



SKRIPSI

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X PADA
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI SMAN 12 WAJO KABUPATEN WAJO**

ANDI RAMPENG

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2019**



**PENGARUH PENERAPAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X PADA
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI SMAN 12 WAJO KABUPATEN WAJO**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Makassar

Oleh :

**ANDI RAMPENG
1341040007**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2019**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Andi Rampeng
NIM : 1341040007
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : “Pengaruh Penerapan Media Video Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Windows Movie Maker* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 12 Wajo Kabupaten Wajo”.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya sendiri dan bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Makassar, 4 November 2019
Yang membuat pernyataan,

Andi Rampeng
NIM. 1341040007

MOTTO DAN PERUNTUKAN

“Kesulitan dan cobaan akan membawa kita pada banyak hal yang tak terduga jika kita ikhlas, sabar, terus berusaha dan tak pernah mengeluh dalam menjalaninya ”

Andi Rampeng

Dengan penuh rasa syukur kuperuntukkan karya ini kepada :
Kedua orang tuaku tercinta, saudara(i)ku yang amat aku sayangi,
yang tak henti-henti menasehatiku.
Dan sahabat-sahabatku yang setia membantuku,
Doa serta pengorbanan kalian membangkitkan semangatku
untuk meraih kesuksesan.

ABSTRAK

Andi Rampeng. 2019. Pengaruh Penerapan Media *Windows Movie Maker* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 12 Wajo Kabupaten Wajo. Skripsi Dibimbing oleh Dr. H. Abdul Haling, M.Pd dan .Dr. Pattaufi, S.Pd., M.Si. Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini: 1) Bagaimanakah gambaran pelaksanaan proses belajar mengajar menggunakan media video pembelajaran dengan aplikasi *Windows Movie Maker* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMA Negeri 12 Wajo?; 2) Bagaimanakah gambaran hasil belajar siswa setelah menggunakan media video pembelajaran dengan aplikasi *Windows Movie Maker* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMA Negeri 12 Wajo?; 3) Apakah ada pengaruh penggunaan media video pembelajaran dengan aplikasi *Windows Movie Maker* pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMA Negeri 12 Wajo?. Pendekatan yang dipilih dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif sedangkan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Eksperimen. Populasi penelitian ini ialah seluruh siswa kelas X di SMA Negeri 12 Wajo Kabupaten Wajo tahun pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 146 siswa. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas X1 dan X2 yang dipilih menggunakan teknik pengambilan sampel *nonprobability sampling* dengan teknik *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Berdasarkan hasil belajar pada kelas X1 dan X2 sebelum pemberian perlakuan (*treatment*) , memperoleh hasil belajar rata-rata hampir sama yaitu pada kelas X1 sebesar 53,703 masuk dalam kategori kurang dan pada kelas X2 sebesar 54,629 masuk dalam kategori kurang dan kedua kelas ini memiliki jumlah siswa yang sama. Selanjutnya peneliti menetapkan secara *random sampling* atau acak, yaitu kelas X1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X 2 sebagai kelas kontrol, kedua kelas ini kemudian ditetapkan menjadi sampel dalam penelitian. Pengumpulan data dengan menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian ini berupa: 1) langkah-langkah evaluasi proses (observasi) dilakukan melalui observasi terhadap guru dan siswa. Pada kelas eksperimen hasil observasi berada pada kategori baik sekali. 2) gambaran hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia, dengan menggunakan tes, yaitu *posttest* berada pada kategori baik sekali. 3) terdapat pengaruh penerapan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Windows Movie Maker* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas X di SMA Negeri 12 Wajo. Hasil penelitian berupa pengujian hipotesis dari hasil *t-test* dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% menunjukkan ada perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Setelah diuji maka hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas X SMA Negeri 12 Wajo.

PRAKATA

Assalamu 'Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah subhanahu wa ta'ala, yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 12 Wajo”, sebagai syarat dalam penyelesaian pendidikan di Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Penulis menyadari bahwa selama menjadi mahasiswa Teknologi Pendidikan, penulis telah banyak memperoleh bantuan, baik moral maupun materil dari berbagai pihak hingga studi ini dapat selesai. Penulis mengucapkan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada bapak Dr. H. Abdul Haling, M.Pd. selaku pembimbing akademik sekaligus pembimbing I yang telah memberikan saran, petunjuk dan bimbingan serta nasehat yang tak ternilai harganya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, dan bapak Dr. Pattaufi, S.Pd., M.Si. selaku pembimbing II yang telah begitu tulus meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan membimbing penulis dengan penuh kesabaran.

Terima kasih tak terhingga saya ucapkan kepada kedua orang tua tercinta Ayah dan Ibu untuk kasih dan sayangnya, serta dukungan, kesabaran, perhatian, bimbingan dan do'anya yang tidak henti-hentinya diberikan kepada penulis. “Jika ada kata yang lebih berharga dari terima kasih dan jika ada rasa dan sikap lebih

dari kasih sayang maka akan kuhadirkan itu untuk beliau”. Terima kasih juga untuk adik-adikku tercinta yang selalu memberikan semangat kepada penulis.

Penulis juga mengucapkan terima kasih banyak disampaikan dengan hormat atas bantuan semua pihak terutama kepada :

1. Prof. Dr. H. Husain Syam, M.TP, selaku Rektor Universitas Negeri Makassar. yang telah memberikan kesempatan mengikuti kuliah dan izin pelaksanaan penelitian sebagai penyelesaian studi.
2. Dr. Abdul Saman, M.Si.,Kons selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar telah memberikan izin melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi ini.
3. Dr. Mustafa, M.Si., selaku wakil dekan I, Dr. Pattaufi, M.Pd selaku wakil dekan II, Dr. H. Ansar., M.Pd selaku wakil dekan III, dan Dr. Parwoto, M.Pd yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi serta mewadahi dan memfasilitasi mahasiswa FIP UNM baik di bidang akademik, sarana dan prasarana, maupun bidang kemahasiswaan.
4. Dr. H. Abdul Haling, M.Pd dan Dr. Abdul Hakim, S.Pd., M.Si, selaku Ketua Prodi dan Sekretaris Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.
5. Bapak/ Ibu dosen Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah mendidik dan memberikan ilmu kepada penulis.
6. Dr. Purwaka Hadi, M.Si selaku Penguji Eksternal dan juga ibu Dr. Farida Febriati, S.S., M.Si selaku Penguji Internal.

7. Drs. Muhammad Tang, M.M. selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 12 Wajo dan Ibu Jumarniati, S.Pd yang telah membantu serta membimbing penulis selama penelitian.
8. Teristimewa kepada Ibu Hj. Kartini Nusu dan Ayah H. Andi Baso Sakti, serta saudara-saudara saya Andi Besse Baso, Wahyudi Ruwitanto, Andi Besse Hadriana, Andi Baso Nurwega Putra dan Wahyuddin Pamma selaku motivator pribadi yang tidak henti - hentinya memberikan banyak semangat, arahan, nasihat, dukungan serta bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Tenri Mallomoang, Musbar, Ali Wisnu, Andi Anjas, Muhammad Andi S.Pd, Rudini S.Pd, Andi Syarif Hidayatullah, Fajar Susanto S.Pd, Rezky A Maulida S.Pd, Hairul, Firmansyah, Jufri, Rahmat Pratama, Rahmad Syamsul Tabaris, yang telah memberikan waktu luangnya, bantuan, saran, dan bersedia berbagi pengalaman dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman Teknologi Pendidikan, Sahabat-sahabat Independent 2013 terima kasih atas kebersamaannya, motivasi dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
11. Serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih telah banyak membantu.

Tiada kata sepadan yang mampu penulis berikan kepada semua pihak yang telah membantu, kecuali ucapan terima kasih dan doa kepada-Nya semoga apa yang telah diberikan bernilai ibadah di sisi-Nya.

Akhir kata, semoga skripsi ini bukan sebuah akhir, tetapi sebuah harapan untuk memulai menapak jalan yang baru dan menentukan arah yang lebih pasti menuju keberhasilan. Aamiin

Makassar, 4 November 2019

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Pustaka	10
1. Media Pembelajaran	10
2. Video Pembelajaran	15
3. Media <i>Windows Movie Maker</i>	21
4. Hakikat Mata Pelajarab Bahasa Indonesia	27

5. Hasil Belajar	29
B. Kerangka Pikir	32
C. Hipotesis	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	35
B. Desain Penelitian	36
C. Variabel Penelitian	36
D. Definisi Operasional	37
E. Populasi dan Sampel Penelitian	37
F. Prosedur Penelitian	40
G. Teknik Pengumpulan Data	41
H. Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	48
B. Pembahasan	62
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	69
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP PENULIS	

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul	Halaman
2.1	Skema Kerangka Pikir	33

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
3.1	Desain Penelitian	35
3.2	Populasi Penelitian	37
3.3	Sampel Penelitian	38
3.4	Klarifikasi Skor	43
3.5	Indikator Keberhasilan Proses Pembelajaran	44
4.1	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru	53
4.2	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa	55
4.3	Nilai Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa	56
4.4	Nilai Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil <i>Posttes</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	57
4.5	Analisis Statistik Inferensial Hasil Kelas <i>Eksperimen</i> dan <i>Kontrol</i>	59

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul	Halaman
1	Kisi-Kisi Instrumen	73
2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	75
3	Skenario Pembelajaran	85
4	Lembar Observasi Guru	92
5	Lembar Observasi Siswa	94
6	Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa	96
7	Soal Tes Hasil Belajar	105
8	Kunci Jawaban	110
9	Lembar Jawaban	111
10	Daftar Nilai Siswa	115
11	Analisis Data	117
12	Titik Presentasi Distribusi	121
13	Dokumentasi Penelitian	122
	Administarsi Persuratan	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya berlangsung dalam bentuk pembelajaran yang melibatkan dua pihak yaitu guru dan siswa dengan tujuan yang sama dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana pembelajaran yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik dalam hal ini menjadi tanggung jawab guru sebagai pendidik. Proses pembelajaran yang efektif juga tergantung dari bagaimana seorang guru membuat suasana belajar yang kondusif di dalam ruangan.

Pendidikan Nasional dimaksudkan untuk mewujudkan fungsi dan tujuan yang ingin dicapai, sesuai dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 1 yang berbunyi :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Pendidikan yang dijelaskan di atas merupakan proses pembelajaran untuk siswa agar dapat mengembangkan potensi dirinya dan diharapkan siswa memiliki kecerdasan spiritual. Untuk mencapai tujuan tersebut guru memiliki peran penting dalam pembelajaran, guru harus memiliki sikap kreatif dan inovatif untuk menunjang proses pembelajaran agar siswa tidak bosan, mudah memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Agar dalam proses pembelajaran siswa merasa tidak

bosan dan agar perhatian siswa lebih terpusat pada materi yang diajarkan oleh guru.

Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh, Sadiman dkk (2012:7) bahwa “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”. Hal serupa dikemukakan oleh Karim (2007:6) bahwa :

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadi proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan salah satu bagian terpenting dari proses pembelajaran sebab dengan menggunakan media, pesan yang ingin disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang hendak diajarkan, namun penggunaan media juga sangat dipengaruhi oleh keahlian guru dalam mengoperasikan media pembelajaran, penggunaan media pembelajaran tidak lepas dari kondisi sosiologis siswa. Serta dalam proses pembelajaran yang efektif sebaiknya memanfaatkan teknologi, hal ini sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 65 Tahun 2013 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah salah satunya adalah “Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran”.

Kemajuan teknologi modern tidak bias dihindari, di beberapa sekolah yang sudah maju telah menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum, dan tuntutan zaman. Media yang paling umum digunakan adalah media dengan menggunakan komputer, yang erat kaitannya dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Penggunaan media sebagai penunjang aktivitas proses pembelajaran sangat efektif di mana salah satu media yang dapat digunakan yaitu media *Windows movie maker*. Dengan menggunakan *Windows movie maker* akan membuat proses pembelajaran lebih menarik karena adanya video gambar yang dapat menarik perhatian siswa.

Berdasarkan observasi awal yang telah peneliti lakukan di SMA Negeri 12 Wajo pada tanggal 8, 15, dan 22 Maret 2018 selama tiga kali pertemuan, pada pertemuan pertama peneliti meninjau kondisi lingkungan sekolah, pada pertemuan kedua peneliti memilih mata pelajaran yang akan diteliti, dan pada pertemuan ketiga peneliti memilih media yang sesuai dengan masalah dalam mata pelajaran tersebut. Melalui wawancara yang dilakukan terhadap guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMA Negeri 12 Wajo, diperoleh data bahwa pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia hanya mengutamakan guru dan buku paket sebagai penyampai pesan sehingga materi yang dipelajari siswa lebih bersifat konvensional karena guru kurang memaksimalkan penggunaan media yang lebih interaktif sebagai alat bantu guru mengajar. Akibatnya siswa kurang fokus dan aktif menerima materi pelajaran yang disampaikan.

Hal ini dipertegas oleh nilai hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebelum pemberian perlakuan (*treatment*) diperoleh nilai rata-rata yaitu 53,703 masuk dalam kategori kurang. Nilai tertinggi sebesar 85 dengan kriteria baik, dan nilai terendah sebesar 40 dengan kriteria sangat kurang. Kemudian nilai hasil belajar siswa pada kelas kontrol sebelum pemberian perlakuan (*treatment*) diperoleh nilai rata-rata yaitu 54,629 masuk dalam kategori kurang. Nilai tertinggi sebesar 80 dengan kriteria baik, dan nilai terendah sebesar 40 dengan kriteria sangat kurang.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa pembelajaran yang hanya mengutamakan guru dan buku paket sebagai media pembelajaran dapat membuat siswa merasa jenuh dan kurang memahami materi yang diajarkan, sehingga diperlukannya media lain sebagai penunjang proses pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia disuguhkan pada peserta didik bertujuan untuk melatih peserta didik terampil berbahasa dengan menuangkan ide dan gagasannya secara kreatif dan kritis. Namun guru masih cenderung membahas teori-teori bahasa yang hanya menggunakan media cetak atau buku pegangan dan modul, oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang beragam tentunya akan menciptakan suasana belajar yang menarik dan akan berpengaruh pada minat serta motivasi belajar peserta didik. Sebagaimana dikatakan oleh Hamalik (Arsyad 2013:21) mengemukakan bahwa:

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Berdasarkan pendapat Hamalik di atas maka dapat dipastikan bahwa media pembelajaran adalah salah satu komponen yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran. Ketersediaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu penunjang keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran. Media pembelajaran yang berisikan susunan seperangkat materi untuk menciptakan lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar. Dengan demikian, salah satu tujuan penyediaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah proses belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa media pembelajaran seperti *Power Point*, *Frezi*, *Mindjat*, *Focusky*, *Filmora*, dan *Windows movie maker*. Guru bahasa Indonesia menyarankan salah satu media pembelajaran yaitu *Windows movie maker* sebagai media pembelajaran yang inovatif berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Windows movie maker* merupakan aplikasi unik yang bisa digunakan untuk membuat sebuah video pembelajaran, karena media ini memang didesain untuk membuat video pembelajaran. *Windows movie maker*, aplikasi ini mengandung gambar video untuk menyampaikan makna cerita atau topik yang kreatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia sehingga membangkitkan suasana belajar yang menarik bagi siswa.

Aplikasi ini dirancang untuk membuat video, *Windows movie maker* memungkinkan pengguna untuk membuat video sangatlah mudah. Lebih penting

lagi, pengguna akan dapat dengan cepat membuat video tanpa menghabiskan waktu yang berlebihan, untuk belajar menggunakan aplikasi ini, mereka akan menikmati bereksperimen dengan perangkat lunak dan belajar bagaimana menggunakannya sambil bersenang-senang menciptakan video.

Penggunaan *Windows movie maker* dalam pembelajaran merupakan suatu proses belajar mengajar yang dilakukan dengan cara menggunakan bantuan komputer yang di dalamnya memadukan gambar, video-video dan sebagai penunjang sehingga pembelajaran tidak akan terkesan monoton dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang dimana dapat lebih menarik perhatian siswa dengan demikian akan berdampak baik terhadap peningkatan kemampuan siswa yang selanjutnya dapat diketahui melalui pencapaian hasil belajarnya.

Pemanfaatan *Windows movie maker* dalam proses pembelajaran diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa, karena aplikasi ini akan sangat membantu mengefektifkan proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi ini siswa dapat meningkatkan pemahamannya dan tidak merasa jenuh di dalam kelas lagi. Maka dengan aplikasi pembelajaran *Windows movie maker* ini akan memudahkan para siswa dalam mengakses pembelajaran.

Selain itu, alur proses pembelajaran tidak harus berasal dari guru menuju siswa. Siswa bisa juga saling belajar dari sesama siswa lainnya. Prestasi belajar yang tinggi dapat diraih berkat sinergi dari semua komponen yang membangun pembelajaran itu sendiri. Komponen belajar mengajar terdiri dari tujuan pengajaran, guru, siswa, materi pelajaran, metode pengajaran, media pengajaran, sumber belajar serta evaluasi.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis akan mengadakan penelitian yang berjudul : “Pengaruh Penerapan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SMA Negeri 12 Wajo.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dirumuskan dua masalah pokok penelitian, yaitu:

1. Bagaimanakah gambaran pelaksanaan proses belajar mengajar menggunakan media video pembelajaran dengan aplikasi *Windows Movie Maker* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMA Negeri 12 Wajo ?
2. Bagaimanakah gambaran hasil belajar siswa setelah menggunakan media video pembelajaran dengan aplikasi *Windows Movie Maker* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMA Negeri 12 Wajo ?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media video pembelajaran dengan aplikasi *Windows Movie Maker* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMA Negeri 12 Wajo ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu :

1. Untuk menggambarkan penerapan Media Video Pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMA Negeri 12 Wajo
2. Untuk menggambarkan hasil belajar siswa setelah menggunakan Media Video Pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMA Negeri 12 Wajo
3. Untuk menguji ada tidaknya pengaruh penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMA Negeri 12 Wajo

D. Manfaat Penelitian

Ada pun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Bagi guru, sebagai bahan informasi dan pengetahuan untuk peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar, khususnya dengan menggunakan Media Video Pembelajaran.
 - b. Bagi kepala sekolah, sebagai bahan informasi dan pengetahuan dalam pembelajaran, terkhusus dalam pengadaan alat penunjang media pembelajaran.
 - c. Bagi siswa, sebagai bahan informasi dan pengetahuan dalam pembelajaran bahasa Indonesia guna meningkatkan hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, sebagai pengetahuan baru dalam mengaplikasikan Media Video Pembelajaran agar mengoptimalkan peranan guru dalam pembelajaran.
- b. Bagi kepala sekolah, diharapkan memberikan rekomendasi kebijakan terhadap penggunaan media yang relevan untuk sekolahnya.
- c. Bagi siswa, sebagai bahan belajar agar semakin meningkatkan hasil belajarnya.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS
PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang secara harfiah berarti “tengah, perantara, atau pengantar”. “Dalam bahasa Arab, media diartikan sebagai perantara atau pengirim pesan pada penerima pesan” (Arsyad, 2007:3). Hal serupa dikemukakan oleh Miarso (Haling & Pattaufi, 2015:47) menyatakan bahwa “media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala alat bantu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan bahan ajar yang telah direncanakan oleh guru kepada siswa sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Kata media pembelajaran terdiri dari media dan pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan media sebagai alat atau sarana komunikasi, sesuatu yang terletak diantara dua pihak, perantara atau penghubung. Menurut Robert Heinich, dkk (Musfiqon, 2012:26) “media adalah saluran informasi yang menghubungkan antara sumber informasi dan penerima”. Hal senada dikemukakan oleh Sadiman, dkk (2010:6) yaitu :

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi memudahkan guru menyampaikan pesan kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa agar proses belajar mengajar berlangsung sesuai dengan yang diinginkan.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor utama yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, karena melalui media pesan pembelajaran dapat disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut. Untuk mewujudkan efektivitas dalam belajar dan mengajar maka harus memperhatikan bagaimana pesan pembelajaran tersebut dirancang agar siswa merasa tertarik untuk belajar. Kadang siswa merasa bosan dalam belajar atau dalam memperhatikan guru menyampaikan materi pelajaran karena pesan atau materi pelajaran tidak dikemas semenarik mungkin bahkan hanya melalui ceramah, tulisan-tulisan di papan tulis dan dengan cara yang tidak efisien lainnya, oleh karena itu peran *windows movie maker* dalam penyampaian pesan pembelajaran sangat diperlukan.

Hamalik (2005:131) mengemukakan bahwa :

Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan materi dengan menarik dan memadatkan informasi.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Pembelajaran dengan menggunakan media dapat menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan bagi siswa, sehingga dapat memudahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran baik secara mandiri maupun kelompok. Adapun jenis-jenis media pembelajaran menurut Sadiman, dkk (2012:28) yaitu :

- 1) Media grafis (gambar/foto, *Web*, editing, grafik, kartun, poster, *time line* dan globe, papan flannel, *software bulletin*)
- 2) Media audio (radio, alat perekam kamera magnetic, laboratorium bahasa),
- 3) Media proyeksi diam (film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofilm, film, film gelang, televisi, video, permainan dan simulasi).

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa dengan adanya berbagai jenis media pembelajaran dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas sehingga proses belajar mengajar berjalan dengan baik.

c. Kegunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu guru dalam menyampaikan suatu informasi kepada siswa. Peran media dalam proses belajar mengajar sangatlah penting untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran yang efektif dapat menumbuhkan sikap ketertarikan siswa terhadap suatu konsep.

Secara umum kegunaan media pendidikan menurut Sadiman, dkk (2010:16) sebagai berikut :

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera seperti misalnya
 - a) Objek yang terlalu besar bisa diganti dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model;
 - b) Objek yang terlalu kecil bisa diganti dengan proyektor mikro film bingkai, film, atau gambar;
 - c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high spees potography*;
 - d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, vidio, film bingkai, foto, maupun secara verbal;
 - e) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain, dan
 - f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- 2). Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
 - a) Menimbulkan kegairahan belajar
 - b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya dikerjakan sendiri.

Berdasarkan pendapat di atas, jelas betapa besar manfaat media pembelajaran digunakan karena akan sangat membantu demi optimalnya proses

pembelajaran, baik akan memudahkan bagi guru maupun bagi siswa dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan.

Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbasan yang ada, dan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khasnya. Pemilihan media pembelajaran tidak terlepas dari konteksnya bahwa media pembelajaran merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Oleh karena itu, meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor lain juga perlu diperhatikan dan dipertimbangkan baik dari segi alokasi waktu dan sumber serta prosedur penilaiannya.

d. Kriteria Pemilihan Media

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada siswa. Selain itu media juga harus merangsang siswa untuk mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan juga mendorong untuk melakukan praktek-praktek dengan benar.

Media memiliki banyak jenis dan klasifikasi. Dilihat dari kesiapan pengadaannya media dikelompokkan ke dalam dua jenis, yaitu "*media by utilization* dan *media by design*". Media yang sudah tersedia di lingkungan sekolah atau tersedia di pasaran, dalam hal ini media dirancang secara khusus oleh perusahaan tertentu sesuai dengan kurikulum yang berlaku, diproduksi secara massal, dan biasanya harganya relatif murah sehingga guru dengan mudah dapat memiliki dan menggunakannya karena media ini sudah siap pakai. Jenis media

seperti ini disebut dengan *media by utilization*. Jenis media yang kedua yaitu *media by design* menuntut guru atau ahli media untuk merancang media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran tertentu.

Karim (2007) menjelaskan, 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.

2. Video Pembelajaran

a. Pengertian Video

Video adalah salah satu media audio-visual yang digunakan sebagai media komunikasi dalam pendidikan dan untuk menjelaskan atau menyampaikan pesan, serta digunakan sebagai hiburan. Video merupakan bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi, rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan.

Media video merupakan salah satu jenis dari media audio-visual. Sesuai dengan namanya, media ini merupakan kombinasi audio dan visual, atau biasa disebut media pandang-dengar. Dengan menggunakan media ini, penyajian bahan ajar kepada para siswa akan semakin lengkap dan optimal.

Media audio-visual adalah sarana penyampaian materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Video sebagai media audio-visual yang menampilkan

gerak semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta (kejadian, peristiwa penting, berita), maupun fiktif (seperti misalnya ceritera), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Arsyad (2013 : 50) menyatakan bahwa

Video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Video bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu dengan suara alamiah atau suara yang sesuai.

Video memiliki kemampuan melukiskan gambar hidup dan suara, sehingga memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa video merupakan salah satu jenis dari media audio-visual yang menggabungkan indera pendengaran dan penglihatan, dilukiskan dengan gambar hidup dan suara serta digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan.

Di samping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini karena karakteristik video dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa, disamping suara yang menyertainya. Sehingga, siswa merasa seperti berada disuatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video. Seperti kita ketahui bahwa tingkat *retensi* (daya serap dan daya ingat) siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indera pendengaran dan penglihatan.

Berdasarkan karakteristik di atas dapat disimpulkan video mampu menampilkan dan memanipulasi tampilan gambar seperti berada disuatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video, tidak hanya memberikan pemahaman melalui pendengaran tapi juga mampu memvisualisasikan objek dengan animasi yang menarik.

b. Tujuan Media Video Dalam Pembelajaran

Smaldino, Lowther, & Russell (2011:405) mengemukakan tentang beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan media video berdasarkan taksonomi Bloom yaitu mencakup “tujuan kognitif, afektif, dan motorik”. Ketiga tujuan ini dijelaskan sebagai berikut :

- a) Tujuan Kognitif
Dalam ranah kognitif, para pemelajar mengamati reka ulang dramatis dari kejadian bersejarah dan perekaman aktual dari kejadian yang lebih belakangan. Warna, suara, dan gerakan mampu menghidupkan kepribadian. Video bisa membantu buku cetak dengan memperlihatkan proses, hubungan, dan teknik. Para siswa bisa membaca buku bersama dengan menonton video. Anda bisa meminta siswa membaca sebelum menonton sebagai pengantar ke topik atau menggunakan video untuk membuat siswa tertarik membaca mengenai topik tersebut.
- b) Tujuan Afektif
Ketika terdapat salah satu unsur dari emosi atau keinginan untuk belajar efektif, video biasanya bekerja dengan baik. Model peran dan pesan dramatis pada video bisa memengaruhi sikap. Karena potensinya yang besar untuk dampak emosional, video bisa bermanfaat dalam membentuk sikap personal dan sosial. Dokumenter yang dibuat selama Depresi Besar, sebagai misal, menghadirkan kesulitan pada masa tersebut kepada para siswa yang tidak pernah merasakan masa-masa sulit tersebut. Pemahaman budaya bisa dikembangkan dengan menonton video yang menggambarkan orang-orang dari seluruh dunia.
- c) Tujuan Motorik
Video sangat hebat untuk menampilkan bagaimana sesuatu bekerja. Sebagai misal, terdapat sebuah video pendidikan

singkat berjudul *Colonial Cooper*. Dibuat di Colonial Williamsburg, video tersebut menampilkan seorang tukang kayu abad ke-18 membuat gentong. Pertunjukan kemampuan motorik bisa dengan mudah dilihat melalui media ketimbang dalam kehidupan nyata. Jika anda sedang mengajar proses tahap-demi-tahap, anda bisa menampilkannya dalam waktu saat itu juga, mempercepatnya untuk memberikan sebuah tinjauan, atau melambatkannya untuk menampilkan detail-detail yang spesifik. Dengan sebuah DVD anda bisa menghentikan tindakan untuk kajian yang cermat atau mempercepatnya satu bingkai dalam satu waktu. Merekam kinerja siswa bisa memberikan umpan balik kepada latihan. Para pemelajar bisa mengamati kinerja mereka sendiri dan juga menerima umpan balik dari rekan-rekan dan guru.

Sebagai bahan ajar non cetak, video kaya akan informasi untuk diinformasikan dalam proses pembelajaran karena pembelajaran dapat sampai ke peserta didik secara langsung.

c. Manfaat Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran

Manfaat media video menurut Daryanto (2010 : 87), antara lain:

- a) Memberikan pengalaman yang tak terduga kepada siswa.
- b) Dapat dikombinasikan dengan animasi
- c) Dapat mengatur kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu.
- d) Membantu menyampaikan materi yang bersifat dinamis.

Berdasarkan penjelasan di atas, keberadaan media video sangat bermanfaat bagi siswa. Dengan video siswa dapat menyaksikan suatu peristiwa yang tidak bisa disaksikan secara langsung, berbahaya, maupun peristiwa lampau yang tidak bisa dibawa langsung ke dalam kelas. Siswa pun dapat memutar kembali video tersebut sesuai kebutuhan dan keperluan mereka. Pembelajaran dengan media video menumbuhkan minat serta memotivasi siswa untuk selalu memperhatikan pelajaran.

d. Kelebihan dan kekurangan Video Pembelajaran

Sadiman (2012: 74-75) media video memiliki kelebihan dan kekurangan, antara lain :

a) Kelebihan Media Video, antara lain:

- 1) Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang sangat singkat dari rangsangan luar lainnya.
- 2) Dengan alat perekam pita video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli / spesialis.
- 3) Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direka sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar guru bisa memusatkan perhatian pada penyajiannya.
- 4) Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
- 5) Kamera Tv bisa mengamati lebih dekat objek yang sedang bergerak atau objek yang berbahaya seperti harimau.
- 6) Keras lemah suara yang ada bisa diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar.
- 7) Gambar proyeksi bisa di- "beku"-kan untuk diamati dengan saksama. Guru bisa mengatur dimana dia akan menghentikan gambar tersebut, kontrol sepenuhnya ditangan guru, dan
- 8) Ruang tak perlu digelapkan waktu menyajikannya.

b) Kekurangan Media Video, antara lain:

- (1) Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikkan.
- (2) Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.
- (3) Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna, dan
- (4) Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

Suatu media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing begitu juga dengan media video. Media video dalam penggunaannya bersifat satu arah sehingga perhatian siswa terkadang kurang memahami isi dari video tersebut, sehingga guru harus mengulangi. Karena video bersifat dapat diulang-ulang maupun diberhentikan, maka guru bisa mengajak

berkomunikasi dengan siswa tentang isi/pesan dari video yang dilihat, maupun tanya jawab tentang video yang disimak. Jadi komunikasi tersebut tidak hanya satu arah.

e. Keuntungan Video dalam Proses Pembelajaran

Rusman, dkk (2012:222) mengemukakan tentang video dalam pembelajaran yaitu:

Dengan menggunakan media video siswa diharapkan dapat memperoleh persepsi dan pemahaman yang sama dan benar, selain siswa dapat menerima materi mata pelajaran. Sedangkan guru diharapkan dapat mengikat siswa selama pembelajaran berlangsung dan membantunya mengingat kembali dengan mudah berbagai pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari.

Keuntungan media video menurut Arsyad (2013: 50-51) media video, antara lain:

- 1) Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain. Video merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat, seperti cara kerja jantung ketika berdenyut.
- 2) Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu. Misalnya, langkah-langka dan cara yang benar dalam berwudhu.
- 3) Disamping mendorong dan meningkatkan motifasi, video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya. Misalnya, video kesehatan yang menyajikan proses berjangkitnya penyakit diare atau eltor dapat membuat siswa sadar terhadap pentingnya kebersihan makanan dan lingkungan.
- 4) Video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengandung pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa. Bahkan video, seperti selogan yang sering didengar, dapat membawa dunia ke dalam kelas.
- 5) Video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti lahar gunung berapi atau perilaku binatang buas.
- 6) Video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun perorangan

- 7) Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar frame demi frame, video yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit. Misalnya, bagaimana kejadian mekarnya kembang mulai dari lahirnya kuncup bunga hingga kuncup itu mekar.

Media video juga dapat digunakan untuk menyajikan bagian-bagian dari suatu proses dan prosedur secara utuh sehingga memudahkan siswa dalam mengamati dan menirukan langkah-langkah suatu prosedur yang harus dipelajari.

3. Media *Windows Movie Maker*

a. Pengertian Media *Windows Movie Maker*

Windows movie maker merupakan suatu bentuk video editing di dalamnya menggunakan gambar-gambar audio dan video dari kamera video. Web kamera atau sumber video lainnya. Kemudian mengedit hasil *capture* tersebut menjadi sebuah *movie*. Selain itu, *windows movie maker* dapat digunakan mengimport audio, video, foto maupun gambar untuk di pakai bersama *movie* yang dibuat. Proses *import* yang dilakukan *windows movie maker* jauh lebih sederhana, sehingga bagi siapapun tidak akan mengalami kesulitan untuk proses ini, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tetapi lebih ditekankan pada video pembelajaran.

Bill Birney, (2010: 64) mengemukakan bahwa:

Movie maker adalah software video editing yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu perangkat lunak dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pelajar, yang terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung

Sementara Padmo (2003: 259) mengemukakan:

Movie maker adalah suatu kumpulan gambar atau video yang tersusun dalam urutan tertentu, terangkai dalam bingkai-bingkai yang diberi balon kata sebagai penunjang, serta mengungkapkan suatu karakter dalam suatu jalinan cerita atau untuk menangkap tanggapan estetis dari siswa.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa movie maker merupakan sajian video yang dilengkapi dengan gambar video, simbol-simbol dan audio kata sebagai penunjang, maker juga merupakan bentuk media komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi kepada siswa secara populer dan mudah dimengerti, hal ini dimungkinkan karena memadukan kekuatan gambar dan video yang dirangkai dalam suatu materi pelajaran.

Windows movie maker merupakan media untuk mengkreasikan video, karena media ini juga dapat menghasilkan berbagai gambar, foto, audio, dan sebagainya. *Windows Movie maker* mempermudah pengguna untuk membuat video halaman dengan menggunakan *software* yang telah tersedia, berupa kotak-kotak untuk menempatkan gambar dan foto serta bentuk video teks dengan berbagai pilihan. *Movie maker* dapat menggunakan berbagai format gambar seperti: *HTML*, *images*, *iPhoto Album*, dan *audio dan video kamera*. Selain itu, media tersedia secara gratis di internet, sehingga tidak perlu mengeluarkan biaya yang tinggi untuk belajar membuat video. *Windows movie maker* merupakan media unik yang bisa digunakan untuk membuat sebuah video karena media ini memang didesain semudah dan semirip mungkin agar pengguna tidak kesulitan dalam membuat video sebuah *movie*. Media ini dirancang untuk membuat video editing atau mengatur foto ke dalam Video memo. *Windows Movie maker*

memungkinkan pengguna untuk *snap* gambar dan menambahkan ini ke sebuah *maker* sangat mudah. Gambar-gambar mereka dari *iPhoto* dan dimana saja pada *Web* dapat disaring untuk digunakan untuk menangkap video dari kamera video, keterangan dan kata juga fitur utama dari media ini. Lebih penting lagi, guru akan dapat dengan cepat membuat konten video tanpa menghabiskan waktu yang berlebihan belajar bagaimana menggunakan media ini. Mereka akan menikmati bereksperimen dengan perangkat lunak dan belajar bagaimana menggunakannya sambil bersenang-senang menciptakan video maker

b. *Windows Movie Maker* sebagai Media Pembelajaran

Pada umumnya media dapat diklasifikasikan atas tiga jenis, yaitu; “media audio (mengandalkan kemampuan suara), media visual (mengandalkan unsur penglihatan), dan media audiovisual (mempunyai unsur suara dan gambar)” Djarnah & Zain (2002:140). “media yang dimaksud adalah media movie maker yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang termasuk dalam jenis media video pembelajaran”.

Hamalik (2005:70) mengemukakan “pembelajaran adalah kombinasi yang tersusun, meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur, yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Dan menurut Putra, dkk (2008:118) “pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri siswa”.

Munadi (2012:7-8) mengemukakan bahwa

media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah media *Windows Movie maker* yang isinya tidak hanya sekedar menghibur, tetapi lebih ditekankan pada unsur pembelajaran. Hal ini terlihat pada bentuk gambar yang mempunyai tujuan pembelajaran tertentu pada setiap judul ceritanya. Selain itu, di akhir cerita diberikan format evaluasi dengan tujuan agar siswa dapat mengerti apa yang telah ia baca. Format evaluasi adalah suatu cara untuk mendapatkan umpan balik dari siswa. Selain format evaluasi, juga terdapat rangkuman yang menceritakan gambaran yang penting dari materi yang ingin disampaikan. Hal ini untuk membantu siswa memahami inti suatu cerita.

Media *Windows Movie maker* dalam pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang menyenangkan dan dapat mempertahankan minat siswa untuk terus belajar. Dengan media *Windows movie maker*, siswa diharapkan dapat lebih mudah mengerti suatu materi pelajaran sehingga kegiatan pembelajaran menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan untuk belajar.

Pemilihan media *Windows movie maker* dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan kurikulum atau materi pelajaran, kejelasan video maupun gambar, sistematika dan estetikanya. Semakin baik penggunaan media *movie*

maker dalam pembelajaran, hal itu tentunya dapat berpengaruh terhadap motivasi siswa untuk belajar.

c. Manfaat dan Fungsi Media *Windows Movie Maker* dalam Pembelajaran

Pembelajaran dengan menggunakan video editing dapat memperjelas materi dengan menciptakan rasa lebih ingin tahu dalam memahami materi yang di berikan, dan membangkitkan perhatian minat siswa untuk menontonnya dan dapat pula memperluas penguasaan video mereka, siswa juga dapat merasa senang karena dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik sehingga motivasi siswa untuk belajar dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Simarmata (2015:11) mengemukakan fasilitas *movie maker* yaitu :

- 1) Mengimpor video Klip dari. Video kamera digital
- 2) Menyimpan seluruh koneksi Video rumah di komputer PC
- 3) Mengatur klip-klip sesuai dengan urutan yang kita inginkan
- 4) Menggunakan efek *Fade* atau *Dissolve* atau klip
- 5) Menangkap gambar diam dari video klip
- 6) Memberi judul, musik latar belakang, efek suara, dan narasi suara ke dalam klip video kita
- 7) Menyimpan lebih dari 20 jam video untuk setiap *Gigabyte* ruang *harddisk* kita (tergantung kualitas yang digunakan)
- 8) Membuat katalog dan mengorganisir video kita dengan cepat dan mudah

Berdasarkan pendapat di atas, jelas bahwa *Windows movie maker* sebagai media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa. Karena melalui media *Windows movie maker*, siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan dengan jelas dan lebih menyenangkan dalam mengikuti materi pelajaran yang diajarkan.

d. Langkah-langkah Penggunaan Media *Movie Maker*

Suciati (2010:45) mengemukakan membuat video dengan *Windows movie* langkah-langkah sederhana yaitu:

- 1) Mengimpor *picture* lalu pilih gambar yang akan kita impor
- 2) Gambar yang telah diimpor akan muncul di *collection*
- 3) Klik *drag* semua gambar yang telah diimport tadi ke *storyboard*
- 4) Tampilan gambar yang telah diinsert ke dalam *storyboard*
- 5) Langkah selanjutnya adalah memberikan efek pada *task*, klik *effect* untuk membuka jendela pilihan pemberian efek.
- 6) Akan muncul jendela pilihan efek
- 7) Kita dapat memilih salah satu dari pilihan efek tersebut kemudian setelah memilih kita letakkan pada *storyboard* dengan cara klik *drag*
- 8) Setelah memberikan video efek, langkah selanjutnya kita memberikan efek transisi (efek yang terjadi pada saat perpindahan dari klip satu ke klip selanjutnya). Pada *task pane*, klik *transitions*, akan muncul jendela pilihan efek transisi.
- 9) Pilih salah satu efek transisi kemudian *drag* ke dalam *storyboard*
- 10) Selain memberikan video efek dan video transisi kita juga dapat memberikan animasi teks pada klip yang kita olah.
- 11) Setelah selesai melakukan pengolahan klip, selanjutnya klip tersebut akan kita simpan. Kita bisa menyimpan pada komputer, dikemas dalam CD/VCD/DVD, atau bisa juga kita kirimkan lewat e-mail maupun web.
- 12) Proses pembuatan *windows movie maker* mulai dari mengimpor gambar sampai penyimpanan telah selesai.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam membuat video dengan *Windows Movie Maker* sangatlah sederhana hanya mengimpor gambar lalu pilih gambar yang diinginkan selanjutnya *drag* gambar ataupun video ke dalam *storyboard*, kita juga dapat menambahkan efek ataupun tulisan pada video dan proses penyimpanan video sangat cepat. Bagi pengguna baru akan dengan mudah membuat video dengan *Windows Movie Maker*.

4. Hakikat Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan bahasa resmi Republik Indonesia dan bahasa persatuan bangsa Indonesia. Bahasa Indonesia diresmikan penggunaannya setelah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, tepatnya sehari sesudahnya, bersamaan dengan berlakunya konstitusi.

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu siswa mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, beradaptasi dalam masyarakat, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal siswa yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar kompetensi ini merupakan dasar bagi siswa untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional, dan global.

Menurut Badan Standar Pendidikan Nasional tahun (2006:742), standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia yang diharapkan:

- 1) Siswa dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya serta dapat

menumbuhkan penghargaan terhadap hasil karya kesastraan dan hasil intelektual bangsa sendiri.

- 2) Guru dapat memusatkan perhatian kepada pengembangan kompetensi bahasa siswa dengan menyediakan berbagai kegiatan berbahasa dan sumber belajar.
- 3) Guru lebih mandiri dan leluasa dalam menentukan bahan ajar kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan siswanya.
- 4) Orang tua dan masyarakat dapat secara efektif terlibat dalam pelaksanaan program kebahasaan dan kesastraan di sekolah.
- 5) Sekolah dapat menyusun program pendidikan tentang kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan keadaan peserta didik dan sumber belajar yang tersedia.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu dengan mengembangkan potensi siswa, sehingga siswa dan guru memusatkan perhatian dan pemandiriannya, serta melibatkan peran orang tua, sekolah dan daerah dalam pengembangannya.

b. Tujuan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Badan Standar Pendidikan Nasional tahun (2006:743), mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut :

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan.
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara.
- 3) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- 4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial.
- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu dengan berkomunikasi secara efektif dan

efisien juga pemahaman yang baik sebagai ungkapan rasa bangga dan penghargaan terhadap bahasa Indonesia serta untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan sosial.

c. Manfaat Mempelajari Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Dengan mempelajari Bahasa Indonesia, kita dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya, dapat pula meningkatkan pengetahuan dan keterampilan untuk meraih dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, meningkatkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan Bangsa Indonesia, dan juga kita dapat lebih terampil dan teliti dalam menggunakan bahasa, terlebih pada tempat dan kondisi tertentu.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar pada dasarnya merupakan suatu hal yang sangat dibutuhkan oleh manusia dalam kehidupannya. Dengan belajar, seseorang akan dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuannya, baik dalam segi ilmu pengetahuan, sikap dan tingkah laku maupun dalam hal keterampilan dan kreativitasnya.

Alsa (Ghufron & Risnawita,2012:4) berpendapat bahwa “Belajar adalah tahapan perubahan perilaku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi individu dengan lingkungan”.

Menurut Sadiman, dkk (2010:2) yaitu:

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga keliang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa seseorang dikatakan telah belajar jika terdapat perubahan tingkah laku dalam dirinya, perubahan tersebut hendaknya terjadi sebagai akibat interaksinya dengan lingkungan, tidak karena proses pertumbuhan fisik atau kedewasaan saja. Perubahan tersebut harus bersifat permanen, tahan lama dan menetap, tidak berlangsung hanya sesaat saja.

b. Pengertian Hasil Belajar

Keberhasilan pengajaran dapat dilihat dari segi hasil, proses pengajaran yang optimal memungkinkan hasil belajar yang optimal pula dimana terdapat hubungan antara proses pengajaran dengan hasil yang ingin dicapai nantinya. Makin besar usaha untuk menciptakan kondisi proses pengajaran, makin tinggi pula hasil atau produk dari pengajaran itu.

Menurut Rusman (2013:123) bahwa:

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat. Penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan cita-cita, keinginan dan harapan.

Hal senada dikemukakan oleh Hamalik (Rusman,2013:123) “hasil belajar itu dapat dilihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku termasuk juga perbaikan perilaku”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa setelah dilakukan penilaian, dimana guru harus mengamati terjadinya perubahan tingkah laku tersebut setelah dilakukan penilaian. Tolak ukur keberhasilan siswa biasanya berupa nilai yang diperolehnya. Nilai itu diperoleh setelah siswa melakukan proses belajar dalam jangka waktu tertentu dan selanjutnya mengikuti tes akhir. Kemudian dari tes itulah guru menentukan prestasi belajar siswanya.

c. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Meski melalui proses belajar yang sama, hasil belajar yang dicapai seseorang tidak bisa sama. Sebab proses belajar dipengaruhi berbagai faktor yang bisa menyebabkan pencapaian hasil belajar menjadi beragam, baik itu dari faktor internal maupun faktor eksternal.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi (Rusman 2013) meliputi Faktor Internal dan Faktor Eksternal:

1) Faktor Internal

a) Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi psikologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya.

b) Faktor psikologis

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya

2) Faktor Eksternal

a) Faktor Lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban, dan lain-lain.

b) Faktor Instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan.

B. Kerangka Pikir

Mata Pelajaran bahasa Indonesia berisikan materi yang umumnya mengandalkan kemampuan mengingat peserta didik, sekaligus kemampuan berpikir peserta didik. Hal ini dikarenakan, terdapat beberapa materi yang mengharuskan peserta didik memahami dan mengingat isi dari materi tersebut.

Hal di atas menuntut peran guru dalam penyampaian materi pembelajaran agar penyajiannya menjadi lebih variatif dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menjelaskan materi pembelajaran. Salah satu upaya untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik agar lebih baik adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media Video merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses

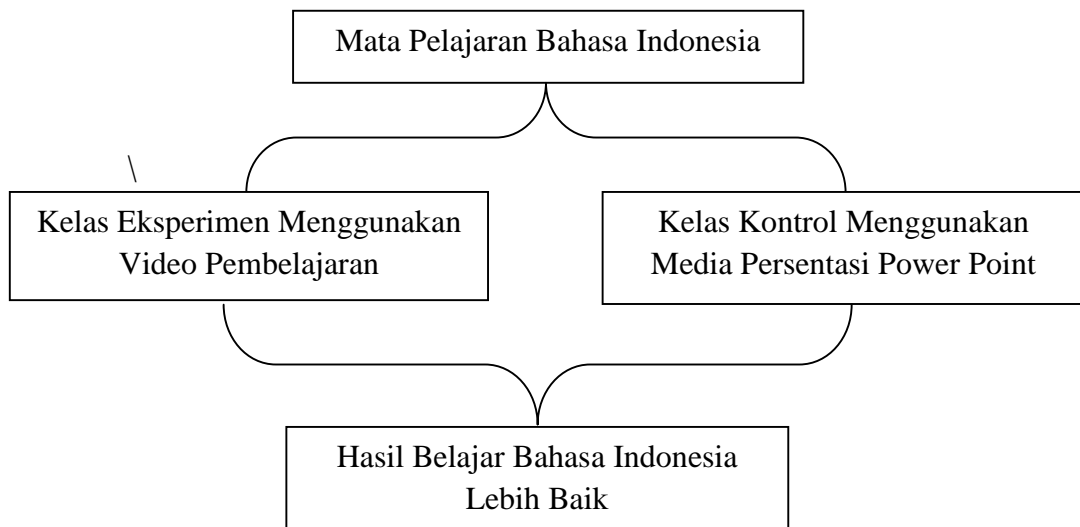
belajar mengajar. Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran juga mengalami perkembangan tidak terkecuali dengan media video.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik diharapkan mampu membangkitkan minat dan antusias peserta didik untuk belajar, membangkitkan motivasi, dan dapat memahami secara optimal materi pelajaran yang diajarkan sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Hasil belajar siswa di sekolah merupakan salah satu tolak ukur dalam mengetahui kualitas pendidikan ataupun kualitas suatu pembelajaran. Dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia perlu didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan tuntutan kurikulum karena hal tersebut dapat memberikan efek yang signifikan dalam pengoptimalan proses pembelajaran di sekolah.

Media memiliki peran yang sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran dan salah satu media yang dapat digunakan adalah *media Windows movie maker* Dimana dengan menggunakan media tersebut materi dapat di jelaskan lebih mudah dan menarik perhatian siswa. Oleh karena itu demi efektifnya penggunaan *Media Windows movie maker* dalam pembelajaran guna peningkatan kualitas pembelajaran. Maka sangat diperlukan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran serta dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajarnya.

Lebih jelasnya kerangka pikir diatas dapat digambarkan dalam bentuk bagan, sebagai berikut:



Gambar. 2.1 Kerangka Pikir

C. Hipotesis

H_0 = Tidak ada perbedaan penerapan Media Video Pembelajaran terhadap hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa Kelas X SMA Negeri 12 Wajo

H_1 = Ada perbedaan penerapan media Video Pembelajaran terhadap hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa Kelas X SMA Negeri 12 Wajo.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dipaparkan di bawah ini yaitu: 1. Gambaran pelaksanaan proses belajar mengajar menggunakan media video pembelajaran dengan aplikasi *Windows Movie Maker* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X, 2. gambaran hasil belajar siswa setelah menggunakan media video pembelajaran dengan aplikasi *Windows Movie Maker* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X, 3. pengaruh penggunaan media video pembelajaran dengan aplikasi *Windows Movie Maker* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X. Adapun hasil yang diperoleh pada setiap tahap yang dimaksud dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Gambaran Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar Menggunakan Media Video Pembelajaran dengan Aplikasi *Windows Movie Maker* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui gambaran pelaksanaan proses belajar mengajar menggunakan media video pembelajaran dengan aplikasi *Windows Movie Maker* dilakukan melalui observasi terhadap guru dan siswa. Proses belajar mengajar dilaksanakan pada dua kelas dengan maksud untuk membandingkan pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media video pembelajaran dengan aplikasi *Windows Movie Maker* dengan pelaksanaan pembelajaran dengan tidak menggunakan media video pembelajaran dengan aplikasi *Windows Movie Maker*.

Penelitian ini dilaksanakan selama tiga kali pertemuan dan diperoleh gambaran hasil penelitian melalui hasil observasi aktifitas guru dan hasil observasi aktifitas siswa dengan sungguh-sungguh, kemudian pada akhir pertemuan masing-masing kelas sample diberikan soal *posttest* yang juga bermaksud untuk memperoleh data hasil belajar siswa.

a. Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Proses Pembelajaran

Aktifitas guru diobservasi selama pembelajaran berlangsung menggunakan media video pembelajaran dengan aplikasi *Windows Movie Maker* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi Puisi dengan dua jam pelajaran tiap pertemuan yaitu 2x45menit. Komponen tersebut terbagi atas tiga kegiatan yakni kegiatan awal yang dilaksanakan selama 15 menit, kegiatan inti dilaksanakan selama 60 menit dan kegiatan akhir dilaksanakan selama 15 menit. Hasil observasi aktivitas guru dapat dilihat melalui tabel berikut ini.

Berikut pelaksanaan pengamatan observasi dari hasil observasi guru pada pertemuan I, II, III:

1) Kegiatan awal

- a) Guru mengucapkan salam, mengajak berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing, dan mengecek kehadiran siswa.

Kegiatan ini dilakukan pada pertemuan I, II, III.

- b) Guru melakukan apersepsi dengan bertanya tentang materi yang akan dipelajari dan keterkaitan dengan materi sebelumnya pada pertemuan ini.
- c) Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa agar ikut aktif dalam proses pembelajaran.
 - (a) Pertemuan I (Pertama)
 - 1. Siswa mampu menjelaskan pengertian puisi
 - 2. Siswa dapat menyebutkan ciri-ciri puisi
 - 3. Siswa dapat mengidentifikasi puisi lama dan puisi baru
 - (b) Pertemuan II (kedua)
 - 1. Siswa dapat menjelaskan persiapan yang diperlukan sebelum membaca pidato
 - 2. Siswa dapat mengidentifikasi unsur dalam sebuah naskah pidato
 - 3. Siswa dapat menjelaskan isi pidato
 - (c) Pertemuan III (ketiga)
 - 1. Siswa mampu menentukan aspek-aspek yang disunting dalam teks ceramah
 - 2. Siswa dapat menyampaikan hasil sunting teks ceramah dengan memperhatikan penguasaan materi, vokal, *gesture*, ekspresi dan intonasi.

3. Siswa dapat mendeskripsikan isi ceramah

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menyampaikan materi dengan menggunakan media video pembelajaran dengan aplikasi *Windows Movie Maker*. Kegiatan ini dilakukan pada pertemuan I, II, III.

Pertemuan I (Pertama)

- b) Guru menampilkan dan memaparkan materi pengertian puisi, menjelaskan ciri-ciri puisi dan mengidentifikasi puisi lama dan puisi baru dengan menggunakan media video pembelajaran dengan aplikasi *Windows Movie Maker*
- c) Siswa memperhatikan tayangan video dan pemaparan materi pengertian puisi, ciri-ciri puisi serta puisi lama dan puisi baru oleh guru dengan menggunakan media video pembelajaran dengan aplikasi *Windows Movie Maker*
- d) Guru mengarahkan siswa untuk mendeskripsikan pengertian puisi menurut diri sendiri, menyebutkan serta menjelaskan ciri-ciri puisi dan membedakan antara puisi lama dan puisi baru.
- e) Guru menjelaskan pengertian puisi, memberikan sebuah contoh ciri-ciri puisi serta menyebutkan perbedaan antara puisi lama dan puisi baru.

Pertemuan II (Kedua)

- a) Guru menyampaikan materi persiapan yang diperlukan sebelum membaca pidato dengan menggunakan media video pembelajaran dengan aplikasi *Windows Movie Maker*
- b) Siswa memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan media video pembelajaran dengan aplikasi *Windows Movie Maker*
- c) Guru mengarahkan siswa untuk menjelaskan persiapan yang diperlukan sebelum membaca pidato, mengidentifikasi unsur dalam sebuah naskah pidato serta mendeskripsikan isi pidato sesuai pada tayangan video yang di tampilkan
- d) Guru meminta siswa untuk memahami isi teks pidato
- e) Guru memberikan sebuah contoh isi teks pidato

Pertemuan III (Ketiga)

- a) Guru menyampaikan materi pengertian ceramah secara lengkap dan terperinci dengan menggunakan media video pembelajaran dengan aplikasi *Windows Movie Maker*
- b) Guru mengarahkan siswa untuk menentukan aspek-aspek yang disunting dalam teks ceramah, menyampaikan hasil suntingan teks ceramah, dan mendeskripsikan isi ceramah

- c) Guru memberikan pertanyaan kepada siswa seputar materi teks ceramah sesuai dengan yang ditampilkan pada video
 - d) Lalu guru memberikan sebuah contoh teks ceramah
 - e) Kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang belum dimengerti terkait materi. Kemudian memberikan kesempatan kepada siswa yang ingin menjawab pertanyaan yang telah diberikan dan memberikan tanggapan. Kegiatan ini dilakukan pada pertemuan I, II, III
- 3) Kegiatan Akhir
- a) Pada kegiatan akhir, guru menarik kesimpulan terkait materi. Kegiatan ini dilakukan pada pertemuan I, II, III
 - b) Guru menyampaikan materi yang akan diajarkan pada pertemuan berikutnya. Kegiatan ini dilakukan pada pertemuan I, II, III

Secara umum, rekapitulasi hasil observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran dan penggunaan *Windows Movie Maker* dapat diperhatikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1. Rekapitulasi hasil observasi aktivitas guru dalam penggunaan media video pembelajaran dengan aplikasi *Windows Movie Maker* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

No	Aspek yang diamati	Pertemuan I		Pertemuan II		Pertemuan III	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
		1	0	1	0	1	0
1	Kondisi objektif	11	2	10	3	12	1
2	Skor maksimal	13		13		13	
3	Skor pencapaian	11		10		12	
4	Persentase tingkat pencapaian	84,61%		76,92%		92,31%	

Sumber : hasil observasi aktivitas guru

Berdasarkan data tabel (Tabel 4.1) di atas dapat disimpulkan bahwa rekapitulasi hasil observasi aktivitas guru dalam penggunaan video pembelajaran dengan aplikasi *Windows Movie Maker* pada pertemuan I kondisi objektif terdapat 9 pencapaian yang dilakukan oleh guru, pada pertemuan II terdapat 10 pencapaian yang dilakukan oleh guru, pada pertemuan III terdapat 12 pencapaian yang dilakukan oleh guru. Skor maksimal pada pertemuan I, II, dan II terdapat hasil yang sama yaitu 13 didapat dari jumlah yang dilakukan oleh guru dan tidak dilakukan oleh guru, pada pertemuan I skor perolehan 9, pertemuan II terdapat 10, pertemuan III terdapat 12. Perolehan yang dilakukan guru di kelas pada pertemuan I proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan persentase tingkat pencapaian 84,61% berada pada kategori baik. Pada pertemuan II proses pembelajaran

yang dilaksanakan dengan persentase tingkat pencapaian 76,92% berada pada kategori baik. Pada pertemuan III proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan persentase tingkat pencapaian 92,31% berada pada kategori baik sekali.

b. Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran

Aktivitas siswa diobservasi pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media video pembelajaran dengan aplikasi *Windows Movie Maker* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi puisi, dengan 10 aspek yang diamati pada pertemuan I, II, dan III dengan estimasi waktu 90 menit yang terdiri dari dua jam pelajaran (2x45 menit) setiap pertemuan. Setiap aspek terbagi atas tiga kegiatan, yakni kegiatan awal yang dilaksanakan selama ± 10 menit, kegiatan inti selama ± 75 menit, dan kegiatan akhir dilaksanakan selama ± 5 menit. Pembahasan masing-masing komponen akan dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 4.2. Rekapitulasi hasil observasi aktivitas siswa dalam penggunaan media video pembelajaran dengan aplikasi *Windows Movie Maker* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

No	Aspek yang diamati	Pertemuan I		Pertemuan II		Pertemuan III	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
		1	0	1	0	1	0
1	Kondisi objektif	236	70	233	37	254	16
2	Skor maksimal	270		270		270	
3	Skor pencapaian	236		233		254	
4	Persentase tingkat pencapaian	87,40%		85,92%		97,03%	

Sumber : hasil observasi aktivitas siswa

Berdasarkan data pada tabel (Tabel 4.2) di atas dapat disimpulkan bahwa rekapitulasi hasil observasi aktivitas siswa dalam penggunaan media video pembelajaran dengan aplikasi *Windows Movie Maker* pada pertemuan I proses pembelajaran yang dilaksanakan memperoleh tingkat pencapaian dengan persentase 87,40% berada pada kategori baik sekali. Pada pertemuan II proses pembelajaran yang dilaksanakan memperoleh tingkat pencapaian dengan persentase 85,92% yang berada pada kategori baik sekali. Pada pertemuan III proses pembelajaran yang dilaksanakan memperoleh tingkat pencapaian dengan persentase 97,0% berada pada kategori baik sekali.

2. Gambaran Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Video Pembelajaran dengan Aplikasi *Windows Movie Maker* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa setelah menggunakan media video pembelajaran dengan aplikasi *Windows Movie Maker* pada kelas eksperimen dengan menggunakan tes akhir dalam proses pembelajaran, dengan hasil belajar siswa. Hasil tes akhir yakni:

Tabel 4.3 Nilai Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik	Nilai Statistik	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah sampel	27	27
Nilai Terendah	75	70
Nilai Tertinggi	100	95
Nilai Rata-rata	87,037	80,740
Standar Deviasi	2,65403	1,69288

Sumber: Analisis Data Statistik

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat pada kelas eksperimen nilai terendah adalah 75 yang merupakan nilai minimum dan nilai tertinggi adalah 100 yang merupakan nilai maksimum, dengan nilai rata-rata 87,037 dan standar deviasi 2,65403. Sedangkan pada kelas kontrol, nilai terendah adalah 70 yang merupakan nilai minimum dan nilai tertinggi adalah 95 yang merupakan nilai maksimum, dengan nilai rata-rata 80,740 dan standar deviasi 1,69288.

Jika hasil belajar siswa dikelompokkan dalam kategori sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan baik sekali, akan diperoleh frekuensi dan presentase. Dan berikut

tabel distribusi frekuensi dan persentase hasil belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas X SMA Negeri 12 Wajo Kabupaten Wajo.

Tabel 4.4. Klasifikasi Skor, Distribusi Frekwensi dan Persentase Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Kelas X SMAN 12 Wajo Kab. Wajo.

Skor	Kategori	Nilai Huruf	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
80 – 100	Baik Sekali	A	23	85,18%	19	70,37%
66 – 79	Baik	B	4	14,82%	8	29,63%
56 – 65	Cukup	C	0	0%	0	0%
46 – 55	Kurang	D	0	0%	0	0%
0 – 45	Sangat Kurang	E	0	0%	0	0%
	Jumlah		27	100%	27	100%

Sumber: Nilai Test (Lampiran 10 Halaman 101)

Berdasarkan pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia siswa setelah *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelas kontrol yaitu:

1. Hasil *posttest* kelompok Eksperimen yakni: Tidak ada siswa yang berada pada kategori “Sangat Kurang” dengan klasifikasi nilai dalam huruf yaitu E, tidak ada siswa yang berada pada kategori “Kurang” dengan klasifikasi nilai dalam huruf yaitu D, tidak ada siswa yang berada pada kategori “Cukup” dengan klasifikasi nilai dalam huruf yaitu C, 4 siswa (14,82%) yang berada pada kategori “Baik” dengan klasifikasi nilai dalam huruf yaitu B, 23 siswa (85,18%) yang berada pada kategori “Baik Sekali” dengan klasifikasi nilai dalam huruf yaitu A.

2. Hasil *posttest* kelompok kontrol yakni: Tidak ada siswa yang berada pada kategori “Sangat Kurang” dengan klasifikasi nilai dalam huruf yaitu E, tidak ada siswa yang berada pada kategori “Kurang” dengan klasifikasi nilai dalam huruf yaitu D, tidak ada siswa yang berada pada kategori “Cukup” dengan klasifikasi nilai dalam huruf yaitu C, 8 siswa (29,63%) yang berada pada kategori “Baik” dengan klasifikasi nilai dalam huruf yaitu B, 19 siswa (70,37%) yang berada pada kategori “Baik Sekali” dengan klasifikasi nilai dalam huruf yaitu A.

Pada kesimpulan di atas, dapat diketahui bahwa hasil *posttest* kelas eksperimen memiliki lebih banyak siswa yang berada pada kategori “Baik Sekali” dibandingkan pada kelas kontrol. Sehingga siswa di kelas eksperimen yang menerapkan perlakuan berupa penggunaan media video pembelajaran dengan aplikasi *Windows Movie Maker* memperoleh hasil belajar yang sangat baik dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol yang menggunakan media *PowerPoint*.

3. Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Dengan Aplikasi *Windows Movie Maker* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video pembelajaran dengan aplikasi *Windows Movie Maker* terhadap hasil belajar siswa dengan cara data yang didapatkan dari penelitian berupa hasil test (*posttest*) akan diolah dengan menggunakan rumus statistik, setelah mendapatkan hasil dari analisis

data statistik tersebut selanjutnya diadakan pengujian hipotesis untuk mendapatkan jawaban dari penelitian ini.

a. Pembahasan Data Statistik

Data yang didapatkan dari penelitian ini berupa hasil test (*posttest*) akan diolah dengan menggunakan rumus statistik, setelah mendapatkan hasil dari analisis data statistik tersebut selanjutnya diadakan pengujian hipotesis untuk mendapatkan jawaban dari penelitian ini.

Tabel 4.5. Analisis Data Inferensial Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Analisis data	X	Y
Mean (M)	87,037	80,740
Standar Deviasi kuadrat	69,005	44,015
Standar Deviasi Mean Kuadrat	2,65403	1,69288
SDBm	2,08492	
t-test	3,02025	
d.b.	52	

Sumber: Analisis data statistik (Lampiran 11 Halaman 103)

Variabel X pada tabel diatas yaitu kelas eksperimen sedangkan variabel Y yaitu kelas kontrol, dari tabel di atas dapat dilihat nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol, tetapi besar kecilnya nilai tersebut belum dapat menjawab pertanyaan penelitian sebelum melakukan pengujian hipotesis. Oleh sebab itu, perlu diketahui nilai dari t_{tabel} dari derajat bebas yang didapatkan yaitu 52, pada taraf signifikan 5% atau jika

didesimalikan yaitu 0,05 maka diperoleh t_{tabel} yaitu 1.67469, selanjutnya akan diadakan pengujian hipotesis.

b. Analisis Uji Hipotesis

Hipotesis pada hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jika t hitung $> t$ tabel atau taraf signifikan $<$ (nilai signifikan $< 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berarti ada perbedaan signifikan dalam penggunaan media video pembelajaran dengan aplikasi *Windows Movie Maker* dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media video pembelajaran dengan aplikasi *Windows movie maker* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X 1 dan kelas X 2 SMAN 12 Wajo Kabupaten Wajo.

Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh t hitung sebesar 3,02025 sedangkan nilai t tabel dengan $db= 52$ pada taraf signifikan 5% diperoleh nilai t tabel sebesar 1,67469. Karena nilai t hitung $> t$ tabel yakni $3,02025 > 1,67469$ maka hipotesis kerja (H_1) yaitu “ada perbedaan penerapan media Video Pembelajaran terhadap hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa Kelas X SMA Negeri 12 Wajo”, dinyatakan diterima dan hipotesis nihil (H_0) yaitu “tidak ada perbedaan penerapan Media Video Pembelajaran terhadap hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa Kelas X SMA Negeri 12 Wajo”, dinyatakan ditolak.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Perkembangan teknologi harus dimanfaatkan oleh para pengemban dunia pendidikan khususnya para guru. Teknologi yang berkembang kini semakin mempermudah guru dan siswa untuk mengakses informasi maupun menyajikan informasi dengan lebih informatif dan menarik. Salah satu aplikasi (*software*) yang dapat dimanfaatkan oleh para guru dalam penyajian materi pelajaran salah satunya adalah program *windows movie maker*. Kelayakan media video yang diproduksi oleh *windows movie maker* dapat dilihat dengan mengadakan penelitian.

Setelah dilakukan penelitian terhitung sejak tanggal 04 Maret 2019 hingga 01 April 2019 di SMAN 12 Wajo Kabupaten Wajo pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, maka diperoleh hasil penelitian melalui observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas siswa. Hal ini dilakukan untuk memperoleh gambaran pelaksanaan pembelajaran secara keseluruhan mulai dari awal hingga akhir pembelajaran, mulai dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga.

Penelitian ini terdiri dari dua kelas yang diberikan perlakuan berbeda untuk menggambarkan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran dengan aplikasi *Windows Movie Maker* pada kelas X 1 sebagai kelas eksperimen dan mengetahui pengaruh hasil belajar siswa dengan siswa yang diajar menggunakan *Power Point* pada kelas X 2 sebagai kelas kontrol pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas X SMAN 12 Wajo Kabupaten Wajo.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan diperoleh nilai *posttest*, kemudian dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Hasil analisis tersebut

menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media video pembelajaran dengan aplikasi *Windows Movie Maker* terhadap hasil belajar siswa kelas X pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 12 Wajo Kabupaten Wajo. Penerapan media video pembelajaran dengan aplikasi *Windows Movie Maker* pada kelas X 1 sebagai kelas eksperimen pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia membuat siswa penasaran sehingga lebih tertarik belajar, lebih aktif mengikuti pembelajaran, dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Sedangkan pada kelas X 2 sebagai kelas kontrol yang menggunakan *Power Point* juga sudah memudahkan guru dalam proses pembelajaran. Akan tetapi berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, pada saat proses pembelajaran siswa terlihat tidak tertarik dan kurang semangat dalam mengikuti pelajaran. Hal ini dikarenakan dalam penyajiannya isi slide yang ditampilkan terlihat sangat padat, kurang animasi dan kurang menarik bagi siswa.

Berdasarkan hasil perhitungan uji-t dapat ditarik hipotesis bahwa perolehan nilai $t_{hit} = 3,02025$ dan perolehan nilai $t_t = 1,67469$. Jadi nilai $t_{hit} = 2,98739 >$ nilai $t_t = 1,67469$. Dengan demikian nilai H_0 ditolak artinya hipotesis yang diajukan dalam penelitian terbukti benar. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video *windows movie maker* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas X-1 SMA Negeri 12 Wajo.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang telah dilakukan bahwa penggunaan media pembelajaran jenis video *windows movie maker* berpengaruh

terhadap hasil belajar siswa karena (1) Tersedianya media pembelajaran berupa audio visual; (2) Siswa dapat melihat secara langsung objek yang sedang dipelajari melalui video pembelajaran sehingga siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran; (3) Menampilkan lebih banyak gaya belajar visual, audio dan kinestetik; (4) Siswa dapat belajar mandiri; dan (5) Dengan model pembelajaran berbasis video pembelajaran berbasis video siswa dapat menyampaikan apa yang telah dipelajari dengan cara yang menyenangkan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilaksanakan Rahmayani (2011:35) bahwa “Pada pembelajaran multimedia video tutorial, siswa tertarik untuk belajar karena dengan menggunakan video tutorial siswa dapat mengeksplor pelajaran yang mereka lihat dan dengar sehingga membuat mereka lebih mudah belajar dan memahami konsep suatu pembelajaran”. Pembelajaran yang menggunakan media video dapat membangkitkan motivasi dan antusias siswa seperti pada hasil penelitian Suciati (2010:70) bahwa “Siswa lebih antusias memperhatikan pembelajaran yang dijelaskan karena video menampilkan materi pembelajaran dengan visualisasi yang lebih kongkrit”.

Media video pembelajaran dibuat oleh penulis, *windows movie maker* dapat digunakan oleh siapapun dan tidak memerlukan keterampilan dan pengetahuan komputer yang luas karena *software* ini dapat digunakan dengan mudah. Ada beberapa langkah dalam pembuatan media video pembelajaran dengan menggunakan *windows movie maker*.

Langkah pertama dalam pembuatan media video pembelajaran yaitu menyusun skenario dan konsep yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan alokasi waktu. Langkah kedua yaitu mempersiapkan musik, teks, grafik, gambar, dan video yang sesuai dengan konsep yang dibuat. Langkah ketiga, yaitu menyusun dan menggabungkan berbagai media seperti musik, teks, grafik, gambar, dan video dengan menggunakan *software windows movie maker* kemudian memproduksinya.

Video pembelajaran yang dihasilkan oleh *windows movie maker* dapat dimasukkan dalam CD, VCD, *flasdisk*, dan blog juga dapat di *share* melalui media sosial seperti *youtube*, *instagram*, *twitter*, *facebook* dan lain sebagainya. Hal ini menyebabkan siswa dapat mengakses video pembelajaran dengan mudah sehingga siswa dapat belajar mandiri.

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut (Sadiman, 2012; 17):

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dan daya indera.
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- 4) Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam: memberikan perangsang yangsa, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Media pembelajaran dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan jelas dalam penyajian pesan yang dapat mengatasi keterbatasan indera,

ruang dan waktu sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Dengan menggunakan *Windows Movie Maker* lebih memperjelas penyajian pesan yang ingin disampaikan oleh guru. Hal ini terlihat dimana siswa begitu antusias dalam mempelajari Mata Pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi Puisi dengan menggunakan *Windows Movie Maker* siswa tidak lagi merasa bosan saat belajar karena pembelajaran lebih interaktif dengan tampilan yang menarik yang terdapat pada *Windows Movie Maker*.

Selama proses penelitian, *Windows Movie Maker* ini tentu ditampilkan melalui proyektor agar dapat diperhatikan oleh semua siswa di dalam kelas. Tetapi hal ini menjadi salah satu kendala pada saat penelitian disebabkan oleh keterbatasan jarak proyektor yang tidak mampu mengimbangi tampilan slide dengan jarak siswa dan menjadikan *slide* tidak tampil dengan maksimal, serta faktor cahaya dari luar ruangan yang cukup terang dan menjadikan *slide* tidak tampil dengan maksimal. Adapun kendala lain yang ditemukan oleh peneliti, yaitu, media tidak dilengkapi tombol menghentikan sehingga guru hanya menekan tombol *pause* pada saat ingin menghentikan *slide* untuk sementara. Penentuan estimasi waktu yang tepat untuk setiap *slide* ke *slide* selanjutnya juga harus diperhatikan agar guru tidak terlalu cepat ataupun terlalu lambat sebelum ke *slide* selanjutnya.

Berdasarkan hasil observasi dan *posttest* pada kelas eksperimen hasil belajar siswa lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil dari penggunaan *Windows Movie Maker* ini menjadi kesimpulan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa, membenarkan hipotesis penelitian yakni “Ada pengaruh penerapan media Video

Pembelajaran terhadap hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa Kelas X SMA Negeri 12 Wajo”

Berdasarkan pengalaman selama penelitian dilakukan, penggunaan media video pembelajaran dengan aplikasi *windows movie maker* harus memperhatikan kesesuaian dengan komponen-komponen pembelajaran, yaitu:

a. Guru

Penggunaan media video pembelajaran dengan aplikasi *windows movie maker* menuntut guru untuk mampu mengoperasikan komputer dan menggunakan *software windows movie maker*. Sehingga penggunaan media video *windows movie maker* tidak cocok bagi guru yang gagap teknologi karena media ini tergolong sebagai media berbasis teknologi.

b. Karakteristik siswa

Ada beberapa karakteristik siswa dalam belajar yang harus disesuaikan dengan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk media video pembelajaran dengan aplikasi *windows movie maker* cocok dengan karakteristik siswa visual dan auditori. Akan tetapi tidak cocok bagi siswa yang memiliki karakteristik kinestetik.

c. Media

Penggunaan media video pembelajaran dengan aplikasi *windows movie maker* harus disesuaikan dengan sarana dan prasarana yang tersedia, seperti ketersediaan proyektor, PC, dan lain-lain.

d. Mata pelajaran

Media video pembelajaran dengan aplikasi *windows movie maker* dapat digunakan untuk semua mata pelajaran, kecuali untuk materi tertentu. Misalnya untuk mata pelajaran olahraga pada materi praktikum lapangan maka media video pembelajaran dengan aplikasi *windows movie maker* tidak tepat digunakan.

e. Waktu

Penggunaan media video pembelajaran dengan aplikasi *windows movie maker* memungkinkan penggunaan waktu yang efektif dan fleksibel dalam proses pembelajaran, sehingga media ini cocok digunakan untuk mata pelajaran yang hanya berdurasi 2 mata pelajaran setiap pertemuan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian dan pembahasan, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Gambaran pelaksanaan proses belajar mengajar menggunakan video pembelajaran dengan aplikasi *Windows Movie Maker* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas X SMA Negeri 12 Wajo dilakukan melalui observasi terhadap guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di kelas eksperimen. Pada pertemuan I proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan persentase tingkat pencapaian 84,61% berada pada kategori baik. Pada pertemuan II proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan persentase tingkat pencapaian 76,92% berada pada kategori baik. Pada pertemuan III proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan persentase tingkat pencapaian 92,31% berada pada kategori baik sekali.
2. Gambaran hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia, dengan menggunakan tes, yaitu *posttest* berada pada kategori baik sekali.
3. Terdapat pengaruh penerapan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Windows Movie Maker* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa Kelas X di SMA Negeri 12 Wajo.

B. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Kepala Sekolah untuk dapat memfasilitasi pembelajaran dan mempersiapkan kebutuhan belajar utamanya dalam penyediaan media pembelajaran agar membantu proses pembelajaran menjadi lebih baik dalam pelaksanaannya.
2. Bagi para guru atau tenaga pendidik untuk mempertimbangkan dan menerapkan penggunaan media, terkhusus media berbasis komputer dalam proses pembelajarannya sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.
3. Bagi siswa untuk lebih aktif dan semangat dalam belajar dengan menggunakan media interaktif di sekolah.
4. Bagi peneliti agar menjadi bahan referensi lebih lanjut dalam mengembangkan penelitian dimasa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran (cetakan ke-16)*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Brand Artikel (maker.com) (diakses pada tanggal 15/12/2015, 19:20, Kamis)
Gokhan Aksoy. 2011. *Movie Maker Maker* (online) (Genius Learning Strategy)
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Depdiknas. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Djamarah dan Zain . 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emzir. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT.Raja GrafindoPersada
- Ghufron, Risnawita. 2012. *Gaya Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Hamalik, Oemar. 2005. *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Haling dan Pattaufi. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Universitas Negeri Makassar
- Munadi, Yudi. 2012. *Media pembelajaran*. Jakarta : GP Press
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya
- Karim, Abdul. 2007. *Media Pembelajaran*. Makassar: Universitas Negeri Makassar

- Padmo, D. 2003. *Teknologi Pembelajaran, Upaya Peningkatan Kualitas dan Produktifitas Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka
- Prasetyo, Bambang & Jannah, Lina Miftahul. 2014. *Metode Penelitian Kuamtitatif*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Rahmayani, Mulya. 2011. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Berbasis Camtasia Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Skripsi. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Sadiman, dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Simarmata, Febrinda. 2015. *Pengembangan Media Windows Movie Maker dengan Active and Funny Learning Strategy Materi Larutan Penyangga Siswa Kelas XI SMA Negeri 11 Semarang*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Smaldino, dkk. 2011. *Instructional Technology & Media For Learning*. Jakarta: Penerbit Kencana
- Suciati, Arief. 2010. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video dengan Windows Movie Maker Terhadap Motivasi Belajar Matematika*. Skripsi. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah
- Sudijono, Anas. 2013. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Undang-Undang Republik Indonesia. Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional Beserta Penjelasannya* Jakarta: Sinar Grafika

KISI-KISI INSTRUMEN SOAL

No.	Pokok Bahasan	Indikator	Deskriptor	Item Soal
1.	Pengertian Puisi	1. Mengidentifikasi pengertian puisi	1. Menjelaskan pengertian puisi	1, 4, 5
		2. Mendeskripsikan ciri-ciri puisi	1. Menyebutkan jenis-jenis puisi 2. Menjelaskan ciri-ciri prosa	6 3
		3. Mengidentifikasi puisi lama dan puisi baru	1. Menyebutkan perbedaan puisi	2
2.	Pengertian Pidato	1. Menjelaskan persiapan yang diperlukan sebelum membaca pidato	1. Menjelaskan pengertian Pidato 2. Menjelaskan tujuan pidato 3. Menyebutkan hal yang disiapkan sebelum pidato	7 12 13
		2. Mengidentifikasi unsur dalam sebuah naskah pidato	1. Menjelaskan ciri-ciri pidato 2. Menjelaskan jenis-jenis pidato	9 8

		3. Mendeskripsikan isi pidato	1. Menyebutkan metode dalam pidato 2. Menyebutkan fungsi dalam Pidato	10 11
3.	Pengertian Ceramah	1. Menentukan aspek-aspek yang disunting dalam teks ceramah	1. Menjelaskan pengertian Ceramah 2. Menyebutkan metode Ceramah	14 18
		2. Menyampaikan hasil suntingan teks ceramah dengan memperhatikan penguasaan materi. vokal, gesture, ekspresi, dan intonasi	1. Menyebutkan ciri-ciri ceramah 2. Menyebutkan unsur-unsur ceramah 3. Menyebutkan struktur teks ceramah	15 16 17
		3. Mendeskripsikan isi ceramah	1. Menjelaskan pengertian Impromptu 2. Menjelaskan pengertian Ektemporan	19 20

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah	: SMA Negeri 12 Wajo
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	: X / II (Genap)
Tahun Ajaran	: 2018/2019
Materi Pokok	: Puisi
Alokasi Waktu	: 6 X 45 Menit (3 x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

- KI-1 : Memiliki sikap jujur, disiplin, kerjasama, responsif, dan proaktif dalam mencari solusi permasalahan, sehingga dapat menyadari dirinya sebagai makhluk ciptaan yang Maha Kuasa serta menjalankan kewajibannya sesuai dengan agama yang dianutnya.
- KI-2 : Kompetensi Pengetahuan, yaitu memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI-3 : Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI-4 : Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi

NO	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1	1.1. Mengidentifikasi teks puisi yang dipresentasikan.	1.1.1. Mengidentifikasi pengertian puisi 1.1.2. Mendeskripsikan ciri-ciri puisi 1.1.3. Mengidentifikasi puisi lama dan puisi baru
2	2.1 Membaca nyaring teks pidato dengan intonasi yang tepat dan memahami isi teks pidato	2.1.1. Menjelaskan persiapan yang diperlukan sebelum membaca pidato 2.1.2. Mengidentifikasi unsur dalam sebuah naskah pidato 2.1.3. Mendeskripsikan isi pidato
3.	3.1 Menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan dalam ceramah	3.1.1 Menentukan aspek-aspek yang disunting dalam teks ceramah 3.1.2 Menyampaikan hasil suntingan teks ceramah dengan memperhatikan penguasaan materi. vokal, gesture, ekspresi, dan intonasi 3.1.3 Mendeskripsikan isi ceramah

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menentukan isi pokok puisi setelah membaca puisi yang di pelajari
2. Setelah mempelajari puisi lama dan puisi baru, siswa dapat membedakan puisi lama dan puisi baru
3. Setelah mempelajari materi tentang puisi, siswa dapat menentukan tema puisi
4. Setelah membaca puisi, siswa dapat menentukan suasana puisi
5. Setelah mendengarkan puisi siswa dapat memberikan umpan balik terhadap puisi tersebut.
6. Setelah membaca teks pidato, siswa dapat menentukan isi pokok pidato
7. Setelah mempelajari teknik pidato, siswa dapat membaca pidato di depan kelas
8. Setelah mendengarkan pidato, siswa dapat menjelaskan makna pidato

9. Setelah mempelajari materi pidato siswa dapat menyebutkan 4 jenis pidato
10. Setelah mempelajari materi pidato, siswa dapat menyebutkan 5 manfaat pidato
11. Setelah membaca teks ceramah, siswa dapat menentukan isi ceramah
12. Setelah mempelajari teknik ceramah, siswa dapat berceramah di depan kelas
13. Setelah mendengarkan ceramah, siswa dapat menentukan makna ceramah
14. Setelah mengidentifikasi ceramah siswa dapat menguraikan struktur ceramah

D. Materi Pembelajaran

1. Puisi
2. Pidato
3. Ceramah

E. Metode Pembelajaran

1. Model : *Discovery Learning*
2. Metode : Ceramah dan Tanya Jawab

F. Media Pembelajaran

1. Media/alat
 - a. Teks ulasan
 - b. LCD
 - c. Laptop
2. Bahan
 - a. Handout LKS sejumlah kelompok
 - b. Kertas HVS sejumlah siswa
 - c. Kertas manila sejumlah kelompok
 - d. Spidol snowman warna

G. SUMBER PEMBELAJARAN

1. Buku Paket Bahasa Indonesia Kelas X

H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

❖ Pertemuan 1

No	Kegiatan Pembelajaran	Waktu (Menit)
1	<p>Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru mempersiapkan kesiapan ruang pembelajaran seperti media pembelajaran, Laptop, DLP, dan lain-lain serta menyiapkan siswa belajar seperti suasana kelas yang rapi dan tertib Guru membuka dan memulai pelajaran di kelas dengan mengucapkan salam dan mengecek kehadiran siswa Guru melakukan apersepsi dan memberikan motivasi kepada siswa Guru memperkenalkan dan menjelaskan media <i>Windows Movie Maker</i> kepada siswa Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai media <i>Windows Movie Maker</i> Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 Menit
2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru mengarahkan siswa agar mencatat hal-hal yang penting hingga akhir pelajaran Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media <i>Windows Movie Maker</i> Siswa menyimak dan mencatat penjelasan guru mengenai materi yang dijelaskan oleh guru dengan menggunakan media <i>Windows Movie Maker</i> Guru menjelaskan materi mengenai macam-macam teks ulasan dengan menggunakan media <i>Windows Movie Maker</i> Siswa menyimak dan mencatat penjelasan guru mengenai materi yang dijelaskan oleh guru dengan menggunakan media <i>Windows Movie Maker</i> 	75 Menit

	<p>f. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan tanggapan atau pertanyaan mengenai materi yang telah dipelajari</p> <p>g. Guru menjawab tanggapan atau pertanyaan yang telah diberikan oleh siswa</p> <p>Elaborasi</p> <p>h. Guru memfasilitasi siswa melalui pemberian soal latihan yang ditampilkan pada media <i>Windows Movie Maker</i>, untuk memunculkan gagasan baru</p> <p>i. Guru mengarahkan siswa mengerjakan soal latihan</p> <p>j. Guru mengarahkan siswa mengumpulkan tugas latihan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan</p> <p>Konfirmasi</p> <p>k. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.</p> <p>l. Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang tidak bertanya untuk menjawab pertanyaan yang telah diajukan oleh siswa</p> <p>m. Guru memberi tanggapan/masukan terhadap hasil jawaban yang diberikan oleh siswa</p>	
3	<p>Kegiatan Akhir</p> <p>a. Guru bersama siswa membuat kesimpulan pada materi pelajaran yang telah dipelajari</p> <p>b. Guru memberikan pesan moral dan menutup pembelajaran dengan salam.</p>	5 Menit

❖ **Pertemuan 2**

No	Kegiatan Pembelajaran	Waktu (Menit)
1	<p>Kegiatan Awal</p> <p>a. Guru mempersiapkan kesiapan ruang pembelajaran seperti media pembelajaran, laptop, DLP, dan lain-lain serta menyiapkan siswa belajar seperti suasana kelas yang rapi dan tertib</p> <p>b. Guru membuka dan memulai pelajaran di kelas dengan memberikan salam dan mengecek kehadiran siswa</p> <p>c. Guru melakukan apersepsi dan memberikan motivasi kepada siswa</p> <p>d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p>	10 Menit
2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Eksplorasi</p> <p>a. Guru mengarahkan siswa agar mencatat hal-hal yang penting hingga akhir pelajaran</p> <p>b. Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media <i>Windows Movie Maker</i></p> <p>c. Siswa menyimak dan mencatat penjelasan guru mengenai kaidah kebahasaan teks ulasan dengan menggunakan media <i>Windows Movie Maker</i></p> <p>d. Guru mengungkapkan materi dengan menggunakan media <i>Windows Movie Maker</i></p> <p>e. Siswa menyimak dan mencatat penjelasan materi yang telah dijelaskan oleh guru menggunakan media <i>Windows Movie Maker</i></p> <p>f. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan tanggapan atau pertanyaan mengenai materi yang telah dijelaskan dengan menggunakan media <i>Windows Movie Maker</i></p> <p>g. Guru menjawab tanggapan atau pertanya</p>	75 Menit

	<p>yang telah diajukan oleh siswa</p> <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> h. Guru memfasilitasi siswa melalui pemberian soal latihan yang ditampilkan pada media <i>Windows Movie Maker</i>, untuk memunculkan gagasan baru i. Guru mengarahkan siswa mengerjakan soal latihan j. Guru mengarahkan siswa mengumpulkan tugas latihan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> k. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa. l. Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang tidak bertanya untuk menjawab pertanyaan yang telah diajukan oleh siswa m. Guru memberi tanggapan/masukan terhadap hasil jawaban yang diberikan oleh siswa 	
3	<p>Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru bersama siswa membuat kesimpulan pada materi pelajaran yang telah dipelajari b. Guru memberikan pesan moral dan menutup pembelajaran dengan salam. 	5 Menit

❖ **Pertemuan 3**

No	Kegiatan Pembelajaran	Waktu (Menit)
1	<p>Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru mempersiapkan kesiapan ruang pembelajaran seperti media pembelajaran, laptop, DLP, dan lain-lain serta menyiapkan siswa belajar seperti suasana kelas yang rapi dan tertib b. Guru membuka dan memulai pelajaran di kelas dengan memberikan salam dan mengecek kehadiran siswa c. Guru melakukan apersepsi dan memberikan motivasi kepada siswa d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 Menit
2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru mengarahkan siswa agar mencatat hal-hal yang penting hingga akhir pelajaran b. Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media <i>Windows Movie Maker</i> c. Siswa menyimak dan mencatat materi dengan menggunakan media <i>Windows Movie Maker</i> d. Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media <i>Windows Movie Maker</i> e. Siswa menyimak dan mencatat penjelasan materi yang telah dijelaskan oleh guru menggunakan media <i>Windows Movie Maker</i> f. Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media <i>Windows Movie Maker</i> g. Siswa menyimak dan mencatat penjelasan materi yang telah dijelaskan oleh guru dengan menggunakan media <i>Windows Movie Maker</i> h. Guru memberikan kesempatan kepada 	75 Menit

	<p>siswa untuk memberikan tanggapan atau pertanyaan mengenai materi yang telah dijelaskan dengan menggunakan media <i>Windows Movie Maker</i></p> <p>i. Guru menjawab tanggapan atau pertanyaan yang telah diajukan oleh siswa</p> <p>Elaborasi</p> <p>j. Guru memfasilitasi siswa melalui pemberian soal latihan yang ditampilkan pada media <i>Windows Movie Maker</i>, untuk memunculkan gagasan baru</p> <p>k. Guru mengarahkan siswa mengerjakan soal latihan</p> <p>l. Guru mengarahkan siswa mengumpulkan tugas latihan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan</p> <p>Konfirmasi</p> <p>i. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.</p> <p>j. Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang tidak bertanya untuk menjawab pertanyaan yang telah diajukan oleh siswa</p> <p>k. memberi tanggapan/masukan terhadap hasil jawaban yang diberikan oleh siswa</p>	
3	<p>Kegiatan Akhir</p> <p>a. Guru bersama siswa membuat kesimpulan pada materi pelajaran yang telah dipelajari</p> <p>b. Guru memberikan pesan moral dan menutup pembelajaran dengan salam.</p>	5 Menit

I. Penilaian

- Teknik Penilaian : Tes Tertulis
- Bentuk Penilaian : Pilihan Ganda
- Instrumen : Terlampir pada Lampiran

Makassar, 2019

Guru Kelas

Peneliti/Mahasiswa



Jumarniati, S.Pd

Andi Rampeng

Mengetahui:

Kepala Sekolah SMP NEGERI 12 Wajo

Drs. Muhammad Tang, M.M

Nip. 19680601 199403 1 017

SKENARIO PEMBELAJARAN

(Pertemuan ke-1)

Nama Sekolah : SMA Negeri 12 Wajo
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas/Semester : X/ II (Genap)
 Materi Pokok : Puisi
 Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit
 Pertemuan : Ke-1

Kegiatan Guru	Kegiatan siswa	Waktu
Kegiatan Awal		
<ul style="list-style-type: none"> Guru mempersiapkan kesiapan ruang pembelajaran seperti media pembelajaran, Laptop, DLP, dan lain-lain, serta menyiapkan siswa belajar seperti suasana kelas yang rapi dan tertib 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membantu guru dalam menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar dan siswa bersiap mengikuti pembelajaran di kelas dengan rapi dan tertib 	10 menit
<ul style="list-style-type: none"> Guru membuka dan memulai pelajaran di kelas dengan mengucapkan salam dan mengecek kehadiran siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab salam dan mengacungkan tangan pada saat di absen 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru melakukan kegiatan apersepsi dan memberikan motivasi kepada siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menyimak apersepsi dan motivasi yang disampaikan oleh guru 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru memperkenalkan dan menjelaskan media <i>Windows Movie Maker</i> kepada siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai media <i>Windows Movie Maker</i> 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai media <i>Windows Movie Maker</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa bertanya mengenai media <i>Windows Movie Maker</i> 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru 	
Kegiatan Inti		
<ul style="list-style-type: none"> Guru menampilkan tampilan pertama media <i>Windows Movie Maker</i> dan mengarahkan siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan arahan guru dan menyiapkan buku catatan 	75 menit

<p>agar mencatat hal-hal penting hingga akhir pelajaran</p>		
<ul style="list-style-type: none"> Guru menampilkan tampilan kedua dan mulai menjelaskan materi dengan menggunakan media <i>Windows Movie Maker</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menyimak tampilan kedua dan mencatat hal-hal penting dari penjelasan guru mengenai materi dengan menggunakan media <i>Windows Movie Maker</i> 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru menampilkan tampilan ketiga dan menjelaskan materi dengan menggunakan media <i>Windows Movie Maker</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menyimak materi ketiga dan mencatat penjelasan guru mengenai materi dengan menggunakan media <i>Windows Movie Maker</i> 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan tanggapan atau pertanyaan mengenai materi yang telah dijelaskan dengan menggunakan media <i>Windows Movie Maker</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa memberi tanggapan atau pertanyaan tentang materi yang belum dipahami 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru menjawab tanggapan atau pertanyaan dari siswa yang telah diajukan 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa akan mengetahui lebih jelas mengenai materi 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan tanggapan atau pertanyaan mengenai materi yang telah dijelaskan dengan menggunakan media <i>Windows Movie Maker</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa memberi tanggapan atau pertanyaan tentang materi yang dipahami 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru menjawab tanggapan atau pertanyaan dari siswa yang telah diajukan 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa akan mengetahui lebih jelas mengenai materi 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru memfasilitasi siswa melalui pemberian soal latihan yang ditampilkan pada media <i>Windows Movie Maker</i>, untuk memunculkan gagasan baru 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru yang ditampilkan pada media <i>Windows Movie Maker</i> 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan soal latihan 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru yang ditampilkan pada 	

	media <i>Windows Movie Maker</i>	
<ul style="list-style-type: none"> Guru mengarahkan siswa mengumpulkan tugas latihan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengumpulkan soal latihan yang telah dikerjakan kepada guru 	
Penutup		
<ul style="list-style-type: none"> Guru bersama siswa memberi kesimpulan akhir dari materi yang telah dipelajari 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menyimak dan ikut serta memberikan kesimpulan akhir dari materi yang telah dipelajari yang dipaparkan oleh guru 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan pesan moral dan menutup pembelajaran dengan salam 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa memperhatikan pesan moral yang disampaikan oleh guru dan menjawab salam. 	5 menit

SKENARIO PEMBELAJARAN

(Pertemuan ke-2)

Nama Sekolah : SMA Negeri 12 Wajo
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas/Semester : X/ II (Genap)
 Materi Pokok : Pidato
 Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit
 Pertemuan : Ke-2

Kegiatan Guru	Kegiatan siswa	Waktu
Kegiatan Awal		
<ul style="list-style-type: none"> Guru mempersiapkan kesiapan ruang pembelajaran seperti media pembelajaran, Laptop, DLP, dan lain-lain, serta menyiapkan siswa belajar seperti suasana kelas yang rapi dan tertib 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membantu guru dalam menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar dan siswa bersiap mengikuti pembelajaran di kelas dengan rapi dan tertib 	10 menit
<ul style="list-style-type: none"> Guru membuka dan memulai pelajaran di kelas dengan mengucapkan salam dan mengecek kehadiran siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab salam dan mengacungkan tangan pada saat di absen 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru melakukan kegiatan apersepsi dan memberikan motivasi kepada siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menyimak apersepsi dan motivasi yang disampaikan oleh guru 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru 	
Kegiatan Inti		
<ul style="list-style-type: none"> Guru menampilkan tampilan keempat media <i>Windows Movie Maker</i> dan mengarahkan siswa agar mencatat hal-hal penting hingga akhir pelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan arahan guru dan menyiapkan buku catatan 	75 menit
<ul style="list-style-type: none"> Guru menampilkan tampilan keempat dan mulai menjelaskan materi dengan menggunakan media <i>Windows Movie Maker</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menyimak tampilan keempat dan mencatat hal-hal penting dari penjelasan guru mengenai materi yang ditampilkan oleh guru dengan menggunakan media <i>Windows Movie Maker</i> 	

<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan tanggapan atau pertanyaan mengenai materi yang telah dijelaskan dengan menggunakan media <i>Windows Movie Maker</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa memberi tanggapan atau pertanyaan tentang materi yang belum dipahami 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru menjawab tanggapan atau pertanyaan dari siswa yang telah diajukan 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa akan mengetahui lebih jelas mengenai materi 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru memfasilitasi siswa melalui pemberian soal latihan yang ditampilkan pada media <i>Windows Movie Maker</i>, untuk memunculkan gagasan baru 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru yang ditampilkan pada media <i>Windows Movie Maker</i> 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan soal latihan 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru yang ditampilkan pada media <i>Windows Movie Maker</i> 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru mengarahkan siswa mengumpulkan tugas latihan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengumpulkan soal latihan yang telah dikerjakan kepada guru 	
Penutup		
<ul style="list-style-type: none"> Guru bersama siswa memberi kesimpulan akhir dari materi yang telah dipelajari 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menyimak dan ikut serta memberikan kesimpulan akhir dari materi yang telah dipelajari yang dipaparkan oleh guru 	5 menit
<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan pesan moral dan menutup pembelajaran dengan salam 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa memperhatikan pesan moral yang disampaikan oleh guru dan menjawab salam. 	

SKENARIO PEMBELAJARAN

(Pertemuan ke-3)

Nama Sekolah : SMA Negeri 12 Wajo
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas/Semester : X/ II (Genap)
 Materi Pokok : Ceramah
 Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit
 Pertemuan : Ke-3

Kegiatan Guru	Kegiatan siswa	Waktu
Kegiatan Awal		
<ul style="list-style-type: none"> Guru mempersiapkan kesiapan ruang pembelajaran seperti media pembelajaran, Laptop, DLP, dan lain-lain, serta menyiapkan siswa belajar seperti suasana kelas yang rapi dan tertib 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membantu guru dalam menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar dan siswa bersiap mengikuti pembelajaran di kelas dengan rapi dan tertib 	10 menit
<ul style="list-style-type: none"> Guru membuka dan memulai pelajaran di kelas dengan mengucapkan salam dan mengecek kehadiran siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab salam dan mengacungkan tangan pada saat di absen 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru melakukan kegiatan apersepsi dan memberikan motivasi kepada siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menyimak apersepsi dan motivasi yang disampaikan oleh guru 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru 	
Kegiatan Inti		
<ul style="list-style-type: none"> Guru menampilkan tampilan kelima media <i>Windows Movie Maker</i> dan mengarahkan siswa agar mencatat hal-hal penting hingga akhir pelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan arahan guru dan menyiapkan buku catatan 	65 menit
<ul style="list-style-type: none"> Guru menampilkan slide keenam dan mulai menjelaskan mengenai materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>Windows Movie Maker</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menyimak slide kesepuluh dan mencatat hal-hal penting dari penjelasan guru mengenai materi yang ditampilkan oleh guru dengan menggunakan media <i>Windows Movie Maker</i> 	

<ul style="list-style-type: none"> Guru menampilkan tampilan ketujuh dan menjelaskan materi menggunakan media <i>Windows Movie Maker</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menyimak slide ketujuh dan mencatat penjelasan guru mengenai materi dengan menggunakan media <i>Windows Movie Maker</i> 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan tanggapan atau pertanyaan mengenai materi yang telah dijelaskan dengan menggunakan media <i>Windows Movie Maker</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa memberi tanggapan atau pertanyaan tentang materi yang belum dipahami 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru menjawab tanggapan atau pertanyaan dari siswa yang telah diajukan 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa akan mengetahui lebih jelas mengenai materi 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru menampilkan tampilan ke delapan dan menjelaskan materi dengan menggunakan media <i>Windows Movie Maker</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menyimak tampilan kedelapan dan mencatat penjelasan guru mengenai materi dengan menggunakan media <i>Windows Movie Maker</i> 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan tanggapan atau pertanyaan mengenai materi yang telah dijelaskan dengan menggunakan media <i>Windows Movie Maker</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa memberi tanggapan atau pertanyaan tentang materi yang belum dipahami 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru menjawab tanggapan atau pertanyaan dari siswa yang telah diajukan 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa akan mengetahui lebih jelas mengenai mengenai tugas dan wewenang lembaga pemerintahan 	
<ul style="list-style-type: none"> Guru mengevaluasi dengan memberikan pertanyaan seputar indikator yang telah dipelajari 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru seputar indikator yang telah dipelajari 	
Penutup		
<ul style="list-style-type: none"> Guru bersama siswa memberi kesimpulan akhir dari materi yang telah dipelajari 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menyimak dan ikut serta memberikan kesimpulan akhir dari materi yang telah dipelajari yang dipaparkan oleh guru 	5 menit
<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan pesan moral dan menutup pembelajaran dengan salam 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa memperhatikan pesan moral yang disampaikan oleh guru dan menutup pembelajaran dengan salam. 	

LEMBAR OBSERVASI GURU**Petunjuk pengisian :**

Amatilah hal-hal yang menyangkut kegiatan guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian isilah lembar pengamatan dengan memberikan tanda cek (✓) pada lembar observasi guru untuk setiap aspek yang diamati.

No	Objek Observasi	Hasil Penelitian					
		Pertemuan I		Pertemuan II		Pertemuan III	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
Kegiatan Awal							
1	Guru memeriksa kesiapan ruangan pembelajaran						
2	Guru memberikan salam dan mengecek kehadiran siswa						
3	Guru melakukan apersepsi						
4	Guru memperkenalkan dan menjelaskan tentang media <i>Windows Movie Maker</i>						
5	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran						
Kegiatan Inti							
6	Guru mengimplementasikan media <i>Windows Movie Maker</i> dalam proses pembelajaran						
7	Guru menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan media <i>Windows Movie Maker</i>						

8	Kemampuan guru memberikan keterkaitan antara isi media <i>Windows Movie Maker</i> dengan materi yang relevan						
9	Guru mengarahkan siswa untuk berinteraksi dengan media pembelajaran						
10	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan dan tanggapan terhadap materi yang dipelajari						
Kegiatan Penutup							
11	Guru dan siswa bersama-sama dalam memberikan kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari						
12	Guru memberikan tugas latihan sesuai dengan tujuan pembelajaran						
13	Guru menutup pembelajaran dengan salam disertai pesan-pesan moral						
Jumlah		11	2	10	3	12	1

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Petunjuk pengisian :

Amatilah hal-hal yang menyangkut kegiatan guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian isilah lembar pengamatan dengan memberikan tanda cek (✓) pada lembar observasi guru untuk setiap aspek yang diamati.

No	Objek Observasi	Pertemuan I		Pertemuan II		Pertemuan III	
		Jumlah Siswa		Jumlah Siswa		Jumlah Siswa	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Siswa siap mengikuti pelajaran	25	2	24	3	27	0
2	Siswa mendengarkan motivasi dan apersepsi yang disampaikan guru	26	1	27	0	27	0
3	Siswa memperhatikan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	27	0	27	0	27	0
4	Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi pelajaran yang disampaikan	24	3	27	0	27	0
5	Siswa aktif pada saat pembelajaran	23	4	26	1	27	0
6	Siswa mencatat materi yang disampaikan	18	9	15	12	25	2

7	Siswa mengajukan pertanyaan mengenai materi pelajaran	23	4	20	7	26	1
8	Siswa memperhatikan arahan guru	25	2	26	1	27	0
9	Siswa mengerjakan soal latihan secara mandiri tanpa bantuan dari orang lain	23	4	21	6	25	2
10	Siswa mampu menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari	22	5	19	8	24	3
Jumlah		236	34	232	38	262	8
Skor Maksimal		270		270		270	
Skor Pencapaian		236		232		262	

Makassar, 20 Maret 2019
Observer

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Pertemuan I

Kelas : X.1

Mata Pelajaran : BAHASA INDONESIA

Hari/ tanggal : Rabu, 13 Maret 2019

Observer : Jumarniati S.Pd.

No	Nama	Aspek yang diamati																			
		1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	AD	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓			✓		✓
2	AJ	✓		✓		✓		✓		✓			✓	✓		✓		✓		✓	
3	AA	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
4	BF	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓			✓	✓		✓	
5	BM	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
6	ED	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓			✓	✓	
7	EV	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
8	FA	✓		✓		✓		✓		✓			✓	✓		✓		✓		✓	
9	FR	✓		✓		✓			✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓	
10	FM	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	

11	HA	✓		✓		✓		✓			✓	✓		✓			✓		✓		✓
12	JU		✓	✓		✓		✓		✓		✓			✓	✓		✓		✓	
13	KH	✓		✓		✓		✓		✓			✓		✓	✓		✓		✓	
14	MI	✓		✓		✓			✓		✓	✓		✓		✓		✓		✓	
15	NH	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓			✓	✓	
16	NA	✓		✓		✓		✓		✓			✓	✓		✓		✓			✓
17	NM	✓	✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
18	PA	✓		✓		✓		✓			✓		✓		✓	✓		✓		✓	
19	PL	✓			✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
20	RP	✓		✓		✓		✓		✓			✓	✓		✓		✓		✓	
21	RN	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
22	RF	✓		✓		✓			✓	✓		✓		✓		✓		✓			✓
23	SA	✓		✓		✓		✓		✓			✓		✓	✓		✓		✓	
24	SR	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
25	VE	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
26	WA	✓		✓		✓		✓		✓			✓	✓		✓		✓		✓	
27	ZA	✓		✓		✓		✓			✓		✓	✓		✓		✓			✓
Jumlah		25	2	26	1	27	0	24	3	23	4	18	9	23	4	25	2	23	4	22	5

Makassar, 13 Maret 2019
Observer

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Pertemuan II

Kelas : X.1

Mata Pelajaran : BAHASA INDONESIA

Hari/ tanggal : Kamis, 14 Maret 2019

Observer : Jumarniati S.Pd.

No	Nama	Aspek yang diamati																			
		1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	AD	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
2	AJ	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
3	AA	✓		✓		✓		✓		✓			✓	✓		✓			✓		✓
4	BF	✓		✓		✓		✓		✓			✓		✓		✓		✓		✓
5	BM	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓			✓
6	ED	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓	✓		✓			✓
7	EV		✓	✓		✓		✓		✓			✓	✓		✓		✓		✓	
8	FA	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓			✓	✓	
9	FR	✓		✓		✓		✓		✓			✓	✓		✓			✓	✓	
10	FM	✓		✓		✓		✓		✓			✓	✓		✓		✓		✓	

11	HA	✓		✓		✓		✓		✓		✓			✓	✓			✓	✓	
12	JU	✓		✓		✓		✓		✓			✓	✓		✓		✓		✓	
13	KH	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓			✓
14	MI		✓	✓		✓		✓		✓			✓		✓	✓			✓	✓	
15	NH	✓		✓		✓		✓			✓	✓		✓		✓		✓			✓
16	NA	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓			✓
17	NM	✓		✓		✓		✓		✓			✓	✓		✓		✓		✓	
18	PA	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
19	PL	✓		✓		✓		✓		✓			✓		✓	✓		✓		✓	
20	RP	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
21	RN	✓		✓		✓		✓		✓		✓			✓	✓		✓		✓	
22	RF	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓			✓		✓
23	SA	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
24	SR	✓		✓		✓		✓		✓			✓	✓		✓		✓		✓	
25	VE	✓		✓		✓		✓		✓		✓			✓	✓		✓		✓	
26	WA	✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓	✓			✓	✓		✓	
27	ZA		✓	✓		✓		✓		✓			✓	✓		✓		✓		✓	
Jumlah		24	3	27	0	27	0	27	0	26	1	15	12	20	7	26	1	21	6	19	8

Makassar, 14 Maret 2019
Observer

11	HA	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		
12	JU	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		
13	KH	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		
14	MI	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		
15	NH	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
16	NA	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		
17	NM	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		
18	PA	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		
19	PL	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		
20	RP	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		
21	RN	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		
22	RF	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		
23	SA	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		
24	SR	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		
25	VE	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		
26	WA	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		
27	ZA	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓		
Jumlah		27	0	27	0	27	0	27	0	27	0	25	2	26	1	27	0	25	2	24	3

Makassar, 20 Maret 2019
Observer

SOAL TES HASIL BELAJAR
(Posttest)

Satuan Pendidikan : SMA NEGERI 12 WAJO
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas / Semester : VIII/ Genap
Alokasi Waktu : 45 Menit

PETUNJUK :

1. Tulis Nama, Nis dan Kelas Anda pada lembar jawaban.
2. Bacalah soal terlebih dahulu sebelum menjawabnya.
3. Kerjakan terlebih dahulu soal yang menurut anda mudah.
4. Periksa kembali jawaban anda sebelum mengumpulkan lembar soal.
5. Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang menurut anda paling benar.

Soal Instrumen

1. Apa pengertian puisi ?
 - a. Puisi adalah suatu bentuk karya sastra yang mengungkapkan pikiran serta perasaan dari penyair dan secara imajinatif serta disusun dengan mengonsentrasikan kekuatan bahasa dengan pengonsentrasian struktur fisik serta struktur batinnya.
 - b. Puisi adalah bentuk pikiran yang diungkapkan dan tertulis
 - c. Puisi adalah penekanan pada segi estetika
 - d. Puisi adalah sastra yang dibuat melalui hasil dari pemikiran seseorang
 - e. Puisi adalah kalimat dalam pikiran yang bertuliskan
2. Bagaimana cara membedakan puisi ?
 - a. Jumlah Huruf Serta Kalimat
 - b. Banyak kalimat
 - c. Indah didengar
 - d. Lebih Singkat
 - e. Lebih jelas

3. Bagaimana ciri puisi prosa ?
 - a. Susah dipahami
 - b. Lebih mengalir seperti pada mengutarakan cerita
 - c. Lebih kepada suasana
 - d. Singkat dan padat
 - e. Lugas
4. Pengertian puisi menurut Herman Waluyo ?
 - a. Puisi adalah karya sastra yang bersifat tertulis yang paling awal ditulis oleh manusia
 - b. Puisi adalah karya sastra yang bersifat riang
 - c. Puisi adalah karya sastra yang elegan
 - d. Puisi adalah karya sastra yang mejemuk
 - e. Puisi adalah karya sastra yang tidak logis
5. Apa pengertian puisi menurut Sumardi ?
 - a. Puisi adalah salah satu karya sastra dengan bahasa yang dipersingkat, dipadatkan, serta diberi irama dengan bunyi yang padu dan pemilihan kata-kata yang imajinatif
 - b. Puisi adalah karya sastra yang bersifat tertulis
 - c. Puisi adalah pemilihan kata yang baik dan benar
 - d. Puisi adalah irama yang dipadu dengan kata-kata
 - e. Puisi adalah imajinatif
6. Ada berapa jenis-jenis puisi baru ?
 - a. 6
 - b. 8
 - c. 10
 - d. 15
 - e. 16
7. Apa pengertian pidato ?
 - a. Pidato adalah menentukan ide gagasan
 - b. Pidato adalah menyampaikan suatu ide cerita yang mudah dimengerti
 - c. Pidato adalah disampaikan di muka umum

- d. Pidato adalah suatu pembacaan yang di dalamnya terdapat ide-ide gagasan
 - e. Pidato adalah salah satu cara untuk mengutarakan ide, gagasan, petunjuk juga nasehat yang disampaikan kepada pendengar di muka umum
8. Ada berapa jenis-jenis pidato ?
- a. 8
 - b. 9
 - c. 6
 - d. 10
 - e. 11
9. Ada berapa ciri-ciri pidato ?
- a. 6
 - b. 12
 - c. 5
 - d. 7
 - e. 9
10. Ada berapa metode dalam pidato ?
- a. 12
 - b. 16
 - c. 4
 - d. 5
 - e. 9
11. Ada berapa fungsi dalam pidato ?
- a. 5
 - b. 6
 - c. 8
 - d. 9
 - e. 4
12. Ada berapa tujuan pidato ?
- a. 6
 - b. 8
 - c. 4
 - d. 3
 - e. 12
13. Ada berapa yang harus disiapkan sebelum berpidato ?
- a. 6
 - b. 7
 - c. 5
 - d. 8
 - e. 4

14. Apa pengertian ceramah ?
- Ceramah adalah memberikan nasehat yang baik
 - Ceramah adalah ceramah yang bertujuan memberikan nasehat dan petunjuk-petunjuk kepada mad'u atau khayalak tertentu dan bersifat khusus baik itu materinya maupun yang lainnya.
 - Ceramah adalah penyampaian yang logis kepada banyak orang atau di depan umum
 - Ceramah adalah suatu penyampaian yang langsung akan tetapi memiliki makna yang muda dimengerti
 - Ceramah adalah kalimat yang dikeluarkan dari mulut lalu didengarkan oleh orang lain secara menyeluruh
15. Ada berapa ciri-ciri ceramah ?
- 6
 - 7
 - 9
 - 10
 - 12
16. Yang manakah unsur-unsur ceramah ?
- Media ceramah, metode, materi, pendengar
 - Metode, materi, pendengar dan media
 - Pembaca dan pendengar
 - Pendengar dan materi
 - Penceramah, pendengar, materi, metode, media ceramah
17. Ada berapa struktur teks ceramah ?
- 3
 - 5
 - 8
 - 2
 - 4
18. Ada berapa metode ceramah ?
- 3
 - 4
 - 6
 - 5
 - 9

19. Apa pengertian impromptu ?
- a. Mengingat
 - b. Naskah
 - c. Melafalkan
 - d. Metode ceramah tanpa adanya persiapan
 - e. Menyajikan
20. Apa pengertian ektemporan ?
- a. Metode ceramah yang menuliskan pokok-pokok pikiran sebagai catatan pengingat
 - b. Metode ceramah dengan membaca naskah lengkap
 - c. Metode ceramah sudah melakukan persiapan
 - d. Metode ceramah tanpa adanya persiapan
 - e. Metode menyampaikan dengan cara mengingat naskah lengkap

KUNCI JAWABAN

- | | |
|-------|-------|
| 1. A | 11. E |
| 2. A | 12. D |
| 3. B | 13. C |
| 4. A | 14. B |
| 5. A | 15. A |
| 6. E | 16. E |
| 7. E | 17. A |
| 8. C | 18. B |
| 9. A | 19. D |
| 10. C | 20. A |

DAFTAR NILAI TEST (Posttest)**Mata Pelajaran : BAHASA INDONESIA****Kelas : X 1 (Kelas Eksperimen)**

NO	NAMA	NILAI
1.	AHMAD	80
2.	AHMAD JUSDI	100
3.	ALDY ARISANDI	85
4.	BASO FIRMAN	80
5.	BASO MUH. FIRSAN	90
6.	EMELDAYANI	80
7.	EVI APRILIANTI	85
8.	FARDAN ALIF MUHAMMAD	100
9.	FATUR RAHMAN	80
10.	FIRMAN	95
11.	HUSNAR ARLIANSYAH ASHAR	75
12.	JUSNI	85
13.	KHAERUNNISA	95
14.	MUH. IRFAN	75
15.	NURUL HARISKA	80
16.	NURUL ASMI	90
17.	NURUL MAGFIRA	85
18.	PUTRI ADE ASTIA	100
19.	PUTRI LESTARI	90
20.	RENITA PUTRI UTAMI	95
21.	RESKY NUR ANUGRAH	95
22.	RIO FITRAH WARDHANA	75
23.	SAFITRIANA	100
24.	ST. RESKI ALFIRA	80
25.	VERY EKKLESIA PABASSING	90
26.	WINANDA AMELIA BAHARI	90
27.	ZAID AGIL MUSYADI	75
JUMLAH		2350

DAFTAR NILAI TEST (*Posttest*)**Mata Pelajaran : BAHASA INDONESIA****Kelas : X 2 (Kelas Kontrol)**

NO	NAMA	NILAI
1.	ABDUL ASIS	75
2.	AKMAN	90
3.	ALDIANSAH	70
4.	ANDI NURAZIZAH	85
5.	BESSE SAMSIDARWATI	85
6.	BETRIS MONIKA	70
7.	EKA MUSTINI	75
8.	FARIS SUGESTI RIYADI	85
9.	FATUR RAHMAN	85
10.	HENDRIK ADRIAN	70
11.	ITA SATRIANI	80
12.	JUSTIKA SEPTIANA	70
13.	MUH. ARIZAL AZIS	90
14.	MUH. FAKHRI RAHMADHAN	80
15.	NURHASANAH	80
16.	NURTAWINDA	85
17.	RAMDIANI	75
18.	RESA AZISKA AHMAD EKA PUTRA	80
19.	RIZALDI DARSYAM	85
20.	ROSALINDA	85
21.	RUDY SISWANTO	80
22.	SATRIANI	95
23.	SITTI RAHMA	80
24.	TASYA	75
25.	TITYN RAMADANI	80
26.	TRY SAPUTRA SARMIN	90
27.	SARMILA	80
JUMLAH		2180

Titik Persentase Distribusi t (df = 40 – 56)

Pr df	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688
41	0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118	3.30127
42	0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807	3.29595
43	0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510	3.29089
44	0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228	3.28607
45	0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959	3.28148
46	0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701	3.27710
47	0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456	3.27291
48	0.67964	1.29944	1.67722	2.01063	2.40658	2.68220	3.26891
49	0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995	3.26508
50	0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779	3.26141
51	0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
52	0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
53	0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
54	0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815
55	0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
56	0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226

Sumber : Irianto (2004 : 277)

FOTO DOKUMENTASI KEGIATAN PEMBELAJARAN



Persiapan kelas sebelum memulai proses pembelajaran



Guru memperkenalkan media *windows movie maker*



Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memulai pembelajaran dengan menggunakan media *windows movie maker*



Guru mengarahkan siswa untuk mencatat sebanyak – banyaknya materi yang disampaikan menggunakan media *windows movie maker*



Siswa mencatat materi pembelajaran



Siswa mengerjakan soal postest



Keaktifan siswa mengikuti pembelajaran dalam hal bertanya, menanggapi, dan menjawab



Guru mulai menyampaikan materi menggunakan media *windows movie maker*

RIWAYAT HIDUP



Andi Rampeng, lahir di Keera pada 10 Maret 1994. Anak terakhir dari tujuh bersaudara dari pasangan H. Andi Baso Sakti dan Hj. Kartini. Penulis masuk Sekolah Dasar pada tahun 2001 di SDN 320 Ballere dan tamat pada tahun 2007. Pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Keera dan tamat pada tahun 2010 kemudian pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan ke jenjang Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Keera dan tamat pada tahun 2013. Pada tahun 2013 penulis berhasil diterima masuk perguruan tinggi negeri melalui jalur SNMPTN pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar.