skor klasikal motivasi belajar siswa sebesar 59,08 %. Berdasarkan kriteria persentase, motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya penguasaan kosakata termasuk dalam kategori cukup. Adapun data persentase dengan kriteria sesuai ketentuan yang diperoleh siswa sebagai berikut: tabel 1.

No	Interval Persentase	Kriteria	Jumlah
1	20% - 35,99%	Sangat Kurang	0
2	36% - 51,99%	Kurang	2
3	52% - 67,99%	Cukup	3
4	68% - 83,99%	Baik	15
5	84% - 100%	Sangat Baik	0

b. Keterampilan Membaca

Pada saat dilakukan studi pendahuluan, peneliti mendapatkan data keterampilan membaca mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VII M,Ts. Zulfaqar Pulau Sembilan Kabupaten Sinjai sebesar 58,25 dengan kriteria cukup. Adapun perolehan data keterampilan membaca siswa berdasarkan kriteria adalah sebagai berikut:tabel 2

No	Interval Persentase	Kriteria	Jumlah
1	0 - 19,99%	Sangat Kurang	0
2	20 - 39,99%	Kurang	0
3	40 - 59,99%	Cukup	5
4	60 - 79,99%	Baik	13
5	80% - 100%	Sangat Baik	0

2. Deskripsi Penelitian Tindakan Kelas

Dalam penelitian ini dilakukan pengambilan data motivasi belajar siswa menggunakan koesioner sebanyak dua kali, yakni pada saat awal siklus I dan siklus II. Selain itu juga dilakukan pengambilan data prestasi belajar siswa sebanyak tiga kali atau tiga siklus. Setiap siklus dilakukan evaluasi sebanyak dua kali, yakni dalam setiap pertemuan dilakukan evaluasi. Dari hasil evaluasi tersebut diperoleh nilai yang kemudian nilai pertemuan pertama dan kedua dalam setiap siklus digabung untuk ditentukan rata-rata nilai siswa. Dalam penentuan nilai, peneliti menggunakan tiga korektor. Nilai dari masing-masing korektor juga digabung untuk ditentukan rata-rata nilai prestasi belajar siswa.

Secara deskriptif pelaksanaan tindakan pada tiap-tiap siklus adalah sebagai berikut

a. Deskripsi Siklus I

1) Perencanaan

Pada tahap ini peneliti (guru) menyusun rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kegiatan membaca dan penguasaan kosakata dengan menggunakan media pembelajaran Kamus Bahasa Indonesia. Pembelajaran pada siklus 1 dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama digunakan untuk menyampaikan materi tentang kegiatan membaca sekaligus mendata kosakata dan

menentukan arti kosakata, kemudian diterapkan dalam kalimat. Setelah selesai pembahasan materi, siswa melakukan aktivitas membaca sekaligus menentukan kosakata sulit dari bacaan. Setelah siswa menentukan kosakata sulit dari bacaan, kemudian menentukan arti kosakata tersebut menggunakan media pembelajaran Kamus interaktif Bahasa Indonesia. Hasil kegiatan ini dikumpulkan untuk dievaluasi. Dalam mengevaluasi hasil kegiatan ini peneliti melibatkan tiga korektor. Nilai dari masing-masing korektor digabung untuk ditentukan rata-rata nilai pertemuan pertama.

Pada pertemuan berikutnya, yakni pertemuan kedua digunakan untuk pembahasan materi tentang bacaan dari penentuan pokok-pokok kalimat bacaan, serta menyusun suatu kesimpulan bacaan. Setelah selesai pembahasan materi, siswa melakukan kegiatan membaca bacaan. Dalam membaca bacaan tersebut siswa menentukan pokok-pokok kalimat bacaan yang kemudian disusun menjadi sebuah paragraf. Kegiatan dilanjutkan dengan menyusun kesimpulan bacaan. Dalam kegiatan ini juga dilakukan pengambilan nilai dengan melibatkan tiga korektor. Nilai dari masing-masing korektor digabung untuk ditentukan nilai rata-rata.

Nilai yang diperoleh siswa pada pertemuan pertama dan kedua digabung untuk ditentukan nilai rata-rata. Dari nilai rata-rata inilah dapat diketahui prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran Kamus interaktif Bahasa Indonesia.

Pada pertemuan kedua ini, selain menyelesaikan evaluasi siswa juga mengisi kuesioner motivasi belajar Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran Kamus Bahasa Indonesia. Hasil pengisian kuesioner dievaluasi dengan memberikan skor tiap item jawaban. Dari skor yang diperoleh siswa dapat diketahui tingkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2) Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Untuk pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Pertemuan Pertama

- a) Guru membuka pelajaran dengan salam dan kemudian dilanjutkan dengan presensi siswa.
- b) Guru memaparkan materi tentang media kamus interaktif.
- c) Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan singkat untuk mengetahui daya serap siswa.

- d) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang sedang dibahas.
 - e) Setelah 20 menit berlalu, guru memberikan soal untuk diselesaikan siswa.
 - f) Setelah waktu yang ditentukan berakhir, yakni 40 menit segera mengumpulkan hasil pekerjaannya.
- b. Pertemuan kedua
- a. Setelah membuka dengan salam, guru melakukan presensi siswa.
 - b. Guru melakukan tes awal tentang materi sebelumnya, kemudian dilanjutkan dengan memaparkan materi yang dibahas saat itu. Yakni tentang bacaan media kamus interaktif.
 - c. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan singkat untuk mengetahui daya serap siswa.
 - d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang sedang dibahas.
 - e. Setelah 10 menit berlalu, guru memberikan soal untuk diselesaikan siswa.
 - f. Setelah waktu yang ditentukan berakhir, yakni 50 menit siswa melakukan pengisian kuesioner tentang motivasi belajar siswa dalam waktu 20 menit. Saat jam pelajaran

berakhir siswa segera mengumpulkan hasil pekerjaannya.

3) Pengamatan (*Observing*)

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang hasilnya dicatat dan dirangkum sebagai dasar acuan pelaksanaan tahap selanjutnya. Berdasarkan pengamatan terhadap pelaksanaan siklus I dapat dilaporkan hal-hal berikut:

- a. Pada saat pembahasan materi, ada beberapa siswa kurang begitu antusias untuk belajar. Apalagi jika diberi kesempatan untuk bertanya, hanya diam. Ketika diberi pertanyaan juga diam.
- b. Saat pelajaran berlangsung, masih ada beberapa siswa kurang konsentrasi belajar. Beberapa siswa ngobrol sendiri, keluar masuk ruangan dengan berbagai alasan. Bahkan ada yang tertidur didalam kelas.
- c. Siswa kurang begitu berminat saat mengerjakan tugas mencari arti kosakata sulit menggunakan media Kamus interaktif Bahasa Indonesia.
- d. Ketika ditanya tentang penguasaan materi sebelumnya, beberapa siswa tidak berusaha mengingat. Dengan kata

lain, siswa kurang begitu aktif dan kreatif dalam mengikuti pelajaran.

- e. Dari hasil evaluasi dapat diketahui bahwa pada siklus I terdapat 7 siswa yang memiliki prestasi belajar dengan kriteria sangat baik dan rata-rata nilai klasikal adalah 59,19. Nilai tersebut masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yakni 75,00.
- f. Motivasi belajar siswa secara klasikal tergolong cukup. Siswa yang motivasi sangat baik sebanyak 9 siswa.

Untuk lebih jelasnya hasil pelaksanaan tindakan pada siklus ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Motivasi Belajar Siswa.tebel 3

No	Interval Persentase	Kriteria	Jumlah
1	20% - 35,99%	Sangat Kurang	0
2	36% - 51,99%	Kurang	2
3	52% - 67,99%	Cukup	6
4	68% - 83,99%	Baik	5
5	84% - 100%	Sangat Baik	5

Prestasi Belajar Siswa tabel 4

No	Interval Persentase	Kriteria	Jumlah
1	0 - 19,99	Sangat Kurang	0
2	20 - 39,99	Kurang	2
3	40 - 59,99	Cukup	6
4	60 - 79,99	Baik	5
5	80 – 100	Sangat Baik	5

4) Refleksi (*Reflecting*)

Setelah melaksanakan tindakan dan observasi pada siklus pertama, peneliti melakukan diskusi dengan observer untuk mendapatkan saran dan masukan guna mengadakan refleksi. Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi, dapat ditentukan refleksi sebagai berikut:

- a. Dari segi motivasi, pada saat KBM dimulai, beberapa siswa kurang memperhatikan hal ini dimungkinkan karena tidak disampaikan tujuan pembelajaran dan arah kegiatan belajar ini kemana. Untuk itu saat memulai KBM sebaiknya disampaikan tujuan pembelajaran materi yang akan dibahas. Selain itu guru perlu membangkitkan semangat belajar siswa atau perlu memotivasi siswa menggunakan media pembelajaran, agar siswa tidak bosan dalam belajar.

- b. Sedangkan pada segi prestasi belajar, siswa merasa enggan bila diberi tugas membaca apalagi membaca buku yang berukuran tebal. Misalnya siswa membaca kamus untuk menentukan arti kosakata sulit.
- c. Guru dalam memberikan tugas kurang memperhatikan waktu yang tersedia untuk mengerjakan, sehingga siswa terkesan terburu-buru dalam menyelesaikan tugas.
- d. Masih banyak siswa yang mendapat nilai dibawah 75, sehingga ketuntasan belajar belum tercapai.
- e. Guru menyampaikan materi sudah sesuai skenario, namun masih terlalu cepat.

Dari hasil observasi dan refleksi pada siklus pertama ini dapat dikatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran berupa Kamus interaktif Bahasa Indonesia belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Oleh karena itu perlu dilakukan tindakan untuk siklus II sebagai berikut:

- a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum pembahasan materi pembelajaran media kamus interaktif.
- b. Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi media kamus interaktif.
- c. Dalam menyampaikan materi tidak terlalu cepat.

d. Hendaknya guru menggunakan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi dan prestasi belajar siswa, serta agar penggunaan waktu lebih efisien. Bahkan dalam penyampaian tidak terburu-buru, karena penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

b. Deskripsi Siklus II

1) Perencanaan

Pada tahap ini peneliti (guru) menyusun rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kegiatan membaca dan penguasaan kosakata dengan menggunakan media pembelajaran Kamus Interaktif Bahasa Indonesia. Pembelajaran pada siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama digunakan untuk menyampaikan materi tentang kegiatan membaca sekaligus mendata kosakata dan menentukan arti kosakata menggunakan Kamus Interaktif Bahasa Indonesia, kemudian kosakata tersebut diterapkan dalam kalimat sesuai dengan artinya. Setelah selesai pembahasan materi, siswa melakukan aktivitas membaca sekaligus menentukan kosakata sulit dari bacaan. Setelah siswa menentukan kosakata sulit dari bacaan, kemudian menentukan arti kosakata tersebut menggunakan

media pembelajaran Kamus Interaktif Bahasa Indonesia. Hasil kegiatan ini dikumpulkan untuk dievaluasi. Dalam mengevaluasi hasil kegiatan ini peneliti melibatkan tiga korektor. Nilai dari masing-masing korektor digabung untuk ditentukan rata-rata nilai pertemuan pertama.

Pada pertemuan berikutnya, yakni pertemuan kedua digunakan untuk pembahasan materi tentang bacaan dari penentuan pokok-pokok kalimat bacaan, serta menyusun suatu kesimpulan bacaan. Setelah selesai pembahasan materi, siswa melakukan kegiatan membaca bacaan. Dalam membaca bacaan tersebut siswa menentukan pokok-pokok kalimat bacaan yang kemudian disusun menjadi sebuah paragraf. Kegiatan dilanjutkan dengan menyusun kesimpulan bacaan. Dalam kegiatan ini juga dilakukan pengambilan nilai dengan melibatkan tiga korektor. Nilai dari masing-masing korektor digabung untuk ditentukan nilai rata-rata.

Nilai yang diperoleh siswa pada pertemuan pertama dan kedua digabung untuk ditentukan nilai rata-rata. Dari nilai rata-rata inilah dapat diketahui prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran Kamus Interaktif Bahasa Indonesia.

Pada pertemuan kedua ini, selain menyelesaikan evaluasi siswa juga mengisi kuesioner motivasi belajar Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran Kamus Interaktif Bahasa Indonesia. Hasil pengisian kuesioner dievaluasi dengan memberikan skor tiap item jawaban. Dari skor yang diperoleh siswa dapat diketahui tingkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2) Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Untuk pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Pertemuan Pertama

- a) Guru membuka pelajaran dengan salam dan kemudian dilanjutkan dengan presensi siswa.
- b) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- c) Guru memaparkan ulang materi tentang media kamus interaktif, kemudian memperagakan cara menentukan arti kosakata sulit menggunakan Kamus Interaktif Bahasa Indonesia melalui *smartphone Multimedia*.
- d) Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan singkat untuk mengetahui daya serap siswa.
- e) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang sedang dibahas.

- f) Setelah 20 menit berlalu, guru memberikan soal untuk diselesaikan siswa.
- g) Setelah waktu yang ditentukan berakhir, yakni 60 menit segera mengumpulkan hasil pekerjaannya.

b. Pertemuan kedua

- a. Setelah membuka dengan salam, guru melakukan presensi siswa.
- b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- c. Guru melakukan tes awal tentang materi sebelumnya, kemudian dilanjutkan dengan memaparkan materi yang dibahas saat itu yakni tentang bacaan. Dalam penyampaian materi, guru menggunakan media pembelajaran kamus interaktif dengan *smartphone*.
- d. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan singkat untuk mengetahui daya serap siswa.
- e. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang sedang dibahas.
- f. Setelah 10 menit berlalu, guru memberikan soal untuk diselesaikan siswa.
- g. Setelah waktu yang ditentukan berakhir, yakni 50 menit siswa melakukan pengisian kuesioner tentang motivasi belajar siswa dalam waktu 20 menit. Saat jam pelajaran

berakhir siswa segera mengumpulkan hasil pekerjaannya.

3) Pengamatan (*Observing*)

Hampir sama dengan kegiatan pada siklus 1. Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang hasilnya dicatat dan dirangkum sebagai dasar acuan pelaksanaan tahap selanjutnya. Berdasarkan pengamatan terhadap pelaksanaan siklus II dapat dilaporkan hal-hal berikut:

- a. Pada saat pembahasan materi, ada beberapa siswa kurang begitu antusias untuk belajar. Apalagi jika diberi kesempatan untuk bertanya, hanya diam. Ketika diberi pertanyaan juga diam.
- b. Saat pelajaran berlangsung, siswa berusaha konsentrasi belajar secara maksimal. Beberapa siswa antusias ingin mencoba mengerjakan soal latihan yang diberikan guru.
- c. Siswa sangat berminat saat mengerjakan tugas mencari arti kosakata sulit menggunakan Kamus Interaktif Bahasa Indonesia.
- d. Jumlah *smartphone* belum sesuai dengan jumlah siswa, sehingga satu *smartphone* digunakan oleh dua siswa,

bahkan ada yang satu *smartphone* digunakan oleh tiga bahkan empat siswa.

- e. Dari hasil evaluasi dapat diketahui bahwa pada siklus II terdapat 15 siswa yang memiliki prestasi belajar dengan kriteria sangat baik dan rata-rata nilai klasikal adalah 83,59. Nilai tersebut sudah diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).
- f. Motivasi belajar siswa secara klasikal tergolong cukup. Siswa yang motivasi sangat baik sebanyak 15 siswa.

Untuk lebih jelasnya hasil pelaksanaan tindakan pada siklus ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Motivasi Belajar Siswa tabel 5

No	Interval Persentase	Kriteria	Jumlah
1	20% - 35,99%	Sangat Kurang	0
2	36% - 51,99%	Kurang	0
3	52% - 67,99%	Cukup	0
4	68% - 83,99%	Baik	3
5	84% - 100%	Sangat Baik	15

Prestasi Belajar Siswa tabel 6

No	Interval Persentase	Kriteria	Jumlah
1	0 - 19,99	Sangat Kurang	0
2	20 - 39,99	Kurang	0
3	40 - 59,99	Cukup	0
4	60 - 79,99	Baik	3
5	80 – 100	Sangat Baik	15

a. Refleksi (*Reflecting*)

Setelah melaksanakan tindakan dan observasi pada siklus pertama, peneliti melakukan diskusi untuk mendapatkan saran dan masukan guna mengadakan refleksi. Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi, dapat ditentukan refleksi sebagai berikut:

- a. Pada saat KBM dimulai, beberapa siswa memperhatikan dengan baik, hal ini dimungkinkan karena tujuan pembelajaran dan arah kegiatan belajar disampaikan dengan jelas.
- b. Penyampaian materi menggunakan *smartphone* multimedia sangat tepat karena media dapat memotivasi belajar siswa, sehingga siswa tidak bosan dalam belajar.

- c. Siswa tampak sangat antusias dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Siswa tampak begitu sangat bersemangat dan mulai muncul kreativitas, aktifitasnya dalam belajar, terutama saat menentukan arti kosakata sulit menggunakan Kamus Interaktif Bahasa Indonesia.
- d. Tampak beberapa siswa berusaha dan mencoba menentukan arti kosakata sulit menggunakan Kamus Interaktif Bahasa Indonesia, bahkan ada beberapa siswa yang mencari-cari buku lain untuk ditentukan kosakata sulitnya dan ditentukan artinya.
- e. Guru dapat menyampaikan materi dengan mudah dan sesuai skenario, karena dengan media pembelajaran materi lebih mudah dipahami siswa. Dengan demikian guru menyampaikan materi tidak terburu-buru.
- f. Masih ada siswa yang mendapat nilai dibawah 75, sehingga ketuntasan belajar belum mencapai 100%.
- g. Rata-rata nilai secara klasikal 83,58 dan skor motivasi secara klasikal 82%.

Dari hasil observasi dan refleksi pada siklus kedua ini dapat dikatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran berupa Kamus Interaktif Bahasa Indonesia secara klasikal sudah mencapai ketuntasan.

Dengan demikian sudah tidak perlu dilakukan tindakan untuk siklus III. Namun, karena masih ada siswa yang mendapatkan nilai prestasi hasil belajar dibawah KKM, maka penelitian tetap dilanjutkan ke siklus III. Siklus III ini digunakan untuk menuntaskan atau remidi siswa yang belum tuntas sekaligus pengayaan siswa yang sudah tuntas. Oleh karena itu kegiatan berikutnya:

- a. Seperti pelaksanaan siklus sebelumnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum pembahasan materi.
- b. Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi yang sedang dibahas saat itu.
- c. Dalam kegiatan ini media pembelajaran yang digunakan tidak ada perubahan. Media pembelajaran tetap menggunakan Kamus Interaktif Bahasa Indonesia.

c. Deskripsi Siklus III

1) Perencanaan

Tidak berbeda jauh dengan tahapan-tahapan sebelumnya. Pembelajaran pada siklus III dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama digunakan untuk menyampaikan materi tentang kegiatan membaca sekaligus mendata kosakata dan menentukan arti kosakata menggunakan Kamus Interaktif Bahasa Indonesia, kemudian kosakata tersebut diterapkan dalam kalimat sesuai dengan

artinya. Setelah selesai pembahasan materi, siswa melakukan aktivitas membaca sekaligus menentukan kosakata sulit dari bacaan. Setelah siswa menentukan kosakata sulit dari bacaan, kemudian menentukan arti kosakata tersebut menggunakan media pembelajaran Kamus Interaktif Bahasa Indonesia. Hasil kegiatan ini dikumpulkan untuk dievaluasi. Dalam mengevaluasi hasil kegiatan ini peneliti melibatkan tiga korektor. Nilai dari masing-masing korektor digabung untuk ditentukan rata-rata nilai pertemuan pertama.

Pada pertemuan berikutnya, yakni pertemuan kedua digunakan untuk pembahasan materi tentang bacaan dari penentuan pokok-pokok kalimat bacaan, serta menyusun suatu kesimpulan bacaan. Setelah selesai pembahasan materi, siswa melakukan kegiatan membaca bacaan. Dalam membaca bacaan tersebut siswa menentukan pokok-pokok kalimat bacaan yang kemudian disusun menjadi sebuah paragraf. Kegiatan dilanjutkan dengan menyusun kesimpulan bacaan. Dalam kegiatan ini juga dilakukan pengambilan nilai dengan melibatkan tiga korektor. Nilai dari masing-masing korektor digabung untuk ditentukan nilai rata-rata.

Nilai yang diperoleh siswa pada pertemuan pertama dan kedua digabung untuk ditentukan nilai rata-rata. Dari nilai rata-

rata inilah dapat diketahui prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran Kamus Interaktif Bahasa Indonesia.

Karena data tentang motivasi belajar siswa sudah tampak adanya peningkatan atau skor motivasi belajar siswa sudah memenuhi kriteria ketercapaian indikator dalam penelitian ini, maka pada pertemuan kedua ini, siswa tidak mengisi kuesioner motivasi belajar Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran Kamus Interaktif Bahasa Indonesia.

2) Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Untuk pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Pertemuan Pertama

- a. Guru membuka pelajaran dengan salam dan kemudian dilanjutkan dengan presensi siswa.
- b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- c. Guru mendemonstrasikan penggunaan/pengoperasian Kamus Interaktif Bahasa Indonesia.
- d. Guru memaparkan ulang materi tentang kosakata, kemudian memperagakan cara menentukan arti kosakata sulit menggunakan Kamus Interaktif Bahasa Indonesia melalui *smartphone* multimedia.

- e. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan singkat untuk mengetahui daya serap siswa.
 - f. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang sedang dibahas.
 - g. Setelah 20 menit berlalu, guru memberikan soal untuk diselesaikan siswa.
 - h. Setelah waktu yang ditentukan berakhir, yakni 60 menit segera mengumpulkan hasil pekerjaannya.
- b. Pertemuan kedua
- a. Setelah membuka dengan salam, guru melakukan presensi siswa.
 - b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
 - c. Guru melakukan tes awal tentang materi sebelumnya, kemudian dilanjutkan dengan memaparkan materi yang dibahas saat itu yakni tentang bacaan. Dalam penyampaian materi, guru menggunakan media pembelajaran kamus interaktif dengan *smartphone* multimedia.
 - d. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan singkat untuk mengetahui daya serap siswa.
 - e. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang sedang dibahas.

- f. Setelah 10 menit berlalu, guru memberikan soal untuk diselesaikan siswa.
- g. Setelah waktu yang ditentukan berakhir, yakni 60 menit siswa segera mengumpulkan hasil pekerjaannya.

c. Pengamatan (*Observing*)

Hampir sama dengan kegiatan pada siklus II. Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang hasilnya dicatat dan dirangkum sebagai dasar acuan pelaksanaan tahap selanjutnya. Berdasarkan pengamatan terhadap pelaksanaan siklus III dapat dilaporkan hal-hal berikut:

- a. Pada saat pembahasan materi, siswa banyak yang tertarik dan antusias pada pelajaran Bahasa Indonesia. Apalagi dalam penyampaian materi menggunakan media kamus interaktif dengan *smartphone*.
- b. Saat pelajaran berlangsung, siswa berusaha konsentrasi belajar secara maksimal. Beberapa siswa antusias ingin mencoba mengerjakan soal latihan yang diberikan guru. Dari hasil evaluasi dapat diketahui bahwa pada siklus III rata-rata nilai klasikal adalah 85,92.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Setelah melaksanakan tindakan dan observasi pada siklus ketiga, peneliti melakukan diskusi untuk mendapatkan saran dan masukan guna mengadakan refleksi. Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi, dapat ditentukan refleksi sebagai berikut:

- a. Pada saat KBM dimulai, siswa memperhatikan dengan baik, hal ini dimungkinkan karena tujuan pembelajaran dan arah kegiatan belajar disampaikan dengan jelas.
- b. Penyampaian materi menggunakan media kamus interaktif dengan *smartphone* multimedia sangat tepat karena media dapat memotivasi belajar siswa, sehingga siswa tidak bosan dalam belajar.
- c. Siswa tampak sangat antusias dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Siswa tampak begitu sangat bersemangat dan mulai muncul kreativitas, aktifitasnya dalam belajar, terutama saat menentukan arti kosakata sulit menggunakan Kamus Interaktif Bahasa Indonesia.
- d. Tampak beberapa siswa sudah berusaha dan mencoba menentukan arti kosakata sulit menggunakan Kamus Interaktif Bahasa Indonesia, bahkan ada beberapa siswa

yang mencari-cari buku lain untuk ditentukan kosakata sulitnya dan ditentukan artinya.

- e. Guru dapat menyampaikan materi dengan mudah dan sesuai skenario, karena dengan media pembelajaran materi lebih mudah dipahami siswa. Dengan demikian guru menyampaikan materi tidak terburu-buru.
- f. Rata-rata nilai secara klasikal 85,92.

Dari hasil observasi dan refleksi pada siklus ketiga ini dapat dikatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran berupa Kamus Interaktif Bahasa Indonesia telah mencapai ketuntasan. Dengan demikian siklus dihentikan

B. Pembahasan Hasil

Perolehan data dalam penelitian ini dapat disimpulkan dalam tabel berikut:

Tabel Kriteria Persentase Motivasi Belajar Siswa tabel 7

No	Siklus	Interval	Persentase Perolehan	Kategori
1	Siklus 1	52% - 67,99%	65%	Cukup
2	Siklus II	68% - 83,99%	82%	Baik

Tabel Rata-Rata Nilai Klasikal Prestasi Belajar Siswa

No	Siklus	Rata-Rata Nilai Klasikal
1	Siklus 1	59,19
2	Siklus II	83,58
3	Siklus III	85,92

Berdasarkan tabel diatas, motivasi yang tergambar dalam penelitian mengalami peningkatan. Motivasi belajar adalah proses yang memberi semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi. Terarah dan bertahan lama. Motivasi belajar siswa sebesar 59% pada studi pendahuluan 65% pada siklus 1, dan 82% pada siklus II. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan adanya media pembelajaran interaktif, motivasi belajar siswa meningkat. Begitupula dengan prestasi belajar.

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapai. Dalam penelitian ini diperoleh data prestasi belajar siswa rata-rata sebesar 57,17 pada studi pendahuluan, kemudian rata-rata meningkat menjadi 59,19 pada siklus

1, dan pada siklus II mengalami peningkatan rata-rata nilai hasil belajar, yakni 83,58 dan pada siklus III meningkat lagi menjadi 85,92.

Berdasarkan uraian diatas diperoleh gambaran bahwa motivasi dan prestasi belajar siswa kelas VII M,Ts. Zulfaqar pulau sembilan Kabupaten Sinjai Tahun Pelajaran 2017/2018 menggunakan media pembelajaran berupa media sKamus Interaktif Bahasa Indonesia menunjukkan adanya peningkatan.

Sesuai masukan data dari kolaborator dan hasil diskusi kolaborator dengan peneliti diperoleh data bahwa motivasi belajar siswa meningkat karena dengan menggunakan Kamus Interaktif Bahasa Indonesia siswa lebih termotivasi untuk belajar, suasana pembelajaran lebih menyenangkan, tercipta suasana yang produktif karena siswa timbul keinginan untuk mencoba dan memecahkan arti kosakata. Dengan peningkatan motivasi maka meningkat pula prestasi belajar siswa. Untuk itu dapat dinyatakan bahwa indikator keberhasilan tindakan terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa telah tercapai.

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini ditemukan berbagai keterbatasan:

1. Penelitian ini hanya terbatas pada Kamus Interaktif Bahasa Indonesia;
2. Penelitian tersebut hanya terbatas pada motivasi dan prestasi belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia;

3. Penelitian ini terbatas pada kegiatan menentukan arti kosakata sulit;
4. Media pembelajaran Kamus Interaktif Bahasa Indonesia hanya terbatas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, tidak bisa diterapkan pada semua mata pelajaran, kecuali hanya untuk menerjemahkan istilah atau kosakata;
5. Penelitian ini terbatas hanya pada siswa kelas VII M,Ts. Zulfaqar Pulau Sembilan Kabupaten Sinjai;
6. Dalam penelitian ini menggunakan media berbasis teknologi, sehingga jika terjadi kesalahan pada piranti teknologi, maka proses akan terhenti;
7. Penggunaan Kamus Interaktif Bahasa Indonesia belum memasyarakat, artinya tidak semua guru menggunakan media tersebut.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian tindakan kelas ini dapat disimpulkan:

1. Motivasi siswa dapat meningkat pada setiap siklus, terutama setelah menggunakan Kamus Interaktif Bahasa Indonesia. Hal ini terlihat dari respon/aktivitas positif yang dilakukan siswa dalam PBM. Yakni dengan peningkatan rata-rata motivasi, yang semula rata-rata motivasi siswa 59% pada studi pendahuluan, 65% pada siklus 1, dan meningkat menjadi 82% pada siklus II.
2. Dengan menggunakan media pembelajaran kamus interaktif Bahasa Indonesia merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan prestasi belajar siswa kelas VII M,Ts Zulfaqar Pulau Sembilan Kabupaten Sinjai

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi tersebut, maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Guru saat memulai KBM sebaiknya menyampaikan tujuan pembelajaran materi yang akan dibahas.

2. Guru perlu membangkitkan semangat belajar siswa atau memotivasi siswa menggunakan media pembelajaran yang tepat, agar siswa tidak bosan dalam belajar.
3. Hendaknya guru menggunakan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi dan prestasi belajar siswa, serta agar penggunaan waktu lebih efisien, sehingga dalam penyampaian tidak terburu-buru. Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.
4. Hendaknya guru memberi kesempatan kepada siswa ikut aktif dalam PBM dan dapat memotivasi siswa memperoleh prestasi belajar yang lebih baik. Untuk itu proses pembelajaran sebaiknya melibatkan siswa aktif dalam kegiatan, serta menggunakan media pembelajaran yang tepat dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda
- Angkowo. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo
- Arifin. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Dahar. 1988. *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Erlangga
- Greuet. 1981. *Karakteristik Interaksi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamalik. 2002. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Hernowo. 2005. *Quantum Reading*. Jakarta : Kaifa
- Koesnandar. 2005. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mardjito. 2003. *Teori Organisasi dan Teknik, Pengorganisasian*. Jakarta: PT. Gramedia Utama
- Mayasari. 2009. *Analisis Pengaruh Persepsi Faktor Manajemen*. Yogyakarta: Pustaka
- Mustajab. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Najjar. 1998. *Tinues To Place Extensive Restretions on News Media*. Jakarta: Rineka Cipta
- Priyatni. 2007. *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara
- Roestiyah. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bineka Cipta
- Rohmadi, Muhammad. 2004. *Pragmatik Teori dan Analisis*. Surakarta: Lingkar Media Jogja.
- Saryo. 2008. *Pembelajaran dan Multimedia Pembelajaran*. Bandung: Rafika Aditama

- Semi, Atar. 1992. *Terampil Berdiskusi dan Berdebat*. Bandung: Titian Ilmu.
- Siswanto. 2006. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara
- Siti Hudiorotun. 2006. *Media Pendidikan pengertian, Pengetahuan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Smith. 1978. *Diferensial Antara Efektif dan Inefektif Guru*. Bandung: PT. Karya
- Soeparno. 2002. *Dasar-Dasar Linguistik Umum*. Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya.
- Sudaryanto. 1993. *Metode dan Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press
- Sudaryanto. 2003. *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sukanto, dkk. 1995. *Pedoman Penelitian*. Yogyakarta : Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta.
- Sulaiman. 1985. *Media Audio-Visual Untuk Pengajaran, Penerangan, dan Penyuluhan*. Jakarta: Gramedia
- Sumarsono. 2007. *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tarigan, Djago.1997. *Kependidikan Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Tarigan, HC 1994. *Menyimak sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Tarigan, Henry Guntur. 1993. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wibawa. 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bhineka Cipta.
- Wijana, I Dewa Putu dan Muhammad Rosadi. 2011. *Analisis Wacana Pragmatik Kajian Teori dan Analisis*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Wijana, I DewaPutu. 1996. *Dasar-dasar Pragmatik*. Yogyakarta: Andi.

Winataputra. 2001. Model-Model Pembelajaran Inovatif. Jakarta: PAU-PPAI Universitas Terbuka.

Wiyanto, Asul. 2000. *Seri Terampil Diskusi*. Jakarta: Grasindo.

Yamin. 2007. *Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta : Oppress

Yule, George. 2006. *Pragmatik* (Ed. Indah Fajar Wahyuni). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Sitti Fatimah, lahir di Sinjai, Provinsi Sulawesi Selatan pada tanggal 27 Januari 1992. Anak ketiga dari empat bersaudara dari pasangan bapak Muh. Saing dan Ibu Naimah. Penulis menemuh pendidikan Sekolah Dasar Negeri 82 Tokinjong (1998-2004).

Sekolah Menengah Pertama a/ sederajat di Mts Muhammadiyah Sinjai (2004-2007)

Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sinjai Utara (2007-2010).

Pada tahun 2010 penulis menempuh pendidikan S-1 pada jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di kampus Universitas Muhammadiyah Makassar dan selesai pada tahun 2013.

Kemudian pada tahun 2016 penulis melanjutkan lagi pendidikan ke jenjang S-2 (Program Pascasarjana) dan memilih jurusan yang sama seperti S-1 yaitu Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di kampus Universitas Muhammadiyah Makassar (UNISMUH Makassar).

Untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd), maka penulis melakukan penelitian dengan judul *“Penggunaan Media Pembelajaran Kamus Interaktif Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII M.Ts. Zulfaqar Pulau Sembilan Kabupaten Sinjai”*.