



SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI MENGGUNAKAN APLIKASI *ISPRING SUITE 8.0* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS VIII SMP NEGERI 1 TANETE RIAJA

AAN AMAR SAKTI

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2020**



SKRIPSI

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

**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI MENGGUNAKAN APLIKASI *ISPRING*
SUITE 8.0 PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS VIII
SMP NEGERI 1 TANETE RIAJA**

Oleh :

**AAN AMAR SAKTI
1441042006**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2020**



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Jalan: Tamalate I, Tiddung, Makassar KP. 90222 Telepon (0411). 884457,
Fax. 0411. 884457 Laman : www.unm.ac.id

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Hasil penelitian dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI
MENGUNAKAN APLIKASI *ISPRING SUITE 8.0* PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS VIII SMP NEGERI 1
TANETE RIAJA".

Atas nama:

Nama : Aan Amar Sakti
NIM : 1441042006
Prodi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti Naskah Skripsi ini telah memenuhi syarat untuk
dikatakan lulus.

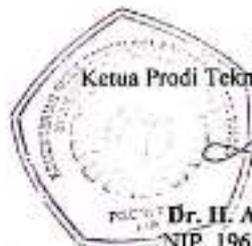
Makassar, 30 Januari 2020

Pembimbing I


Dr. Pattaufi, M.Si
NIP. 19710630 200312 1 001

Pembimbing II


Dr. Abdul Hakim, M.Si
NIP. 19730702 200801 1 007



Disahkan:

Ketua Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNM


Dr. H. Abd. Haling, M.Pd
NIP. 19620516 199003 1 006



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Kampus FIP UNM Jl. Tamalate I Tidung Makassar

Telp. 0411- 884457 (fax) 0411-884457

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar dengan SK No.074/UN36.4/PP/2019, tanggal 20 Januari 2020, dan telah diujikan pada hari senin tanggal 20 januari 2020 sebagai persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan pada jurusan Teknologi Pendidikan serta telah dinyatakan **LULUS**.

Makassar, 30 Januari 2020

Disahkan Oleh :

Dekan FIP UNM



Dr. Abdul Saman, S.Pd M.Si., Kons

Nip. 197208172002121001

Panitia Ujian :

- | | |
|------------------|----------------------------------|
| 1. Ketua | : Dr. Mustafa, M.Si |
| 2. Sekretaris | : Dr. H. Abd. Haling, M.Pd |
| 3. Pembimbing I | : Dr. Pattaufi, M.Si |
| 4. Pembimbing II | : Dr. Abdul Hakim, M.Si |
| 5. Penguji I | : Dr. Farida Febriati, SS., M.Si |
| 6. Penguji II | : Dr. H. Syamsuddin, M.Si |

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Aan Amar Sakti

Nim : 1441042006

Jurusan/ Prodi : Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : “Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan Aplikasi *iSpring suite 8.0* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 1 Tante Riaja ”.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai 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, 30 Januari 2020
Yang membuat pernyataan,

Aan Amar Sakti

MOTTO DAN PERUNTUKAN

“Selalu Ada Harapan Bagi Mereka Yang Berdoa Dan Berusaha”
(Aan Amar Sakti)

Karya ini diperuntukkan kepada :
Kedua orang tuaku tercinta,
Keluarga, sahabat, dan orang-orang yang aku sayangi.

ABSTRAK

AAN AMAR SAKTI. 2020. Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan Aplikasi *iSpring Suite 8.0* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Negeri 1 Tanete Riaja. Skripsi ini dibimbing Oleh Dr. Pattaufi. M.Si. dan Dr. Abdul hakim. M.Si Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Penelitian pengembangan ini bertujuan: (1) Mengetahui tingkat kebutuhan media evaluasi dengan menggunakan aplikasi *iSpring suite 8.0* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 1 Tanete Riaja. (2) Untuk mengetahui prototype media evaluasi dengan menggunakan aplikasi *iSpring suite 8.0* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 1 Tanete Riaja. (3) Untuk mengetahui validitas dan kepraktisan media evaluasi dengan menggunakan aplikasi *iSpring suite 8.0* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 1 Tanete Riaja.. Penelitian ini berlokasi di SMP Negeri 1 Tanete Riaja dengan responden penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tanete Riaja yang sedang mengikuti mata pelajaran Bahasa Indonesia dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian pengembangan ini mengacu pada langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan oleh Allesi dan Trollip yakni melalui langkah-langkah perencanaan (*planning*), desain (*design*), dan pengembangan (*development*). Uji coba produk dilakukan dengan memberikan angket kepada 2 orang ahli yakni ahli media dan ahli isi/materi dalam uji alpha untuk mengetahui bobot validitas produk kuis interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Serta kepada kelompok kecil yakni 5 siswa, kelompok besar yakni 22 siswa semester 1 dan kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam uji betha untuk mengetahui bobot kepraktisan produk kuis interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk kuis interaktif yang valid,praktis dan efektif digunakan sebagai alat tes untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Kata kunci : Media evaluasi, *iSpring suite 8.0*.

PRAKATA

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan Aplikasi *iSpring suite 8.0* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Negeri 1 Tanete Riaja”. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Rasulullah SAW yang mengantarkan manusia dari zaman kegelapan ke zaman yang terang benderang ini. Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak baik moril maupun materil. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada Dr. Pattaufi, S.Pd, M.Si. selaku Pembimbing I yang telah memberikan saran, bersedia meluangkan waktu, memberikan nasehat dan bimbingan dengan penuh kesabaran yang tak ternilai harganya, dan Dr. Abdul Hakim. M.Si selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan koreksi dalam penyusunan skripsi, sejak awal hingga akhir penyusunan skripsi ini.

Penulis juga menyampaikan banyak terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Husain Syam, MT selaku Rektor Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan kesempatan kepada penulis menimba ilmu di Universitas Negeri Makassar.

2. Dr. Abdul Saman, M.Si, Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi ini.
3. Dr. Mustafa, M.Si. selaku WD I, Dr. Pattaufi, S.Pd, M.Si. selaku WD II, dan Dr. H Ansar, M.Si. selaku WD III yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi serta mewadahi dan memfasilitasi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar baik di bidang akademik, sarana dan prasarana, maupun bidang kemahasiswaan.
4. Dr. Abdul Haling, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah memfasilitasi untuk melaksanakan penelitian skripsi ini.
5. Dr. Farida Febriati, S.S., M.Si. selaku validator ahli media pembelajaran dan Dra. Rosdia Salam, M.Pd. selaku validator ahli isi atau materi media pembelajaran yang telah membantu dan membimbing dalam pengembangan produk kuis interaktif.
6. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah mendidik dan memberikan ilmu kepada penulis.
7. Teristimewa penulis ucapkan terimakasih kepada kedua orang tua tercinta Bapak Amirullah S.Pd dan Ibu Dra. Sumarni yang tak pernah lelah untuk merawat, membesarkan, menyayangi, mendidik dengan sabar, mengingatkan dan memotivasi penulis hingga detik ini.
8. Kepada kakanda dan adinda Teknologi Pendidikan yang selalu memberikan nasehat, bantuan, dukungan, dan motivasi selama ini.

9. Kepada Teman-teman Teknologi Pendidikan Angkatan 2014 “Inspirator” atas dorongan dan bantuannya kepada penulis.
10. Kepada mereka yang tidak sempat terukir namanya dalam skripsi ini, penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Rasa hormat dan terimakasih bagi semua pihak atas segala dukungan dan doanya semoga Allah SWT., membalas segala kebaikan yang telah mereka berikan kepada penulis. Aamiin

Akhir kata, penulis mengharapkan skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca, semoga skripsi ini bukan sebuah akhir, tetapi sebuah harapan untuk menuju ke arah yang baru.

Makassar, 30 Januari 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO DAN PERUNTUKAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
BAB II. KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR	11
A. Kajian Pustaka	11
1. Media Pembelajaran	12
2. Ciri-ciri Media Pembelajaran	13
3. Pentingnya Media dalam Proses Pembelajaran	14
4. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	16
5. Media Pembelajaran Berbasis Komputer	21
6. Evaluasi	24
7. <i>iSpring Suite 8.0</i>	24

8. Bahasa Indonesia	25
B. Kerangka Pikir	26
BAB III. METODE PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian	28
B. Tahap-Tahap Penelitian	29
1. Tahap Perencanaan (<i>Planning</i>)	30
2. Tahap Desain (<i>Desigen</i>)	31
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	31
4. Revisi Akhir	32
C. Uji Coba Produk	33
D. Lokasi Penelitian	33
E. Subjek Penelitian	33
F. Spesifikasi Produk	34
G. Sumber Data	34
H. Jenis Data	35
I. Teknik Pengumpulan Data	35
J. Instrumen Pengumpulan Data	36
K. Analisis Data	37
BAB IV. HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	39
A. Hasil Pengembangan	39
B. Pembahasan	50
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	53
A. Kesimpulan	53
B. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN-LAMPIRAN	57
RIWAYAT HIDUP	158

DAFTAR TABEL

3.1.	Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5	38
4.1.	Presentasi <i>Survey</i> Analisis Kebutuhan Siswa Media Evaluasi	40
4.2.	Hasil Revisi Ahli Isi/materi	46
4.3.	Data Hasil Uji Kelompok Kecil	47
4.4.	Data Hasil Uji Kelompok Besar	48
4.5.	Data Hasil Respon/Tanggapan Guru Mata Pelajaran	49

DAFTAR GAMBAR

2.1.	Ilustarsi Penyampaian Pesan dari Guru Ke Peserta Didik	15
2.2	Kerucut Pengalaman Edgar Dale	16
2.3	Skema Kerangka Pikir	27
3.1	Langkah-langkah Pengembangan Alessi dan Trollip	29
4.1	Jenis Media yang Dipilih Siswa	41

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Identifikasi Kebutuhan Siswa	58
2. Lampiran 2 Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Isi/Materi	62
3. Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran & Materi	63
4. Lampiran 4. <i>Story Board</i>	122
5. Lampiran 5. Hasil Uji Ahli Media Evaluasi	129
6. Lampiran 6. Hasil Uji Ahli Isi/Materi	132
7. Lampiran 7. Hasil Uji Kelompok Kecil	136
8. Lampiran 8. Hasil Uji Kelompok Besar	140
9. Lampiran 9. Respon/tanggapan Guru Mata Pelajaran	144
10. Lampiran 10. Rekapitulasi Hasil Uji Kelompok Kecil	146
11. Lampiran 11. Rekapitulasi Hasil Uji Kelompok Besar	147
12. Lampiran 12. Persuratan	148
13. Lampiran 13. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	155

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta masuknya pengaruh globalisasi ke Indonesia dewasa ini telah membawa tantangan yang berarti bagi semua sistem yang ada di Indonesia. Khususnya pada sistem pendidikan, hal yang sedemikian itu menuntut sistem pendidikan merespon semua tantangan tersebut secara cepat dan tepat. Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam kehidupan manusia dan merupakan aspek utama terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas, oleh karena itu pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas adalah dengan meningkatkan kualitas pendidikannya. Apabila kualitas pendidikan suatu bangsa sudah baik maka akan menghasilkan lulusan atau sumber daya manusia yang baik pula.

Pendidikan di sekolah sebagai sebuah instruksional atau pembelajaran merupakan proses belajar mengajar yang diharapkan dapat menghasilkan lulusan atau sumber daya manusia yang berkualitas. Pembelajaran tidak terlepas dari proses yang terdiri atas beberapa komponen yang satu sama lain saling berinteraksi dan berinterelasi. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media, dan evaluasi, (Sanjaya, 2012).

Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses komunikasi dengan memanipulasi semua komponen pembelajaran. Berproses tersebut melibatkan guru

sebagai pengantar pesan dan peserta didik sebagai penerima pesan. Keberhasilan proses komunikasi antara guru dan peserta didik dapat dilihat jika pesan yang disampaikan guru dapat ditangkap dan dimaknai oleh peserta didik. Komunikasi menurut Shannon dan Weaver dalam Cangara (2014) “merupakan bentuk interaksi manusia yang saling pengaruh mempengaruhi satu sama lainnya, sengaja atau tidak sengaja”. Sama dengan pendapat tersebut, Tirtarahardja dan Sulo (1995) mengemukakan bahwa komunikasi yang berhasil merupakan suatu bentuk interaksi edukatif antara guru dengan peserta didik, dimana komunikasi tersebut tentunya terarah pada pencapaian tujuan pembelajaran. Guru sebagai pemegang kunci yang dapat mengontrol efektifitas dan efisiensi interaksi edukatif, diharapkan dapat menjawab tantangan-tantangan dalam dunia pendidikan khususnya instruksional atau pembelajaran secara cepat dan tepat. Kementerian pendidikan nasional sebagai pembuat kebijakan dibidang pendidikan menanggapi tuntutan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Hal tersebut terdapat dalam Permendikbud No. 22 tahun 2016 berbunyi,

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Proses pembelajaran akan menjadi interaktif jika semua komponen pembelajaran dioptimalkan. Salah satu komponen pembelajaran yang sangat mempengaruhi interaktif belajar peserta didik adalah media pembelajaran. Hal tersebut sama dengan yang dikemukakan oleh Hamalik dalam Arsyad (2014:19) yaitu “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat

membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap peserta didik”. Hal ini juga didukung oleh Sanjaya (2012) bahwa Media pembelajaran sangat membantu efektivitas proses pembelajaran sebab media pembelajaran dapat digunakan untuk memudahkan komunikasi antara guru dengan peserta didiknya, memudahkan penyampaian pesan materi pelajaran, menyamakan persepsi setiap peserta didik, membangkitkan motivasi belajar, meningkatkan aspek sikap dan keterampilan peserta didik, dan melayani kebutuhan setiap Peserta didik yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting dalam merangsang perhatian, minat peserta didik dan membantu mengefektifitaskan proses pembelajaran serta menyampaikan pesan dan isi pelajaran kepada peserta didik.

Pembelajaran yang interaktif memerlukan perencanaan yang baik, demikian pula dengan penggunaan media sebagai salah satu komponen pembelajaran. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran perlu dirancang dengan baik, hal ini berkaitan dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran sebab “media pembelajaran dapat dipakai guru untuk memperjelas informasi/pesan, memberikan tekanan pada hal-hal yang penting, memberikan variasi, memperjelas struktur pembelajaran, dan meningkatkan motivasi” (Sumantri, 2015:326). Dengan demikian penggunaan media dalam pembelajaran secara tepat dan bervariasi turut menentukan keberhasilan pembelajaran karena hal ini dapat membantu guru dan peserta didik dalam menyampaikan materi pelajaran

serta memahami materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses dan mutu hasil pembelajaran. Selain itu, penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan peserta didik belajar lebih baik dalam menerima materi pelajaran dan dapat meningkatkan performa sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Berkenaan dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Sudah banyak sekali tersedia jenis dan macam media yang bisa digunakan secara kreatif oleh guru untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses dan mutu hasil pembelajaran. Mulai dari yang paling sederhana dan murah sampai dengan yang paling canggih dan mahal harganya. Sumantri (2015:312) mengemukakan bahwa

Media pembelajaran dapat dipilih dengan pertimbangan akan memberikan dukungan terhadap isi bahan pembelajaran dan kemudahan untuk memperolehnya. Tetapi jika media pembelajaran yang sesuai belum tersedia, maka guru perlu berupaya mengembangkannya sendiri.

Berdasarkan hal tersebut, Seels & Richey dalam Arsyad (2014:31) mengelompokan media pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh guru ke dalam empat kelompok, yaitu: "1) media hasil teknologi cetak, 2) media hasil teknologi audio-visual, 3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan 4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Sebagai salah satu jenis media pembelajaran yang dapat kembangkan oleh guru, media pembelajaran berbasis komputer merupakan salah satu media pembelajaran yang cocok dan bisa digunakan secara kreatif dan menarik serta mampu meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses dan mutu hasil pembelajaran pada kondisi saat ini. Hal ini didukung oleh pendapat Latuheru (1993:118) bahwa

Komputer dalam perkembangan masa kini merupakan suatu perangkat peralatan yang canggih dan dapat dimanfaatkan dalam masalah-masalah pendidikan dan pembelajaran. Ia merupakan suatu medium yang cocok dalam proses pembelajaran masa kini disamping media yang lain.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media berbasis komputer merupakan salah satu media yang cocok digunakan pada pembelajaran masa kini disamping media yang lain dan dapat dikembangkan secara kreatif dan menarik untuk dimanfaatkan dalam memecahkan masalah-masalah pembelajaran.

Dewasa ini, Program Komputer dalam pembuatan media evaluasi yang unik dan kreatif kini telah banyak tersedia. Selain banyak macamnya, cara penggunaan dan mendapatkannya juga mudah. *iSpring Suite 8.0* adalah salah satu dari bermacam-macam program komputer yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran. Kelebihan dari *iSpring suite 8.0* adalah dapat menyisipkan berbagai bentuk media, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan akan lebih menarik, diantaranya adalah dapat merekam dan sinkronisasi video presenter, menambahkan *Flash* dan video *YouTube*, mengimpor atau merekam audio, menambahkan informasi pembuat presentasi dan logo perusahaan, serta membuat navigasi dan desain yang menarik, Mudah didistribusikan dalam format flash, yang dapat digunakan dimanapun dan dioptimalkan untuk web. *iSpring Suite 8.0* bekerja sebagai add-in Powerpoint, untuk menjadikan file, dapat Membuat kuis dengan berbagai jenis pertanyaan/soal yaitu : *True/False, Multiple Choice, Multiple response, Type In, Matching, Sequence, numeric, Fill in the Blank, Multiple Choice Text*. Sehingga dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, mengasyikkan, dan menjadikan peserta didik tertarik dengan materi yang diajarkan.

Pada kondisi saat ini, perkembangan media dalam pembelajaran tidak hanya sebagai penyampai materi/pesan, namun juga sebagai alat tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran berbasis komputer bisa digunakan sebagai alat tes yang menarik dan interaktif untuk dikembangkan oleh guru dengan memanfaatkan program *iSpring suite 8.0* Media pembelajaran berbasis komputer sebagai alat tes seperti ini pada umumnya dikenal sebagai Kuis Interaktif. Sebagaimana dikemukakan oleh Risqiyah dalam Indriani, dkk (2015:132).

Kuis interaktif merupakan sebuah aplikasi yang memuat materi pembelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan wawasan mengenai materi pembelajaran secara mandiri hanya dengan sekali menekan tombol pada tampilan aplikasi.

Penggunaan media pembelajaran kuis interaktif mampu membuat pengerjaan soal-soal tes menjadi lebih efisien dan efektif sehingga dapat meningkatkan kemampuan dan pengetahuan peserta didik dalam menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada Mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Tanete riaja, ditemukan kegiatan evaluasi yang masih menggunakan alat tes yang berupa alat tes secara manual, sehingga pada waktu pengerjaan soal latihan dan tes terjadi banyak kesalahan seperti jumlah soal yang tidak sesuai dengan waktu pengerjaan, waktu tidak sesuai dengan rencana, lamanya waktu pengkoreksian, kesalahan teknis dalam mengkoreksi, terjadi kecurangan dalam mengerjakan soal latihan dan tes seperti masih adanya siswa yang mencontek, dan siswa kurang termotivasi dalam mengerjakan soal latihan dan tes. Alat yang digunakan berupa lembar soal, lembar jawaban, dan alat tulis. Penggunaan alat tes semacam itu terasa sangat tradisional, sementara dengan

perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat perlu diimbangi dengan pembelajaran gerak cepat dan tepat. Disamping itu, pada saat ini digalakkan gerakan meminimalisir penggunaan kertas, hal tersebut berhubungan dengan *global warming*.

Pemilihan lokasi penelitian di sekolah SMP Negeri 1 Tanete riaja didasarkan atas beberapa pertimbangan tertentu. Pertimbangan pertama adalah adanya permasalahan pada kegiatan evaluasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang masih menggunakan alat tes manual. sehingga pada waktu pengerjaan soal latihan atau tes terjadi banyak kesalahan. Dan alasan lain yang tidak kalah penting adalah mata pelajaran yang bersangkutan dan pembelajaran merupakan salah satu mata pelajaran yang akan melaksanakan ujian berbasis online yaitu Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) Maka oleh karena itu penggunaan kuis interaktif sebagai alat evaluasi diharapkan dapat menjadi alternatif untuk mengatasi permasalahan yang terdapat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang ada di sekolah SMP Negeri 1 Tanete riaja.

Mengacu pada pemikiran di atas dan hasil dari observasi awal yang dilakukan. Maka pengembangan media pembelajaran berbasis komputer sebagai alat tes sangatlah penting untuk dilakukan penelitian pada siswa yang ingin ikut Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) khususnya kelas VIII di SMPN 1 Tanete riaja.

Berdasarkan deskripsi tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul: “Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan Aplikasi *iSpring Suite 8.0* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Negeri 1 Tanete Riaja.

Adapun beberapa penelitian sebelumnya yang menjadi acuan atau referensi peneliti dalam melakukan penelitian ini yakni: penelitian yang dilakukan oleh Idris pada tahun 2018 yang berjudul “Pengembangan Kuis Interaktif Dengan Menggunakan *Software Adobe Flash Professional CS6*”.

Pada Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran di Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar”. Dengan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media *Adobe Flash Professional CS6* pembelajaran menggunakan software Adobe Flash Profesional CS6 merupakan media yang valid berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli isi/materi. Dan efektif digunakan untuk proses pembelajaran pada mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran di Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar”.

Walaupun judul dari penelitian yang dilakukannya berbeda dengan judul penelitian peneliti akan tetapi tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini sama yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran yang valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran, selain itu tahapan yang digunakanya juga sama dengan tahapan penelitian dari peneliti.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Devi Yuliah rahmah pada tahun 2017 dengan judul penelitian “ pengembangan media intraktif berbasis *iSpring* untuk peningkatan hasil belajar siswa kelas V Madrasah Ibtidaya Negeri lolon timur jemberana bali” dengan hasil peneletianya menunjukkan bahwa media intraktif layak dan dapat di jadikan sumber belajar mandiri peserta didik madrasah ibtidaya” Peneliti menjadikan penelitian ini sebagai reverensi dikarenakan sasaran penelitian

yang diteliti sama dengan sasaran penelitian dari peneliti. Selain itu model yang digunakannya pun sama dengan peneliti.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan maka dibuatlah rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat kebutuhan media evaluasi menggunakan aplikasi *iSpring Suite 8.0* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Negeri 1 Tanete Riaja.
2. Bagaimana prototype media evaluasi menggunakan aplikasi *iSpring suite 8.0* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 1 Tanete riaja.
3. Bagaimana tingkat validitas dan kepraktisan media evaluasi menggunakan aplikasi *iSpring suite 8.0* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 1 Tanete riaja.

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas,maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui tingkat kebutuhan media evaluasi menggunakan aplikasi *iSpring Suite 8.0* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Negeri 1 Tanete Riaja.
2. Untuk mengetahui prototype media evaluasi menggunakan aplikasi *iSpring Suite 8.0* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Negeri 1 Tanete Riaja.

3. Untuk mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan media evaluasi menggunakan aplikasi *iSpring Suite 8.0* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Negeri 1 Tanete Riaja.

D. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan yang ingin di capai dalam penelitian,manfaat yang di harapkan adalah sebagai berikut :

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai informasi dan memberikan sumbangan pemikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan tentang pemanfaatan media sebagai alat tes untuk mengukur hasil belajar siswa.

2. Praktis

a. Bagi lembaga (Kepala sekolah)

Untuk menyumbangkan referensi bagi media pembelajaran bagi lembaga pendidikan,serta sumbangan yang baik dalam rangka menambah perangkat media pembelajaran kelas VIII di kelas.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan atau wacana bagi guru dalam pemafaatan media pembelajaran dalam hasil belajar. sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru sehingga dapat membuat pelajaran khususnya Bahasa Indonesia.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan atau berfungsi menyampaikan pesan pembelajaran. Sadiman, dkk (2010:6) menjelaskan bahwa “kata *media* berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau penghantar”. *Association of Education and Communication Technology* (AECT) dalam Arsyad (2014:3) mengatakan bahwa “media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi”.

Secara lebih khusus, pengertian media pembelajaran diungkapkan oleh beberapa ahli. Rohani (1997:4) menyebut media pembelajaran dengan istilah media instruksional edukatif. Rohani menyimpulkan bahwa.

Media instruksional edukatif adalah sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak untuk mencapai proses dan hasil instruksional secara efektif dan efisien, serta tujuan instruksional dapat dicapai dengan mudah.

Kemudian Sanjaya (2012:61) mengatakan bahwa “media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan, dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya”. Senada dengan pendapat tersebut, Sadiman, dkk (2010:7) mengemukakan bahwa “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian peserta

didik sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran terjadi". Latuheru (1993:14)

juga berpendapat sama, bahwa :

Media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini peserta didik ataupun warga belajar).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran tidak terbatas pada alat dan lain sebagainya saja, akan tetapi media pembelajaran meliputi pemanfaatan lingkungan baik yang didesain atau tidak untuk pembelajaran serta kegiatan yang sengaja dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan yang dirancang tersebut mengandung pesan tertentu sesuai dengan tujuan penggunaan media itu sendiri. Media pembelajaran juga digunakan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau digunakan untuk menanamkan keterampilan tertentu. Secara khusus, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran berjalan optimal.

2. Ciri – Ciri Media Pembelajaran

Arsyad (2014) mengungkapkan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu untuk melakukannya. Ciri-ciri media pembelajaran yang diungkapkan Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2014) adalah sebagai berikut:

a. Ciri fiksatif (*fixative property*)

Ciri fiksatif memungkinkan media untuk merekam suatu kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu. Suatu peristiwa dapat disusun kembali menggunakan media seperti fotografi, *video tape*, *audio tape*, disket komputer, dan film. Kejadian yang hanya berlangsung 1 abad sekali misalnya, dimungkinkan dapat dirunut kembali oleh peserta didik dengan bantuan media.

a. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Ciri manipulatif media memungkinkan kejadian atau peristiwa-peristiwa yang berlangsung sangat lama dan sangat cepat dapat dimanipulasikan agar peserta didik dapat melihat dan menganalisis peristiwa itu secara mendalam, misalnya proses terjadinya hujan yang berlangsung relatif lama dapat dipercepat dengan penggunaan video. Guru dapat memotong bagian-bagian tertentu agar peserta didik dapat fokus pada bagian tersebut sehingga tidak menghabiskan waktu dan langsung mempelajari hal-hal yang substansial.

b. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif media memungkinkan suatu objek atau kejadian disalurkan melalui ruang, dan secara bersamaan objek atau kejadian tersebut disajikan kepada peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama dengan kejadian itu. Hal itu dapat dilakukan misalnya dengan media rekaman video dan audio. Informasi direkam dalam format media apa saja, sehingga ia dapat direproduksi dan siap digunakan secara bersamaan. Distribusi media sudah semakin meluas, tidak

hanya berada pada satu kelas atau beberapa kelas dalam satu wilayah, tetapi dapat disebar ke berbagai penjuru dunia.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dibuat kesimpulan bahwa media pembelajaran mampu menghadirkan peristiwa peristiwa masa lampau, masa sekarang, bahkan masa depan. Media juga mampu mempercepat peristiwa yang berlangsung lama maupun sebaliknya. Dengan segala ciri-ciri itu, media mampu menghadirkan hal-hal yang sebenarnya sulit dihadirkan di kelas. Dengan adanya media, peserta didik dapat melihat, merasakan, dan mendengar secara nyata tentang berbagai objek dan peristiwa.

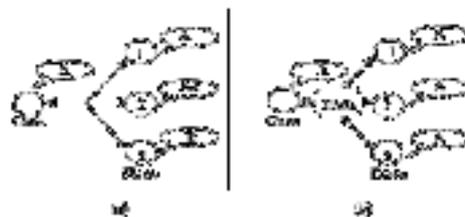
3. Pentingnya Media dalam Proses Pembelajaran

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media merupakan wadah dari pesan, yang oleh sumber pesan ataupun penyalurnya yang ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Sedangkan Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Dalam suatu proses pembelajaran, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa.

“Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan” (Sadiman dkk, 2010:11-12). Kadang kala pesan yang disampaikan oleh guru tidak semuanya diterima secara benar dan sama oleh peserta didik, berikut digambarkan ilustrasi penyampaian pesan dari guru ke peserta didik pada

Gambar 2.1



Gambar 2.1 Ilustarsi Penyampaian Pesan dari Guru Ke Peserta Didik. (a) Proses Komunikasi yang Gagal (b) Proses Komunikasi yang Berhasil

Gambar 2.1 tersebut memperlihatkan bahwa keberhasilan proses komunikasi antara guru dan peserta didik dapat dilihat jika pesan yang disampaikan guru dapat ditangkap dan dimaknai oleh peserta didik hal ini membutuhkan media sebagai perantara atau mengantar. Sedangkan proses komunikasi yang gagal terjadi apabila pesan yang disampaikan oleh guru dimaknai lain oleh peserta didik atau terjadi ketidaksesuaian antara guru dan peserta didik dalam memahami materi/pesan.

Proses pembelajaran, penggunaan media sebagai alat bantu memiliki peranan yang sangat peting dalam proses mendapatkan pemahaman dan pengalaman belajar yang sama bagi setiap peserta didik, Edgar Dale dalam Sanjaya (2012) melukiskan peranan media dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan kerucut pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkret ke yang paling abstrak (*cone of experience*).

Kerucut pengalaman dari Edgar Dale dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Kerucut pengalaman yang digambarkan di atas memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkret peserta didik mempelajari bahan pengajaran maka semakin banyaklah pengalaman yang diperoleh peserta didik. Sebaliknya, semakin abstrak peserta didik memperoleh pengalaman maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran mempunyai kedudukan yang sangat penting. Sebab, tidak semua pengalaman belajar dapat diperoleh secara langsung. Dalam keadaan ini media dapat digunakan agar lebih memberikan pengetahuan yang kongkret dan tepat serta mudah dipahami.

4. Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran

a. Fungsi media pembelajaran

Salah satu komponen terpenting dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Media dapat menjadi alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Begitu besar pengaruh yang diberikan oleh media terhadap proses pembelajaran. Hamalik dalam Arsyad (2014:19-20), mengemukakan bahwa

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Pendapat Hamalik di atas menekankan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan hal yang sangat penting sebab media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keinginan belajar peserta didik serta peserta didik dapat tertarik dan lebih mudah memahami materi/pesan yang disampaikan oleh guru.

Berikut adalah fungsi media pembelajaran yang dikemukakan oleh beberapa ahli sebagai berikut:

Sadiman, dkk (2010) mengemukakan fungsi media adalah sebagai berikut:

(1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual; 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, misal objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti dengan gambar, slide, dsb., peristiwa yang terjadi di

masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat film, video, foto atau film bingkai; (3) meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan peserta didik belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan mengatasi sikap pasif peserta didik; dan 4) memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.

Fungsi media pembelajaran, khususnya media visual juga dikemukakan oleh Levie dan Lentz dalam Arsyad (2014) bahwa media tersebut memiliki empat fungsi yaitu: 1) fungsi atensi; 2) fungsi afektif; 3) fungsi kognitif; dan 4) fungsi kompensatoris. Dalam fungsi atensi, media visual dapat menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan maksa visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Fungsi afektif dari media visual dapat diamati dari tingkat “kenikmatan” peserta didik ketika belajar (membaca) teks bergambar. Dalam hal ini gambar atau simbol visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa gambar atau lambang visual dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan/informasi yang terkandung dalam gambar atau lambang visual tersebut. Fungsi kompensatoris media pembelajaran adalah memberikan konteks kepada peserta didik yang kemampuannya lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi dalam teks. Dengan kata lain bahwa media pembelajaran ini berfungsi untuk mengakomodasi peserta didik yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dalam bentuk teks (disampaikan secara verbal).

Sanjaya (2012) mengemukakan fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Fungsi komunikatif. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan;
- 2) Fungsi motivasi. Dengan menggunakan media pembelajaran, peserta didik akan lebih termotivasi dalam belajar, media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran;
- 3) Fungsi kebermaknaan. Melalui penggunaan media pembelajaran, pembelajaran dapat lebih bermakna;
- 4) Fungsi penyamaan persepsi. Pemanfaatan media pembelajaran dapat menyamakan persepsi setiap peserta didik, sehingga setiap peserta didik memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan;
- 5) Fungsi individualitas. Media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Berdasarkan fungsi media pembelajaran yang dikemukakan oleh beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indera. Terhadap pemahaman isi pelajaran, secara nalar dapat dikemukakan bahwa dengan penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik pada peserta didik. Pembelajar yang belajar lewat mendengarkan saja akan berbeda tingkat pemahaman dan lamanya ingatan bertahan, dibandingkan dengan pembelajar yang belajar lewat melihat atau sekaligus mendengarkan dan melihat. Media pembelajaran juga mampu membangkitkan dan membawa pembelajar ke dalam suasana rasa senang dan gembira, dimana ada keterlibatan emosional dan mental. Tentu hal ini berpengaruh terhadap semangat mereka belajar dan kondisi

pembelajaran yang lebih hidup, yang nantinya bermuara kepada peningkatan pemahaman pebelajar terhadap materi pelajaran.

a. Manfaat media pembelajaran

Manfaat media pembelajaran secara umum adalah memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran lebih afektif dan efisien. Sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran menurut Sanjaya (2012) yaitu:

a) Menangkap objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.

Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan. Guru dapat menjelaskan proses terjadinya gerhana matahari yang langka melalui hasil rekaman video. Atau bagaimana proses perkembangan ulat menjadi kupu-kupu; proses perkembangan bayi dalam rahim mulai dari sel telur dibuahi sampai menjadi embrio dan berkembang menjadi bayi.

b) Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu.

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi kongkret sehingga mudah untuk dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Misalkan untuk menyampaikan bahan pelajaran tentang sistem peredaran darah pada manusia, dapat disajikan melalui film. Selain itu, media pembelajaran juga dapat menampilkan objek yang terlalu besar yang tidak mungkin dapat ditampilkan didalam kelas, atau menampilkan objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat dengan mata telanjang.

Untuk memanipulasi keadaan, media pembelajaran juga dapat menampilkan suatu proses atau gerakan yang terlalu cepat yang sulit diikuti seperti gerakan mobil, gerakan kapal terbang, gerakan pelari atau gerakan sedang berolahraga, atau sebaliknya dapat mempercepat gerakan-gerakan yang lambat, seperti gerakan pertumbuhan tanaman, perubahan warna suatu zat dan lain sebagainya.

c) Menambah gairah dan motivasi belajar peserta didik.

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar peserta didik sehingga perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Sebagai contoh sebelum menjelaskan materi tentang polusi, untuk dapat menarik perhatian peserta didik terhadap topik tersebut, maka guru memutar film terlebih dahulu tentang banjir, atau tentang kotoran limbah pabrik dan lain sebagainya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dikatakan bahwa manfaat media pembelajaran adalah membantu dalam penyampaian bahan pengajaran kepada peserta didik untuk meningkatkan kualitas peserta didik dan interaktif sehingga dapat mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran di sekolah.

5. Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Perkembangan teknologi dan informasi membawa implikasi dalam seluruh tatanan kehidupan, tidak terkecuali dalam proses pembelajaran. Komputer sebagai salah satu produk teknologi juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Banyak sekolah telah memiliki perangkat ini guna menunjang efektivitas belajar mengajar. Arsyad (2014:93) menyatakan bahwa “komputer memiliki manfaat dalam belajar, yaitu dapat digunakan sebagai alat penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya”. Sependapat dengan Arsyad, Latuheru

(1993:118) juga mengatakan bahwa “komputer memiliki kemampuan untuk mengontrol dan menata berbagai materi pembelajaran (film, filmstrip, audio tape, serta informasi-informasi yang tercetak/tertulis)”.

Komputer merupakan jenis media yang secara virtual dapat menyediakan respon yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh peserta didik. Lebih dari itu, komputer memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan. Perkembangan teknologi yang pesat saat ini telah memungkinkan komputer memuat dan menayangkan beragam bentuk media didalamnya.

Arsyad (2014:33-34) mengungkapkan beberapa ciri media yang dihasilkan teknologi berbasis komputer, yaitu:

(1) dapat digunakan secara acak, nonsekuensial, atau linear, (2) dapat digunakan berdasarkan keinginan peserta didik atau berdasarkan keinginan perancang/pengembang, (3) biasanya gagasan-gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol, atau grafik, (4) prinsip-prinsip ilmu kognitif digunakan dalam pengembangan media, dan (5) pembelajaran dapat berorientasi peserta didik dan melibatkan interaktivitas peserta didik yang tinggi.

Guru dapat menyampaikan materi pembelajaran menggunakan bantuan komputer. Komputer sebagai *hardware* memiliki *software* yang bermacam-macam. *Software-software* tersebut dapat digunakan untuk memudahkan proses penyampaian materi kepada peserta didik, misalnya *software iSpring suite 8.0* dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik dengan tampilan yang menarik serta dapat disisipi dengan gambar dan video

Secara lebih khusus Latuheru (1993:122-123) mengemukakan Kelebihan komputer sebagai alat bantu proses belajar sebagai berikut:

- a. Bekerja dengan komputer sebagai sesuatu yang baru bagi peserta didik, menimbulkan motivasi bagi mereka untuk lebih menekuni materi yang disajikan.
- b. Dengan adanya warna, musik, dan grafik yang dianimasi dapat menambah realisme, dan merangsang untuk mengadakan latihan-latihan kerja, kegiatan laboratorium, simulasi dan sebagainya.
- c. Kecepatannya dalam hal menganggapi respon peserta didik, justru merupakan sesuatu yang mengandung nilai-nilai penguatan (*reinforcement*).
- d. Kemampuannya untuk mengingat secara cepat dan tepat, memungkinkan perlakuan/pekerjaan peserta didik yang lalu dapat dicatat dengan baik, dan dapat digunakan untuk merencanakan langkah-langkah selanjutnya.
- e. Andai kata komputer itu manusia, maka dapat digambarkan sebagai suatu pribadi yang sabar, sehingga dalam hal menggunakannya nampak suasana tenang, aman, positif, dan tepatguna.
- f. Kemampuan komputer dalam hal menyimpan dokumen secara aman memungkinkan pengajaran individual dapat dijalankan dengan baik. Bagi guru, persiapan-persiapan dapat diadakan dengan baik untuk semua peserta didik (khususnya bagi peserta didik/peserta didik yang berbakat), dan kemajuan mereka selalu dimonitor.
- g. Jangkauan kontrol guru menjadi luas, dan banyak informasi dapat diperoleh; membantu guru mengadakan kontrol yang lebih ketat dan baik, tertuju pada bagian-bagian yang secara langsung merupakan kesulitan bagi peserta didik.

Pada kondisi saat ini, sudah banyak sekali media yang dapat dikembangkan dari pemanfaatan Komputer. Arsyad (2014) mengemukakan 4 bentuk media yang dapat dikembangkan dari pemanfaatan komputer antara lain: (1) *tutorial*, yaitu penyajian materi pelajaran secara bertahap, (2) *drills and practice*, yaitu latihan untuk membantu peserta didik untuk menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya, (3) permainan dan simulasi, yaitu latihan untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang baru dipelajari), dan (4) basis data, yaitu sumber yang dapat membantu peserta didik menambah informasi dan pengetahuannya sesuai dengan keinginan masing-masing.

6. Evaluasi

Menurut Zainul dan Nasution (2001) mengatakan bahwa evaluasi dapat dinyatakan sebagai suatu proses pengambilan keputusan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran hasil belajar, baik yang menggunakan instrument tes maupun non tes.

Evaluasi biasa juga diartikan sebagai suatu proses sistematis dalam memeriksa, menentukan, membuat keputusan atau menyediakan informasi terhadap program yang telah dilakukan dan sejauh manakah sebuah program tercapai. evaluasi lebih bersifat melihat kedepan dari pada upaya peningkatan kesempatan dan keberhasilan program. dengan demikian dan evaluasi itu adalah perbaikan atau penyempurnaan dimasa mendatang atau suatu program. Evaluasi sangat berguna dan memiliki banyak manfaat karena kita bisa mengetahui tingkatan sesuatu penilaian terhadap apa yang telah dilakukan dan apa yang akan dilakukan.

Jadi pengertian evaluasi ialah suatu proses untuk menyediakan informasi tentang sejauh manakah pencapaian suatu kegiatan, bagaimana perbedaan pencapaian itu dengan suatu standar tertentu untuk mengetahui apakah ada selisih diantara keduanya, serta bagaimana manfaat yang telah dikerjakan itu bila dibandingkan dengan harapan-harapan yang ingin diperoleh.

7. *iSpring Suite 8.0*

Salah satu bidang yang mendapat dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan, dimana pendidikan memuat informasi-informasi mengenai berbagai pengetahuan yang diperlukan bagi informan khususnya bagi peserta didik. Untuk dapat memberikan informasi kepada

peserta didik, pendidik dituntut untuk mempunyai pengetahuan yang luas sebagaimana menyalurkan pesan kepada peserta didik.

Isjoni (2008:12) mengatakan bahwa penggunaan ICT mempunyai hubungan yang signifikan dalam bidang berbagai kecerdasan atau '*multiple-intelligences*' yang mencorakkan budaya pembelajaran yang tidak lagi terikat kepada pembelajaran konvensional.

iSpring suite 8.0 adalah alat yang memberikan beberapa fitur pada *power point* yang didalamnya termasuk terdapat karakter simulasi dialog yang realistik dengan tambahan fitur evaluasi penilaian. Hasil dari pembuatan media pembelajaran menggunakan *iSpring suite 8.0* dapat dikonversikan dalam bentuk format *flash*, *power point*, HTML5, dan MP4 video, atau bahkan bisa dijadikan sebagai media berbasis *mobile* (Bauman, 2016).

Media *iSpring suite 8.0* memiliki fitur yang dapat menerapkan kemampuan indera penglihatan dan pendengaran karena didalamnya dapat memuat video presenter, animasi, dan beragam fitur evaluasi yang dapat digabung dengan *power point* sehingga dirasa mampu memahami kemampuan pemahaman peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Dalam pembuatan media, peneliti memfokuskan media yang dapat digunakan sebagai pembelajaran klasikal sehingga format luaran yang dihasilkan oleh media.

8. Bahasa Indonesia

iSpring suite 8.0 diharapkan akan dapat meningkatkan kualitas pemahaman peserta didik terhadap materi ajar sekaligus bermanfaat bagi pengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah merupakan bagian integral dari pendidikan

secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek pola komunikasi, berbahasa yang baik dalam Bahasa Indonesia, keterampilan berfikir kritis dan penalaran yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Bahasa Indonesia yang diajarkan di sekolah memiliki peranan yang sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas pelajaran Bahasa Indonesia yang terpilih kemudian dilakukan secara sistematis.

Bahasa Indonesia sebagai media pendukung pembelajaran di sekolah. Terfokus dalam aspek *menyimak* dan *mendengar*. Pada materi teks eksposisi merupakan materi yang sangat penting untuk di simak di setiap pengertian teks eksposisi, syarat, unsur dan tujuan teks eksposisi. Untuk dapat mengetahui kita harus benar-benar belajar. Karena dalam hal menyimak tdk sama dengan memahami. Media pembelajaran *iSpring suite 8.0* ini dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan saja digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran.

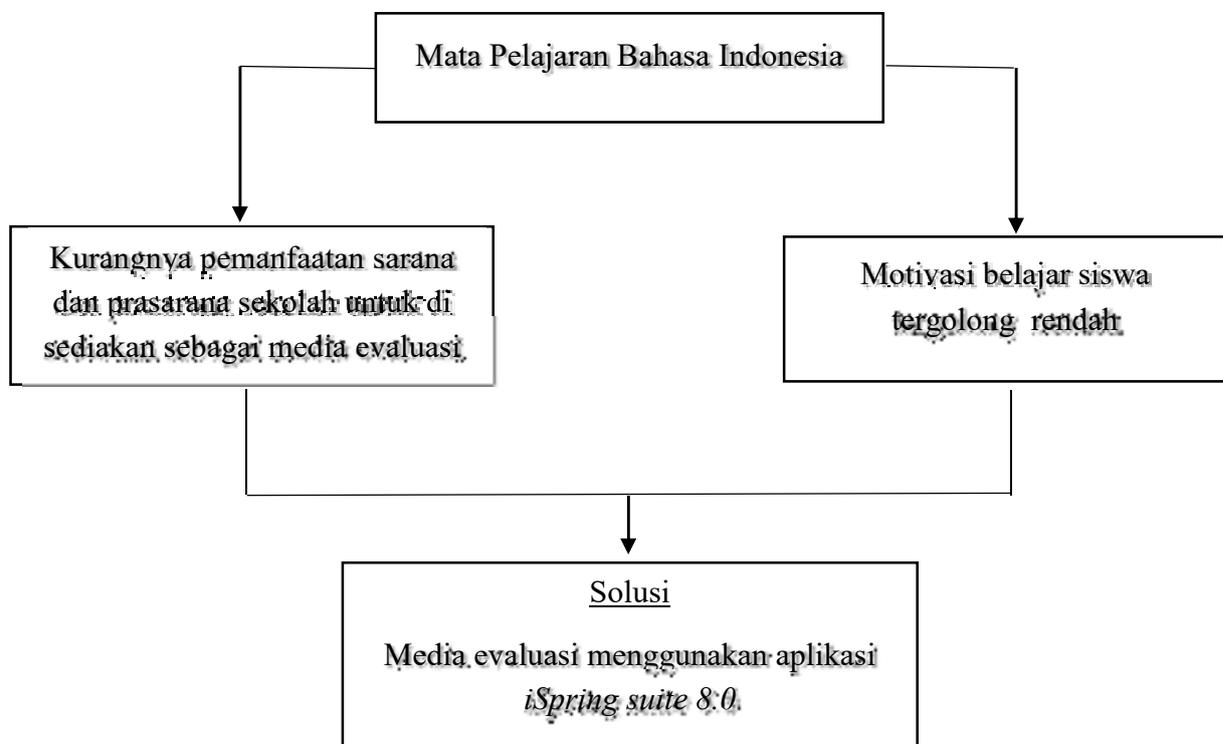
B. Kerangka Pikir

Pengembangan media evaluasi berbasis *iSpring suite 8.0* memberikan gambaran dan pandangan kepada guru untuk selanjut menggunakan media yang inovatif dalam hal ini media evaluasi, yang dimana media ini tentunya tidak hanya dipergunakan semata untuk hiburan, tetapi juga dapat dipergunakan dalam dunia pendidikan.

Guru diharapkan mampu mengajarkan kepada peserta didik untuk menguasai dan memahami bahan yang akan diajarkan, menggunakan metode dan media yang bervariasi dalam belajar serta mendorong peserta didiknya untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik dengan menghubungkan pengalaman dengan bahan yang akan diajarkan.

Guru sebagai penggerak utama pembelajaran dan diharapkan mampu meminimalisir segala kemungkinan yang bisa terjadi dalam hubungannya dengan pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian guru diharapkan dapat menggunakan media yang inovatif yang siap pakai baik oleh guru sendiri.

Adapun skema kerangka pikir media evaluasi dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.3 kerangka pikir penelitian.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

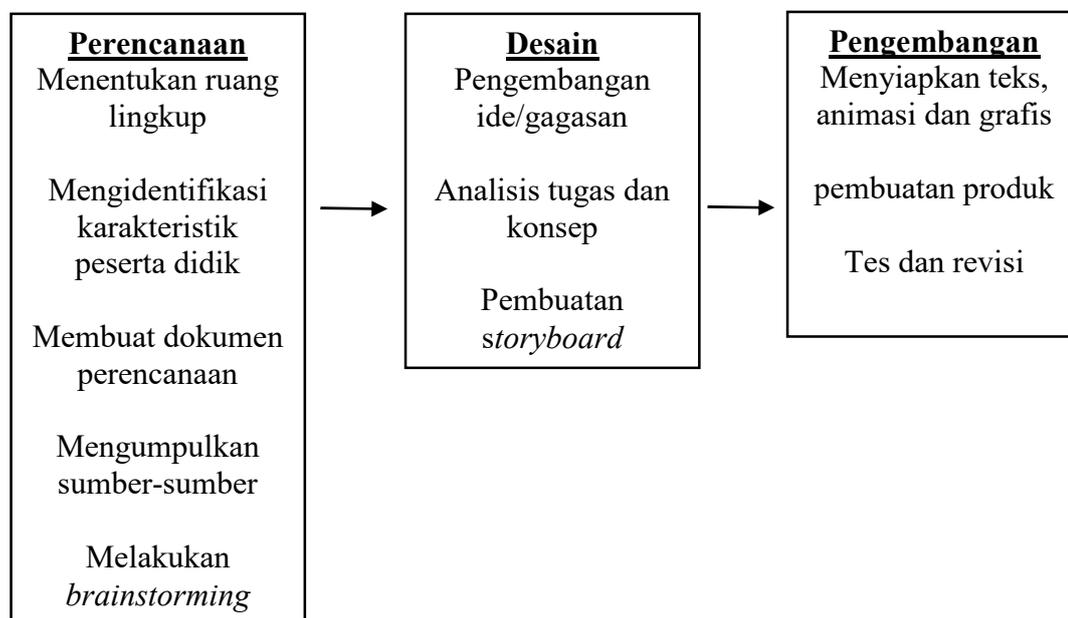
Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yaitu suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang ada, yang dapat dipertanggungjawabkan Syaodih (2005). “Penelitian R & D juga dapat diartikan dengan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut” Sugiyono (2016 :297). Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah kuis interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah SMP Negeri 1 Tanete Riaja.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini memodifikasi langkah-langkah pada model pengembangan dan desain multimedia interaktif yang dikembangkan oleh Alessi dan Trollip dalam Mawarni dan Muhtadi (2017), yakni melalui langkah-langkah perencanaan (*Planning*), desain (*design*), dan pengembangan (*development*) dengan penyederhanaan pada langkah-langkah dari ketiga tahapan ini dilakukan karena untuk memenuhi kebutuhan penelitian. Adapun hasil modifikasi langkah-langkah pada model pengembangan Alessi dan Trollip yang dilakukan dalam penelitian ini yakni: Pertama, pada tahap perencanaan terdapat 5 langkah yaitu: (1) Menetapkan ruang lingkup kajian, (2) Mengidentifikasi karakteristik peserta didik (3) Membuat dokumen perencanaan, (4) Mengumpulkan sumber, (5) Melakukan *brainstorming*. Kedua, pada tahap desain terdapat 3 langkah yaitu: (1) Pengembangan ide/gagasan, (2) Analisis tugas dan konsep,

(3) Pembuatan *storyboard*. Dan Ketiga, pada tahap pengembangan terdapat 3 langkah yaitu: (1) Menyiapkan Teks dan grafis/gambar (2) Pembuatan Produk, (3) Tes dan revisi. Alasan memilih model pengembangan Alessi dan Trollip dikarenakan model pengembangan ini terdiri dari tahap yang relatif sederhana (3 Tahap) namun didalamnya memiliki sub komponen yang dijelaskan secara lebih detail. Sub komponen model dijelaskan secara eksplisit untuk membimbing pengembang menghasilkan produk yang valid dan praktis.

B. Tahap – Tahap Penelitian

Sesuai dengan model penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran yang merupakan jabaran dari model Alessi dan Trollip, tahap-tahap penelitian dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar: 3.1. Langkah-langkah Pengembangan Alessi dan Trollip

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

a. Menentukan ruang lingkup

Mendefinisikan apa yang diinginkan sebagai *outcome* produk kuis interaktif, serta mendefinisikan tujuan dan ruang lingkup program.

b. Mengidentifikasi karakteristik peserta didik

Menentukan sasaran produk yang akan mempengaruhi pengembangan evaluasi dengan kuis interaktif agar sesuai dengan karakteristik subjek belajar yang ditujuh. sasaran produk kuis interaktif dalam penelitian ini adalah peserta didik semester satu di SMP Negeri 1 Tanete 1 Riaja.

c. Membuat pedoman pembuatan produk

Sebelum memulai mengembangkan produk, hal yang perlu dibuat adalah sebuah rancangan pedoman pembuatan produk yang dapat digunakan sebagai bahan diskusi dengan pengguna dan pembimbing. pedoman berisi standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia serta komponen materi yang akan dijadikan kuis interaktif. Pada tahap ini pedoman pengembangan kuis interaktif mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

d. Mengumpulkan sumber-sumber

Tahap ini mencakup semua bahan maupun informasi yang mendasar dan dibutuhkan untuk membantu proses pengembangan. Terdapat dua jenis sumber/bahan, yakni: 1) segala yang relevan dengan materi; dan 2) segala yang relevan dengan penggunaan Kuis interaktif.

- e. Melakukan *brainstorming*

Brainstorming atau curah pendapat dilakukan oleh peneliti dan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia, terkait dengan kuis interaktif yang akan dikembangkan untuk memperkaya gagasan.

2. Tahap desain (*Desigen*)

- a. Mengembangkan gagasan ide

Tahap ini meliputi mendesain konten awal yang akan ada dalam produk kuis interaktif, misalnya tema/*layout* kuis interaktif, teknik navigasi, jenis, warna, dan ukuran teks, serta ukuran resolusi grafis/gambar yang ada dalam kuis interaktif.

- b. Melakukan analisis tugas dan konsep

Analisis tugas bertujuan untuk menentukan urutan-urutan soal secara efisien agar mudah dipahami oleh peserta didik. Sedangkan pada tahap analisis konsep, dilakukan analisis intruksional yakni mengorganisasikan soal-soal yang dibutuhkan dalam bentuk tabel rincian soal beserta sumber referensi sebelum dikolaborasikan dengan secara keseluruhan.

- c. Membuat *Storyboards*

Langkah terakhir dalam desain adalah membuat sebuah storyboard yang dilihat dari aspek tampilan, pemrograman, dan materi. *Storyboard* dijadikan acuan dalam pengembangan kuis interaktif.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

- a. Menyiapkan teks

Mempersiapkan soal-soal materi sebagai unsur utama dalam produk kuis interaktif yang akan diolah menggunakan *iSpring Suite 8.0*

b. Menyiapkan Grafis

Produk kuis interaktif dilengkapi dengan gambar-gambar yang berhubungan dengan mata Bahasa Indonesia. Gambar diperoleh dari internet.

c. Pembuatan produk.

Pembuatan produk dilakukan dengan menyusun dan menyatukan unsur teks dan grafis/gambar yang sudah disiapkan pada kuis interaktif. Pembuatan produk diolah menggunakan program *iSpring suite 8.0* hingga menghasilkan *output* produk kuis interaktif bereksistensi swf, html,

d. Tes dan revisi

Tahap tes dan revisi terdiri dari tahap:

- 1) Melakukan uji *alpha*, yaitu memvalidasi produk yang dilakukan oleh ahli media dan ahli isi/materi
- 2) Revisi yang pertama terhadap produk yang telah dibuat
- 3) Melakukan uji *betha*, dilakukan dengan mengujikan produk kepada 5 peserta didik sebagai kelompok kecil, kepada 22 peserta didik sebagai kelompok besar dan kepada guru mata pelajaran.
- 4) Revisi akhir

Secara keseluruhan pada tahap pengembangan ini dilakukan evaluasi berkelanjutan yaitu evaluasi terus menerus dari awal hingga akhir pengembangan produk. Langkah-langkah dalam pengembangan produk ini dilakukan untuk menghasilkan produk yang valid dan praktis digunakan sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk terdiri dari uji *alpha* dan uji *betha*. Uji *alpha* yaitu uji validitas produk kuis interaktif yang dilakukan oleh ahli media dan ahli isi/materi yang menguasai bidangnya. Uji *alpha* ini dilakukan untuk mendapatkan data yang akan digunakan sebagai dasar melakukan revisi pertama terhadap produk kuis interaktif. Sedangkan uji *betha* dilakukan dengan mengujikan produk kuis interaktif kepada 5 peserta didik sebagai kelompok kecil, kepada 22 peserta didik sebagai kelompok besar, dan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Tanete Riaja. hal ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan/respon peserta didik serta guru terhadap penggunaan kuis interaktif.

D. Lokasi penelitian

Penelitian ini berlokasi di SMP Negeri 1 Tante Riaja. Peneliti menetapkan lokasi yang akan dijadikan objek dalam penelitian ini untuk memperoleh gambaran umum, informasi yang akurat tentang berbagai permasalahan yang mungkin dapat dikembangkan dalam penelitian ini. Peneliti juga telah melakukan observasi di lokasi tersebut dan menemukan masalah yang dianggap perlu untuk diteliti seperti yang telah dibahas pada latar belakang.

E. Subjek Penelitian

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah 2 orang validator yaitu ahli media, ahli isi/materi media pembelajaran, 5 peserta didik sebagai kelompok kecil, 22 peserta didik sebagai kelompok besar dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Tanete Riaja.

F. Spesifikasi Produk

Istilah terkait dengan judul dalam penelitian ini dapat diartikan sebagai berikut :

Pengembangan media evaluasi menggunakan aplikasi *iSpring suite 8.0* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah suatu kegiatan menyusun, mendesain dan menguji keefektifan media pembelajaran menggunakan software *iSpring suite 8.0* yang didalamnya berisikan soal Bahasa Indonesia. *iSpring suite 8.0* sebagai media evaluasi menggunakan kriteria untuk mengukur kualitas media pembelajaran yang baik, meliputi : kualitas soal, kualitas programan dan kualitas penyajian.

G. Sumber Data

Sumber data adalah sumber-sumber yang memungkinkan seorang peneliti mendapatkan sejumlah informasi atau data-data yang disebutkan dalam sebuah penelitian, baik data primer maupun data sekunder. Sumber data dapat diperoleh dari lembaga, situasi sosial, subjek/informan, dokumentasi, atau historis.

Sumber data dalam penelitian ini adalah subjek dimana informasi diperoleh. Adapun sumber data yang dimanfaatkan adalah:

1. Data primer

Data primer yaitu dicari melalui narasumber atau dalam istilah teknisnya informan. informan yaitu orang yang dijadikan sebagai sarana untuk mendapatkan informasi ataupun data dengan memberikan informasi tentang situasi dan kondisi (lokasi atau tempat) peneliti. adapun sumber data primer dalam penelitian ini yaitu informasi dari satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII .

2. Data sekunder

Data sekunder merupakan data yang berupa data-data yang sudah tersedia dan dapat diperoleh dengan cara membaca, melihat, atau mendengar, misalnya data yang diperoleh langsung dari pihak-pihak yang berkaitan berupa data-data sekolah dan referensi yang relevan dengan pembahasan atau permasalahan yang sedang diteliti. Adapun data skunder dalam penelitian ini yaitu berupa dokumen-dokumen perangkat pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII.

H. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merupakan data yang berbentuk kalimat atau gambar. Data kualitatif diperoleh dari hasil review ahli media pembelajaran (format A), hasil review ahli isi atau materi media pembelajaran (format B), hasil review uji coba kelompok kecil melalui angket tanggapan (format C), hasil review uji coba kelompok besar melalui angket tanggapan (format D), hasil tanggapan guru Mata Pelajaran melalui angket tanggapan (format E). Sedangkan data kuantitatif merupakan data yang berbentuk angka. Data kuantitatif diperoleh dari hasil akumulasi nilai yang telah dikonversi dengan skala 5 dan tingkat pencapaian rerata persentase dari masing-masing format (A, B, C, D, dan E).

I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kuisisioner (angket)

Teknik pengumpulan data berupa angket ini dilakukan pada saat uji coba produk. Dengan memberikan angket kepada ahli media dan ahli isi/materi pada saat uji coba *alpha*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan dari ahli media dan ahli isi atau validator data yang akan digunakan sebagai dasar melakukan revisi pertama terhadap produk kuis interaktif. Memberikan angket kepada 5 peserta didik sebagai kelompok kecil, kepada 22 peserta didik sebagai kelompok besar dan kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Tante Riaja pada saat uji coba *betha* untuk mengetahui tanggapan/respon peserta didik dan guru terhadap penggunaan kuis interaktif.

2. Wawancara

Jenis wawancara yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah wawancara tak berstruktur yaitu wawancara dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan data. Pada wawancara ini, peneliti melakukan tanya jawab bebas dengan responden dalam hal ini adalah 2 orang peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Tante Riaja dengan berpedoman pada tujuan penelitian.

J. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah angket dan dokumentasi. Angket ditujukan dan digunakan untuk mengumpulkan data hasil review dari ahli media dan ahli isi/materi, dan dokumentasi siswa saat uji coba kelompok kecil sebanyak 5 orang

peserta didik dan kelompok besar sebanyak 22 orang peserta didik serta guru mata pelajaran Bahasa Indonesia.

K. Analisis Data

Setelah data terkumpul maka proses selanjutnya adalah menganalisis data yang telah peneliti peroleh setelah penelitian. Analisis data dilakukan selama pengumpulan data dan setelah pengumpulan data. Dalam hal ini peneliti menggunakan analisis deskriptif. Analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan deskriptif mengenai subjek penelitian berdasarkan data yang diperoleh dari kelompok subjek yang diteliti.

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu: teknik deskriptif kualitatif dan analisis statik deskriptif.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil rewiew ahli media, ahli isi/materi media pembelajaran, 5 peserta didik sebagai kelompok kecil, 22 peserta didik sebagai kelompok besar dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Tanete Riaja. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokan informasi-informasi dari data kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket. Hasil analisis data ini kemudian dicermati serta dipilih sebagai acuan perbaikan produk.

2. Analisis Statistik Deskriptif

Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif presentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subyek adalah :

$$\text{Presentase} = \frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

Keterangan : \sum = jumlah

N= jumlah seluruh item angket

Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan subyek digunakan rumus :

$$\text{Persentase} = F : N$$

Keterangan : F = jumlah persentase keseluruhan subyek

N = banyak subyek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 3.1. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
75% - 89%	Baik	Tidak Perlu Direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0% - 54%	Sangat Kurang	Direvisi

Sumber : Arikunto (2010)

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan dilakukan berdasarkan pada tahap-tahap pengembangan yang ada dalam model Allesi & Trollip yakni: (1) perencanaan, (2) desain, (3) pengembangan. Ketiga tahapan tersebut disajikan secara berturut-turut diantaranya: identifikasi kebutuhan, validasi ahli isi/materi, validasi ahli media pembelajaran, respon/tanggapan peserta didik dalam uji coba kelompok kecil, respon/tanggapan peserta didik dalam uji coba kelompok besar, dan respon/tanggapan guru mata pelajaran. isi setiap paparan meliputi penyajian data, analisis data, revisi produk pengembangan.

1. Tingkat Kebutuhan Media Evaluasi

a. Perencanaan (*Planning*)

1) Mendefinisikan bidang/ruang lingkup

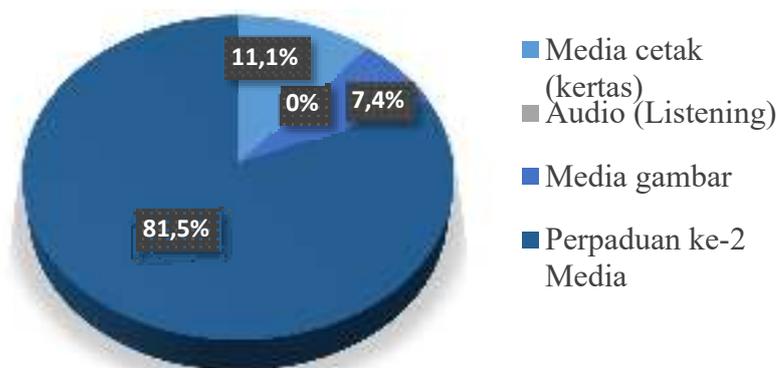
Tahap awal dari yang dilakukan yaitu identifikasi kebutuhan. Kebutuhan yang ditemukan di SMP Negeri 1 Tanete Riaja yang merupakan salah satu sekolah di Kabupaten Barru yang fasilitas sekolahnya pun cukup baik (memadai), berdasarkan hasil pengamatan tersebut menunjukkan penggunaan media evaluasi itu sendiri, guru lebih cenderung menggunakan buku cetak, dan dalam mengevaluasi peserta didik kebanyakan menggunakan tes manual. Mengingat perkembangan zaman teknologi yang semakin moderen seharusnya guru mampu menggunakan media evaluasi lain untuk mempresentasikan dan mengevaluasi materi.

a) Penyajian data

Tabel 4.1. Presentasi *Survey* Analisis Kebutuhan Siswa Media Evaluasi

No.	Pertanyaan	Respon	
		Ya	Tidak
1	Apakah anda telah menempuh mata pelajaran Bahasa Indonesia ?	100%	0%
2	Apakah belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia itu sulit?	77,7%	22,3%
3	Apakah alat evaluasi mata pelajaran Bahasa Indonesia sudah memadai ?	35,2%	64,8%
4	Apakah proses evaluasi mata pelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan kebutuhan anda ?	33,4%	66,6%
5	Apakah anda mengalami kesulitan selama proses evaluasi mata pelajaran Bahasa Indonesia ?	87%	13%
6	Apakah diperlukan media pembelajaran sebagai alat evaluasi untuk mengukur hasil belajar yang memuat komponen multimedia untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia ?	90,7%	9,3%
7	Menurut anda, penggunaan media yang memuat komponen multimedia sebagai alat evaluasi untuk mengukur hasil belajar akan membuat pengerjaan soal evaluasi menjadi lebih menarik dan menyenangkan (tidak membosankan)?	98,1%	1,9%

Setelah memperoleh data awal sebagai dasar analisis kebutuhan pengembangan produk kuis interaktif, dapat diketahui bahwa 83,6% responden berpendapat perlu adanya media evaluasi yang dapat dijadikan sebagai alat evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa yang memuat komponen multimedia sekaligus meningkatkan motivasi siswa dalam mengerjakan soal evaluasi pada mata Bahasa Indonesia. Untuk mengetahui jenis media seperti apa yang dibutuhkan oleh siswa, pada butir terakhir instrumen analisis kebutuhan, siswa dapat memilih 4 alternatif pilihan media. Hasil rangkuman dari respon jawaban yang diberikan siswa dapat dilihat pada gambar diagram berikut:



Gambar 4.1. Jenis Media yang Dipilih Siswa

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa 22 siswa (81,5%) memilih jenis media terpadu yang terdiri dari 3 jenis media (media cetak, audio, dan media gambar), 3 siswa (11,1%) memilih jenis media cetak, 2 siswa (7,4%) memilih media gambar dan pada pilihan media audio tidak ada siswa yang memilih. Detail hasil angket dapat dilihat pada **lampiran 1**. Selain mengumpulkan data angket, untuk melengkapi data analisis kebutuhan juga dilakukan analisis dokumen dan studi pustaka yang terkait dengan: a) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mata Bahasa Indonesia, b) studi pustaka untuk mengumpulkan materi-materi yang berkaitan dengan pengembangan kuis interaktif, dan c) melakukan *brainstorming* dengan dosen pembimbing dan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Produk kuis interaktif dikembangkan sesuai dengan rancangan materi yang ada dalam (RPP) mata pelajaran, sebab tujuan dari pengembangan kuis interaktif ini pada dasarnya adalah sebagai alat tes untuk mengukur hasil belajar siswa SMP Negeri 1 Tanete Riaja yang menempuh mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Keseluruhan rancangan materi yang dimuat dalam bentuk soal pada produk kuis interaktif serta rancangan pembuatan produk kuis interaktif telah didiskusikan pada sesi *brainstorming* dengan dosen pembimbing dan guru pengampu mata pelajaran

Bahasa Indonesia untuk menghasilkan konten yang sesuai dengan kebutuhan, capaian mata pelajaran, dan karakteristik siswa SMP Negeri 1 Tanete Riaja. Tahap selanjutnya yakni mengumpulkan sumber-sumber yang meliputi kegiatan menyeleksi sumber referensi yang dapat dijadikan kajian pustaka untuk mendukung materi yang ada dalam kuis interaktif.

Dari tahap melakukan *brainstorming* juga diperoleh keputusan bahwa produk kuis interaktif nantinya akan dikembangkan dalam format baca layar komputer atau laptop/*notbook* , dan pemograman soal yang nantinya akan dikembangkan dibuat agar pengguna (siswa) bisa menjawab dengan waktu yang telah di tetapkan pada masing-masing soal. sehingga tampilan akan disesuaikan dengan keperluan tersebut.

2. Prototype Media Evaluasi

a. Desain (*Design*)

Data yang terkumpul pada tahap perencanaan merupakan dasar bagi tahap selanjutnya (desain). Kumpulan materi, sumber referensi dan hasil *angket* analisis kebutuhan dijadikan dasar dalam mengembangkan produk kuis interaktif. Dokumen dalam tahap desain ini terdiri dari (RPP) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia yang disusun atas arahan dosen pembimbing dan guru pengampun mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan rancangan *storyboard*. Penyusunan *storyboard* program disesuaikan dengan analisis tugas dan konsep materi.

Storyboard berisi detail gambaran program yang berisi rancangan tampilan dan pemrograman (tema, warna, tombol, dan teks, dan gambar) program kuis interaktif. Secara umum komponen yang ada dalam *storyboard* terdiri dari *opening*,

tampilan *login*, tampilan petunjuk penggunaan, tampilan soal-soal, tampilan nilai atau skor yang diperoleh siswa dan tampilan nilai siswa secara keseluruhan. Detail *storyboard* program kuis interaktif dapat dilihat pada **lampiran 4**.

3. Tingkat Validasi dan Kepraktisan Media Evaluasi

a. Pengembangan (Development)

Pengembangan meliputi proses pengembangan konten berikut komponennya (teks, animasi dan gambar) dan menjelaskan bagaimana proses pengembangan dilakukan mulai dari rancangan materi yang ada pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) Bahasa Indonesia serta komponen soal yang akan dijadikan kuis intraktif. Pada tahap ini soal Bahasa Indonesia dimasukkan kedalam program *iSpring suite 8.0* dengan menambahkan beberapa komponen yaitu animasi dan gambar setelah selesai pembuatan kuis intraktif selanjutnya akan dipublish hingga menjadi file kuis intraktif dan menghasilkan output produk kuis interaktif berekstensi *html 5*. Konten teks diolah menggunakan *software Microsoft Word*, konten gambar diakses melalui internet.

1) Hasil uji coba produk

Merujuk pada model pengembangan Allesi & Trollip, uji coba produk dilakukan dalam dua tahap yakni melalui uji *alpha* dan uji *betha*. Selama proses pengembangan selalu dilakukan *ongoing evaluation* untuk meminimalisir kemungkinan *error* program, dan selanjutnya untuk memperoleh respon penilaian dari aspek media, materi, dan pengguna maka diperlukan uji coba produk. Uji coba produk berkaitan dengan tiga tahap uji coba untuk menilai bobot validitas dan

kepraktisan serta melakukan revisi apabila ditemukan kesalahan kinerja program ataupun konten.

a. Uji *alpha*

Uji *alpha* dilakukan melalui uji kelayakan oleh ahli media dan ahli isi/materi media pembelajaran. Uji *alpha* dilakukan dengan menggunakan angket penilaian yang sudah divalidasi oleh dosen pembimbing. Berikut ini disajikan hasil validasi dari masing-masing validator secara lebih rinci.

1) Penilaian ahli media evaluasi

Validasi media evaluasi oleh Ahli media evaluasi yang dijadikan penilai produk pengembangan adalah Dr. Farida Febriati, S.S, M.Si. dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

a) Penyajian data

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli media evaluasi adalah kuis interaktif dan *Storyboard* dapat dilihat pada **Lampiran 2**.

b) Analisis data

Berdasarkan hasil penilaian ahli media pembelajaran sebagaimana dicantumkan pada lampiran 2. maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan}}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase :

$$\text{Persentase} = \frac{45}{10 \times 5} \times 100\% = 90\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 90%, berada pada kualifikasi sangat baik.

c) Revisi produk pengembangan

Berdasarkan hasil review atau penilaian/tanggapan ahli desain media evaluasi (angket tanggapan format A) kuis interaktif tersebut tidak perlu direvisi karena berada pada kualifikasi sangat baik, namun perlu adanya perbaikan sesuai masukan, saran dan komentar ahli media evaluasi yang berkenaan dengan kuis interaktif sehingga produk pengembangan yang dihasilkan lebih baik.

2) Penilaian ahli isi/materi

Validasi produk kuis interaktif telah dilakukan oleh ahli isi/materi bidang kajian Bahasa Indonesia yakni Dra. Rosdia Salam M.Pd. Adapun hasil penilaian ahli isi/materi terhadap produk kuis interaktif dapat dilihat pada **lampiran 2**.

a) Analisis data

Berdasarkan hasil penilaian ahli isi atau materi media pembelajaran sebagaimana dicantumkan pada lampiran 2. maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan}}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase:

$$\text{Persentase} = \frac{25}{6 \times 5} \times 100\% = 84\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 84%, berada pada kualifikasi baik.

b) Revisi produk pengembangan

Berdasarkan hasil penilaian/tanggapan ahli isi atau materi media pembelajaran (angket tanggapan format B) isi atau materi media pembelajaran tersebut tidak perlu direvisi karena berada pada kualifikasi baik, namun perlu adanya perbaikan sesuai masukan, saran, dan komentar ahli isi atau materi media evaluasi yang berkenaan dengan kuis interaktif.

Tabel 4.2 Hasil revisi ahli ahli isi atau materi media evaluasi.

No.	Masukan	Sebelum Direvisi
1.	Perbaikan pada penulisan yang baku.	<div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">Setelah Revisi</div>  

a. Uji coba pengembangan (uji betha)

1) Uji coba kelompok kecil

Sebagai produk pengembangan yang telah direvisi berdasarkan masukan, saran, dan komentar ahli media evaluasi dan ahli isi atau materi media evaluasi selanjutnya media evaluasi diuji cobakan kepada 5 orang peserta didik.

a) Penyajian data

Berikut ini disajikan data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil. Uji coba ini dilakukan oleh 5 orang peserta didik.

Tabel 4.3. Hasil tanggapan penilaian uji coba kelompok kecil

No.	Aspek yang dinilai	Persentase
1.	Kesesuaian materi dengan soal	60%
2.	Pesan mudah dijelaskan	60%
3.	Kesesuaian gambar dengan materi	76%
4.	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca	92%
5.	Kemudahan memahami soal yang termuat dalam media	76%
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	80%
7.	Ketepatan penggunaan bahasa	68%
8.	Ukuran yang digunakan mudah dibaca	92%
Rerata Persentase		76%

b) Analisis data

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket, dapat diketahui persentase uji coba kelompok kecil tentang media evaluasi sebagai berikut:

$$\frac{60\% + 60\% + 76\% + 92\% + 76\% + 80\% + 68\% + 92\%}{8} = 76\%$$

Rerata persentase media evaluasi menggunakan aplikasi *iSpring suite 8.0* sebesar 76% berada pada kualifikasi baik.

c) Revisi produk pengembangan

Berdasarkan hasil penilaian/tanggapan kelompok kecil (angket tanggapan format C) media evaluasi berada pada kualifikasi baik, Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 76%, perlu adanya perbaikan sesuai masukan, saran, dan komentar pada kelompok kecil yang berkenaan dengan media evaluasi sehingga produk pengembangan yang dihasilkan lebih baik.

2) Uji coba kelompok Besar

a) Penyajian data

Berikut ini disajikan data yang diperoleh dari uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar ini, terdiri dari 22 orang peserta didik untuk menilai kepraktisan media evaluasi tersebut.

Tabel 4.4. Hasil tanggapan penilaian uji coba kelompok besar.

No.	Aspek yang dinilai	Persentase
1.	Kualitas tampilan media	74%
2.	Kejelasan materi/pesan	74%
3.	Kesesuaian materi dan soal	71%
4.	Kesesuaian gambar dan materi	78%
5.	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca	82%
6.	Ukuran yang digunakan mudah dibaca	83%
7.	Ketetapan penggunaan bahasa	75%
8.	Kemudahan memahami soal yang termuat dalam media	82%
Rerata Persentase		78%

b) Analisis data

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket, dapat diketahui rata-rata persentase media video pembelajaran sebagai berikut:

$$\frac{74\% + 74\% + 71\% + 78\% + 82\% + 83\% + 75\% + 82\%}{8} = 78\%$$

Rerata persentase media evaluasi menggunakan aplikasi *iSpring suite 8.0* sebesar 78% berada pada kualifikasi baik.

3) Tanggapan guru Mata Pelajaran

a) Penyajian data

Media evaluasi kemudian dinilai oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berikut ini disajikan data yang diperoleh dari tanggapan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 1 Tanete Riaja oleh Ibu Eka sariana S.Pd., M.Pd.

Tabel 4.5. Hasil angket tanggapan guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Kesesuain gambar dengan materi yang dimuat dalam media	4
2.	Kesesuaian antara media dengan materi yang digunakan	5
3.	Kualitas teks dan gambar yang termuat dalam media	5
4.	Kesesuaian bahasa dalam media	4
5.	Kejelasan materi yang termuat dalam media	5
6.	Kemudahan operasional media	4
7.	Kejernihan dan kejelasan gambar yang ada pada media	5
Jumlah		32

b) Analisis data

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket tanggapan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{32}{7 \times 5} \times 100\% = 91\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 91%, berada pada kualifikasi sangat baik.

B. Pembahasan

1. Hasil Penelitian yang Dicapai

Penelitian ini menghasilkan media evaluasi menggunakan aplikasi *iSpring suite 8.0* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan pokok bahasan teks berita, teks iklan, slogan/poster dan teks eksposisi yang layak untuk digunakan.

Media evaluasi dikatakan valid berdasarkan hasil validasi dari dua ahli yaitu ahli media evaluasi dan ahli isi atau materi media evaluasi. Media evaluasi telah dinyatakan praktis untuk digunakan setelah melalui uji coba kelompok kecil berjumlah 5 orang peserta didik dengan hasil kualifikasi cukup, uji coba kelompok besar berjumlah 22 orang peserta didik dengan hasil kualifikasi baik dan hasil penilaian tanggapan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan hasil kualifikasi sangat baik.

Uji validasi oleh ahli media evaluasi yaitu media evaluasi diuji cobakan kepada seorang ahli media evaluasi Dr. Fariada Febriati, S.S., M.Pd. setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 90%, berada pada kualifikasi sangat baik.

Pada uji validasi oleh ahli isi atau materi media evaluasi diuji cobakan kepada seorang ahli isi atau materi pelajaran Dra. Rosdia Salam, M.Pd. Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 83%, berada pada kualifikasi baik, namun ada sedikit perbaikan seperti uraian menggunakan bahasa yang baku dengan baik sehingga produk pengembangan yang dihasilkan lebih baik.

Pada uji coba kelompok kecil yang diambil sebagai subjek dari uji coba kelompok kecil ini adalah peserta didik SMP Negeri 1 Tanete Riaja yang berjumlah

5 orang. 5 orang tersebut terdiri dari 2 orang peserta didik dengan prestasi belajar tinggi, 2 orang peserta didik dengan prestasi belajar sedang, dan 1 orang peserta didik dengan prestasi belajar rendah. Pada uji coba kelompok kecil didapat hasil rerata persentase $604 : 8 = 76\%$. Rerata persentase sebesar 76% berada pada kualifikasi baik, sehingga media evaluasi yang dikembangkan tidak perlu direvisi.

Pada uji coba kelompok besar yang diambil 22 orang peserta didik. Uji coba kelompok besar didapat hasil rerata persentase $619 : 8 = 78\%$. Rerata persentase sebesar 78% berada pada kualifikasi baik, sehingga media evaluasi yang dikembangkan merupakan produk yang praktis yang digunakan sebagai media evaluasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIII SMP Negeri 1 Tanete Riaja.

Media evaluasi kemudian dinilai oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Aspek penilaian dalam angket adalah kejelasan tujuan pembelajaran yang dimuat dalam media, media evaluasi menggunakan aplikasi *iSpring suite 8.0* mampu mengukur hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, kesesuaian materi dengan media, kesesuaian tata bahasa pada media, kesesuaian warna dengan tampilan media, kualitas font yang digunakan, kualitas gambar, kualitas animasi, kemudahan media ketika uji cobakan, dan ketertarikan dalam penggunaan media evaluasi berbasis *iSpring Suite 8.0*. Hasil penilaian tanggapan guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia persentase tingkat pencapaian 91%, berada pada kualifikasi sangat baik.

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba yang telah dilakukan, produk media evaluasi dinyatakan valid dan praktis. Dengan tercapainya media evaluasi yang

valid dan praktis tentunya hal ini dapat menjadi sarana yang dapat membantu proses evaluasi sehingga memberikan pengaruh baik bagi peserta didik maupun guru. Keberhasilan ini didukung oleh pendapat Menurut Zainul dan Nasution (2001) mengatakan bahwa evaluasi dapat dinyatakan sebagai suatu proses pengambilan keputusan dengan menggunakan informasi yang di peroleh melalui pengukuran hasil belajar, baik yang menggunakan instrument tes maupun non tes.

Adapun kelebihan media evaluasi yang telah dikembangkan antara lain :

- a. Bisa diakses tanpa menggunakan jaringan
- b. Peserta didik lebih tertarik dengan media evaluasi karena tampilanya lebih menarik.

Adapun kekurangan media evaluasi ini yaitu :

- a. Soal yang dibuat secara otomatis tidak dapat kembali ke soal sebelumnya.

2. Permasalahan dalam Proses Pengembangan

Dalam mengembangkan media evaluasi ini, peneliti banyak mengalami kendala namun kendala-kendala tersebut dapat terselesaikan sehingga dihasilkan sebuah media evaluasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang sudah teruji kualitasnya.

Pengembangan media evaluasi ini, peneliti mendapatkan perbaikan dari ahli isi/materi pelajaran yaitu menggunakan bahasa baku dengan baik. Merealisasikan hal tersebut tidaklah mudah, dikarenakan saat mengubah satu komponen dan menambahkan atau mengubah komponen lain berarti harus mengubah komponen lainnya

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian pengembangan produk media evaluasi, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat kebutuhan media evaluasi menggunakan aplikasi *iSpring Suite 8.0* perlu adanya media evaluasi yang dapat dijadikan sebagai alat evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa yang memuat komponen multimedia sekaligus meningkatkan motivasi siswa dalam mengerjakan soal evaluasi pada mata Bahasa Indonesia.
2. Prototype media evaluasi menggunakan aplikasi *iSpring suite 8.0*. Instrumen ini merupakan alat yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Adapun cara penggunaannya instrumen evaluasi ini yaitu dengan cara membagikan file media pada masing-masing komputer siswa selanjutnya file tersebut dibuka pada menu *browser*. Setelah file dibuka pada menu *browser* maka media instrument ditampilkan pada layar komputer siswa. Pada tahap awal pengerjaan soal pilihan ganda akan menampilkan soal yang akan dikerjakan, jumlah soal yaitu 20 nomor masing-masing soal mempunyai durasi waktu yang telah ditentukan, satu soal itu durasi waktunya adalah tiga menit apa bila dalam mengerjakan soal akan ada tampilan waktu di tiap-tiap soal sehingga dalam mengerjakan soal ini harus benar-benar tepat waktu, ketika waktu yang telah ditentukan habis maka secara otomatis soal yang dikerjakan akan pindah ke soal berikutnya, setelah soal yang dikerjakan selesai

akan muncul tampilan jumlah skor yang dinyatakan lulus atau tidak lulus dengan standar nilai kelulusan 70. Pada tahap akhir dilakukan pengimputan nilai dengan menyimpan file peserta didik atau diprint langsung untuk mendapatkan hasil akhir dari produk kuis interaktif.

3. Media evaluasi yang telah dikembangkan menunjukkan hasil valid dan praktis.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka penulis menyarankan:

1. Bagi kepala sekolah, untuk dapat melengkapi sarana dan prasarana pembelajaran terkhusus fasilitas pembelajaran yang bersifat multimedia interaktif.
2. Bagi guru, untuk lebih mempertimbangkan dan menerapkan penggunaan media evaluasi.
3. Bagi peneliti lain, untuk menjadi bahan referensi dan sebagai bahan untuk mengkaji permasalahan yang relevan dengan permasalahan seperti peneliti angkat pada penelitian ini.
4. Bagi pengembang, media evaluasi berbasis *iSpring suite 8.0* hasil pengembangan diharapkan dapat digunakan untuk Pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga akan mempermudah peserta didik dalam mengerjakan soal evaluasi.
5. Bagi peserta didik, untuk lebih aktif dan semangat dalam belajar dengan menggunakan media evaluasi .

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Rohani. 1997. *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Arikunto, Suharismi. 2013 . *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Cangara, Hafied. 2014. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Indriani, Tiara. Suyatna, Agus. Ertikanto, Chandra. 2015. *Pengembangan Kuis Interaktif Tipe True/False Untuk Melatih Kemampuan Ekplorasi Fenomena Fisika*, Vol. 3 No.1.
- Latuheru, John, D (Ed.) 1993. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Ujunag Pandang: Ikip Ujung Pandang.
- Mawarni, Sella. Muhtadi, Ali. 2017. *Pengembangan Digital Book Interaktif Mata Kuliah Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan: Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol.4 No.1.
- Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sadiman, Arif, S. Rahardjo, R. Haryono, Anung. Rahardjito. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana, Syaodih. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumantri, Mohamad, Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktek di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Tirtarahardja, Umar. Dan Sulo, La. 2010. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Wuradjie Drs. 1978. *Dasar-Dasar Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar*.
Yogyakarta: Penerbit Dina.

Zainul, Asmawi dan Noehi Nasution. 2001. *Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta:
Departemen Pendidikan Nasional.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

IDENTIFIKASI KEBUTUHAN SISWA

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Nama Sekolah : SMP NEGERI 1 TANJUNGPINRAJA
 Kelas : VIII
 Semester : I (Ganjil)

Angket ini bertujuan untuk mengetahui dan mendalami kebutuhan belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dibubungkan dengan Media evaluasi menggunakan Aplikasi *1 Spooq auto 8*. Anda diminta untuk memberikan informasi penting tentang kondisi situasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang anda butuhkan.

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang dianggap paling sesuai.

1. Apakah anda telah menyelesaikan mata pelajaran Bahasa Indonesia ?
 Ya Tidak
2. Apakah belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia itu sulit ?
 Ya Tidak
3. Apakah anda evaluasi mata pelajaran Bahasa Indonesia sudah memuaskan ?
 Ya Tidak
4. Apakah proses evaluasi mata pelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan kebutuhan anda ?
 Ya Tidak
5. Apakah anda mengalami kesulitan selama proses evaluasi mata pelajaran Bahasa Indonesia ?
 Ya Tidak
6. Apakah diperlukan media pembelajaran sebagai alat evaluasi untuk mengukur hasil belajar yang memuat komponen multimedia untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia ?
 Ya Tidak

7. Menurut anda, penggunaan media yang memuat komponen multimedia sebagai alat evaluasi untuk mengukur hasil belajar akan membuat pengerjaan soal evaluasi menjadi lebih menarik dan menyenangkan (tidak membosankan)?

Ya Tidak

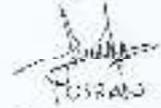
8. Jenis Media sebagai alat evaluasi untuk mengukur hasil belajar apa yang anda anggap di butuhkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia ?

Media cetak Media gambar

Audio (*listening*) Perpaduan beberapa media

Duru,

Siswa,



NIS. 7009

IDENTIFIKASI KEBUTUHAN SISWA

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Nama Sekolah : SMP NEGERI 1 TANETE RIJAJA
 Kelas : VIII-1
 Semester : I (Genap)

Angket ini bertujuan untuk mengetahui dan mendalami kebutuhan belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dihubungkan dengan Media evaluasi menggunakan Aplikasi *Quizizz*. Anda diminta untuk memberikan informasi penting tentang kondisi evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang anda butuhkan.

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang dianggap paling sesuai.

1. Apakah anda telah mencapai mata pelajaran Bahasa Indonesia ?
 Ya Tidak
2. Apakah belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia itu sulit ?
 Ya Tidak
3. Apakah alat evaluasi mata pelajaran Bahasa Indonesia sudah memadai ?
 Ya Tidak
4. Apakah proses evaluasi mata pelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan kebutuhan anda ?
 Ya Tidak
5. Apakah anda mengalami kesulitan selama proses evaluasi mata pelajaran Bahasa Indonesia ?
 Ya Tidak
6. Apakah diperlukan media pembelajaran sebagai alat evaluasi untuk mengukur hasil belajar yang mencakup kompetensi multimedia untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia ?
 Ya Tidak

7. Menurut anda, penggunaan media yang memuat komponen multimedia sebagai alat evaluasi untuk mengukur hasil belajar akan membuat pengerjaan soal evaluasi menjadi lebih menarik dan menyenangkan (tidak membosankan)?

Ya Tidak

8. Jenis Media sebagai alat evaluasi untuk mengukur hasil belajar apa yang anda anggap di butuhkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia ?

Media cetak Media gambar

Audio (listening) Perpaduan beberapa media

Danu,

Siswa,



NIS: 7265

Lampiran 2	Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Isi/Materi
------------	--

1. Hasil validasi oleh ahli media evaluasi terhadap kuis intraktif menggunakan aplikasi *iSpring suite 8.0*

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Kualitas tampilan/desain media	4
2.	Kejelasan tulisan atau pengetikan	5
3.	Kesesuaian desain dan media	4
4.	Kesesuaian penggunaan warna	4
5.	Kesesuaian waktu yang ditetapkan	5
6.	Kemudahan bahasa yang digunakan pada media	5
7.	Kesesuaian font	5
8.	Kemudahan menggunakan media evaluasi	5
9.	Kombinasi teks, gambar dan animasi pada media	4
10.	Daya tarik media evaluasi	4
Jumlah		45

2. Data Hasil Penilaian Ahli Isi/Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Kesesuaian materi dengan soal evaluasi	4
2.	Revisi isi soal dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)	4
3.	Kesesuaian gambar yang digunakan dengan materi	5
4.	Kesesuaian jenis ukuran huruf yang jelas dan mudah dibaca	4
5.	Kesesuaian waktu yang diberikan dengan soal evaluasi	4
6.	Menggunakan bahasa yang baku	4
Jumlah		25

Lampiran 3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran & Materi
------------	--

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Tanete Riaja
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Tahun Pelajaran : 2019/2020
Materi Pelajaran : Teks Berita
Kelas/Semester : VIII/Ganjil
Alokasi Waktu : 6 JP (3 Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan Menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.1 Mengidentifikasi unsur-unsurteks (membanggakan dan memotivasi) yang didengardan dibaca.	3.1.1 Menjelaskan Pengertian teks berita 3.1.2 Menganalisis Unsur-unsur berita (5 W+1H) 3.1.3 Menganalisis Ringkasan dan penyimpulan berita.
3.2 Menelaah struktur dan kebahasaanteks berita (membanggakan dan memotivasi) yang didengardan dibaca berita	3.1.4 Menganalisis Langkah- langkah menyimpulk an pokok- pokok berita. 3.1.5 Mengidentifikasi Tanggapan terhadap isi berita. 3.1.6 Menganalisis unsur-unsurteks berita (membanggakan dan memotivasi) yang didengardan dibaca. 3.2.1 Menganalisis Struktur teks berita yang meliputi Kepala berita 3.2.2 Menganalisis Struktur teks berita yang meliputi Tubuh berita 3.2.3 Menganalisis Struktur teks berita yang meliputi Ekor Berita 3.2.4 Menganalisis Kaidah- kaidah kebahasaan teks berita. 3.2.5 Menganalisis Bahasabaku dan tidak baku (pengayaan)

4.1 Menyimpulkan isi dari berita (membanggakan dan memotivasi) yang dibacakan didengar	4.1.1 Membuat Ringkasan dan penyimpulan berita.
4.2 Menyajikan data, informasi dalam bentuk berita secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur, kebahasaan, atau aspek lisan (lafal, intonasi, mimik, kinesik).	4.1.2 Menyajikan isi dari berita (membanggakan dan memotivasi) yang dibacakan didengar

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat mengembangkan sikap rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, santun, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan pro-aktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik

C. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan Pertama

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat menjelaskan pengertian, ciri dan contoh teks berita.

Pertemuan Kedua

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat menjelaskan unsur, jenis dan contoh berita menggunakan 5W + 1H

Pertemuan Ketiga

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat menjelaskan langkah dan menyimpulkan pokok-pokok isi berita menjelaskan ciri dan indikator tanggapan yang baik.

D. Materi Pembelajaran

1. Materi pembelajaran regular

a. Fakta

- Berita adalah cerita atau keterangan mengenai kejadian peristiwa yang hangat. Atau bisa disebut juga kabar

b. Konsep

- Menemukan pokok berita

c. Prinsip

- Berita disiarkan lewat media cetak dan media elektronika
- Wartawan dalam meliput peristiwa berpedoman pada 5W + 1H (What, Who, When, Where, Why dan How)
- Hasil jawaban itu dikemas dalam bentuk berita

d. Prosedur

- Cara menyimak berita antara lain :
- Simak baik-baik berita yang di dengar
- Catat pokok-pokok beritanya
- Perluas pokok-pokok berita itu dengan kalimat penjelas
- Menuliskan kembali isi berita secara singkat tapi jelas

2. Materi pembelajaran remedial

- a. Jenis berita
- b. Menyimpulkan isi berita
- c. Pokok-pokok isi suatu berita

3. Materi pembelajaran pengayaan

- a. Prinsip-prinsip berita

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Scientific Learning
2. Model Pembelajaran : Discovery Learning (Pembelajaran Penemuan)

F. Media Pembelajaran

1. Media LCD projector,
2. Laptop,
3. Bahan Tayang

G. Sumber Belajar

1. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Buku Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Buku Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
3. Modul/bahan ajar,
4. Internet,
5. Sumber lain yang relevan

H. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Pertemuan Ke-1 (2 x 40 menit)	Waktu
<p style="text-align: center;">Kegiatan Pendahuluan</p> <p>Guru :</p> <p>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran (PPK: Religius) ❖ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin ❖ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengaitkan materi/<i>tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/<i>tema/kegiatan</i> sebelumnya, Pada kelas VII: ❖ Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya. ❖ Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari. ❖ Apabila materitema// projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang: <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian Teks Berita</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ciri - ciri kebahasaan Teks Berita</i> • <i>Contoh Teks Berita</i> ❖ Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung ❖ Mengajukan pertanyaan. <p>Pemberian Acuan</p>	10 menit

1. Pertemuan Ke-1 (2 x 40 menit)		Waktu
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. ❖ Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung ❖ Pembagian kelompok belajar ❖ Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. ❖ Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan pada pertemuan ini berupa: <ul style="list-style-type: none"> ▲ Penilaian Kompetensi Spiritual <ul style="list-style-type: none"> ▪ Observasi ▪ Jurnal ▪ Penilaian diri sendiri ▪ Teman sebaya ▲ Penilaian Kompetensi Sosial <ul style="list-style-type: none"> ▪ Observasi ▪ Jurnal ▪ Penilaian diri sendiri ▪ Teman sebaya ▲ Penilaian Kompetensi Pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tes Tertulis <ul style="list-style-type: none"> - Pilihan ganda - Uraian/esai ▪ Tes Lisan ▲ Penilaian Kompetensi Keterampilan <ul style="list-style-type: none"> ▪ Proyek, pengamatan, wawancara ▪ Portofolio / unjuk kerja ▪ Produk, hasil karya 		
Kegiatan Inti		
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
Orientasi peserta didik kepada masalah	<p>Mengamati Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian Teks Berita</i> ▲ <i>Ciri - ciri kebahasaan Teks Berita</i> ▲ <i>Contoh Teks Berita</i> <p>dengan cara :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Melihat (tanpa atau dengan alat) Menayangkan gambar/foto berikut ini (Literasi) 	60 menit

1. Pertemuan Ke-1 (2 x 40 menit)	Waktu
	<div data-bbox="662 264 1189 537" data-label="Image"> </div> <p>❖ Mengamati Mempelajari buku teks dan sumber lain, menyimak tayangan/demo tentang materi pokok tentang</p> <p>▲ Peserta didik diminta untuk mengamati contoh teks berita Contoh Soal Bocor, UN Diulang???</p> <p>[Terkini News] Jakarta – Bocornya soal ujian nasional untuk tingkat SMP yang dilaksanakan pada Rabu, 23 April 2015 merupakan berita besar untuk pelaksanaan ujian tahun ini. Menteri Pendidikan, Anies Baswedan menuturkan bahwa pelaku yang membocorkan soal ujian telah diselidiki. Ia menjelaskan bahwa pelaku pembocoran akan diproses hukum sesuai pasal yang berlaku.</p> <p>Dari hasil verifikasi yang dilakukan oleh Pusat Penilaian Pendidikan (PUSPENDIK) Balitbang Kemendikbud, ditemukan sebanyak 30 buklet soal dari 11.730 yang diunggah ke internet secara ilegal. Setelah mendapatkan laporan tersebut, Menteri Pendidikan segera berkoordinasi dengan Menteri Komunikasi dan Informasi untuk memblokir tautan di Google yang berisi konten ilegal tersebut. Koordinasi pun dilakukan dengan pihak Google dalam upaya pemblokiran konten tersebut.</p> <p>Diduga kebocoran soal UN ini melibatkan oknum dari pihak percetakan negara RI yang merupakan tempat yang ditunjuk untuk mencetak semua soal-soal ujian nasional. Pengeledahan pun dilakukan secara internal oleh pihak percetakan untuk mengetahui dalang dibalik peristiwa ini.</p> <p>Bocornya soal UN ini masih menjadi pertimbangan Menteri pendidikan untuk mengadakan ujian ulang atau tidak. Namun kemungkinan besar ialah ujian tidak akan diulang, hal ini berdasarkan pertimbangan</p>

1. Pertemuan Ke-1 (2 x 40 menit)	Waktu
	<p><i>menyangkut biaya pembuatan soal yang cukup besar.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Peserta didik diminta untuk mengamati ciri-ciri kebahasaan teks berita</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Adanya Keterangan</i> • <i>Terdapat Verba transitif</i> • <i>Terdapat Verba pawarta</i> <p>❖ Membaca (dilakukan di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung), <i>materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan ;</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian Teks Berita</i> ▲ <i>Ciri - ciri kebahasaan Teks Berita</i> ▲ <i>Contoh Teks Berita</i> <p>❖ Mendengar pemberian materi oleh guru yang berkaitan dengan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian Teks Berita</i> ▲ <i>Ciri - ciri kebahasaan Teks Berita</i> ▲ <i>Contoh Teks Berita</i> <p>❖ Menyimak, penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian Teks Berita</i> ▲ <i>Ciri - ciri kebahasaan Teks Berita</i> ▲ <i>Contoh Teks Berita</i> <p>untuk melatih kesungguhan, ketelitian, mencari informasi.</p>
Mengorganisasikan peserta didik	<p>Menanya</p> <p>Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya :</p> <p>❖ Mengajukan pertanyaan tentang :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian Teks Berita</i> ▲ <i>Ciri - ciri kebahasaan Teks Berita</i> ▲ <i>Contoh Teks Berita</i> <p>yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan</p>

1. Pertemuan Ke-1 (2 x 40 menit)		Waktu
	<p>kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat. Misalnya :</p> <p>▲ <i>Apa perbedaan teks berita dan teks deskripsi? (Hot)</i></p>	
Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	<p>Mengumpulkan informasi</p> <p>Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengamati obyek/kejadian, ❖ Membaca sumber lain selain buku teks, mengunjungi laboratorium computer sekolah, perpustakaan, untuk mencari dan membaca artikelatupaun materi yang berhubungan dengan <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian Teks Berita</i> ▲ <i>Ciri - ciri kebahasaan Teks Berita</i> ▲ <i>Contoh Teks Berita</i> ❖ Mengumpulkan informasi Mengumpulkan data/informasi melalui diskusi kelompok atau kegiatan lain guna menemukan solusimasalah terkait materi pokok yaitu <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian Teks Berita</i> ▲ <i>Ciri - ciri kebahasaan Teks Berita</i> ▲ <i>Contoh Teks Berita</i> ❖ Mempraktekan ❖ Aktivitas <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Peserta didik diminta untuk membawa contoh teks berita (media cetak)</i> ▲ <i>Peserta didik diminta untuk membuat teks berita</i> ❖ Saling tukar informasi tentang : <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian Teks Berita</i> ▲ <i>Ciri - ciri kebahasaan Teks Berita</i> ▲ <i>Contoh Teks Berita</i> ❖ dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara 	

1. Pertemuan Ke-1 (2 x 40 menit)		Waktu
	yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.	
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mendiskusikan Peserta didik diminta berdiskusi dalam kelompok untuk membahas mengenai: Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan ❖ Membuat kesimpulan tentang masalah dan solusinya ❖ Mengaitkan dengan konsep dan masalah lainnya ❖ Menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan ❖ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang : <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian Teks Berita</i> ▲ <i>Ciri - ciri kebahasaan Teks Berita</i> ▲ <i>Contoh Teks Berita</i> ❖ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan ❖ Bertanya atas presentasi yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. ❖ Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara tertulis tentang <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian Teks Berita</i> ▲ <i>Ciri - ciri kebahasaanTeks Berita</i> ▲ <i>Contoh Teks Berita</i> ❖ Menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan. ❖ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa. ❖ Menyelesaikan uji kompetensi yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar lerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran 	
Menganalisa &mengevaluasi proses pemecahan masalah	<p>Mengasosiasikan</p> <p>Peserta didik menganalisa masukan,tanggapan dan koreksi dari guru terkait pembelajaran tentang:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengolah informasi 	

1. Pertemuan Ke-1 (2 x 40 menit)		Waktu
	<p>yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian Teks Berita</i> ▲ <i>Ciri - ciri kebahasaanTeks Berita</i> ▲ <i>Contoh Teks Berita</i> ❖ Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan : <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian Teks Berita</i> ▲ <i>Ciri - ciri kebahasaanTeks Berita</i> ▲ <i>Contoh Teks Berita</i> <p>antara lain dengan :</p>	
<p>Catatan : Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan)</p>		
<p style="text-align: center;">Kegiatan Penutup</p> <p>Peserta didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan. • Mengagendakan pekerjaan rumah. • Mengagendakan projek yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. Peserta didik yang selesai mengerjakan projek dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian projek. • Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik 		10 menit
2. Pertemuan Ke-2 (2 x 40 menit)		Waktu
Kegiatan Pendahuluan		10

2. Pertemuan Ke-2 (2 x 40 menit)	Waktu
<p>Guru :</p> <p>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran (PPK: Religius) ❖ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin ❖ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengaitkan materi/<i>tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/<i>tema/kegiatan</i> sebelumnya, yaitu : <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian Teks Berita</i> ▲ <i>Ciri - ciri kebahasaanTeks Berita</i> ▲ <i>Contoh Teks Berita</i> ❖ Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya. ❖ Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari. ❖ Apabila materitema// projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang: <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Unsur-unsur Berita</i> ▲ <i>Jenis berita</i> ❖ Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung ❖ Mengajukan pertanyaan. <p>Pemberian Acuan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. ❖ Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung ❖ Pembagian kelompok belajar ❖ Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. ❖ Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan pada pertemuan ini berupa: <ul style="list-style-type: none"> ▲ Penilaian Kompetensi Spiritual <ul style="list-style-type: none"> ▪ Observasi ▪ Jurnal ▪ Penilaian diri sendiri ▪ Teman sebaya ▲ Penilaian Kompetensi Sosial <ul style="list-style-type: none"> ▪ Observasi ▪ Jurnal ▪ Penilaian diri sendiri ▪ Teman sebaya ▲ Penilaian Kompetensi Pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tes Tertulis - Pilihan ganda 	<p>menit</p>

2. Pertemuan Ke-2 (2 x 40 menit)		Waktu
<ul style="list-style-type: none"> - Uraian/esai <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tes Lisan ▲ Penilaian Kompetensi Keterampilan <ul style="list-style-type: none"> ▪ Proyek, pengamatan, wawancara ▪ Portofolio / unjuk kerja ▪ Produk, hasil karya 		
Kegiatan Inti		
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
Orientasi peserta didik kepada masalah	<p>Mengamati Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Unsur-unsur Berita</i> ▲ <i>Jenis berita</i> <p>dengan cara :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Melihat (tanpa atau dengan alat) Menayangkan gambar/foto berikut ini ❖ Mengamati Mempelajari buku teks dan sumber lain, menyimak tayangan/demo/materi tentang <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Peserta didik diminta untuk mengamati Unsur berita 5W1H</i> <ul style="list-style-type: none"> • What (Suatu berita dikatakan baik jika memenuhi unsur what, yaitu berisi pernyataan yang dapat menjawab pertanyaan apa.) • Who (Suatu berita dikatakan baik jika memenuhi unsur who, yaitu disertai keterangan tentang orang-orang yang terlibat dalam peristiwa) • When (Suatu berita dikatakan baik jika memenuhi unsur when, yaitu menyebutkan waktu kejadian peristiwa) • Where (Suatu berita dikatakan baik jika memenuhi unsur where, yaitu berisi deskripsi lengkap tentang tempat kejadian) • Why (Suatu berita dikatakan baik jika memenuhi unsur why, yaitu disertai alasan atau latar belakang terjadinya peristiwa) • How (Suatu berita dikatakan baik jika memenuhi unsur how, yaitu dapat dijelaskan proses kejadian suatu 	60 menit

2. Pertemuan Ke-2 (2 x 40 menit)	Waktu
	<p><i>peristiwa dan akibat yang ditimbulkan)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▲ Peserta didik diminta untuk mengamati jenis berita <ul style="list-style-type: none"> • Berita Elementary • Berita Intermediate • Berita Advance ❖ Membaca (dilakukan di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung), materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan ; <ul style="list-style-type: none"> ▲ Unsur-unsur Berita ▲ Jenis berita ❖ Mendengar pemberian materi oleh guru yang berkaitan dengan <ul style="list-style-type: none"> ▲ Unsur-unsur Berita ▲ Jenis berita ❖ Menyimak, penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai : <ul style="list-style-type: none"> ▲ Unsur-unsur Berita ▲ Jenis berita untuk melatih kesungguhan, ketelitian, mencari informasi.
Mengorganisasikan peserta didik	<p>Menanya</p> <p>Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengajukan pertanyaan tentang : <ul style="list-style-type: none"> ▲ Unsur-unsur Berita ▲ Jenis berita yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk

2. Pertemuan Ke-2 (2 x 40 menit)		Waktu
	<p>hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat. Misalnya :</p> <p>▲ <i>Kenapa teks berita menggunakan unsur 5W1H?(Hot)</i></p>	
Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	<p>Mengumpulkan informasi</p> <p>Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengamati obyek/kejadian, ❖ Membaca sumber lain selain buku teks, mengunjungi laboratorium computer sekolah, perpustakaan, untuk mencari dan membaca artikelatupaun materi yang berhubungan dengan <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Unsur-unsur Berita</i> ▲ <i>Jenis berita</i> ❖ Mengumpulkan informasi Mengumpulkan data/informasi melalui diskusi kelompok atau kegiatan lain guna menemukan solusimasalah terkait materi pokok yaitu <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Unsur-unsur Berita</i> ▲ <i>Jenis berita</i> ❖ Mempraktekan ❖ Aktivitas <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Peserta didik diminta untuk membuat contoh berita menggunakan 5W1H</i> ❖ Saling tukar informasi tentang : <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Unsur-unsur Berita</i> ▲ <i>Jenis berita</i> ❖ dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat. 	

2. Pertemuan Ke-2 (2 x 40 menit)		Waktu
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mendiskusikan Peserta didik diminta berdiskusi dalam kelompok untuk membahas mengenai Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan ❖ Membuat kesimpulan tentang masalah dan solusinya ❖ Mengaitkan dengan konsep dan masalah lainnya ❖ Menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan ❖ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang : <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan ❖ Bertanya atas presentasi yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. ❖ Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara tertulis tentang <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Unsur-unsur Berita</i> ▲ <i>Jenis berita</i> ❖ Menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan. ❖ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa. ❖ Menyelesaikan uji kompetensi yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar lerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran 	
Menganalisa & mengevaluasi proses pemecahan masalah	<p>Mengasosiasikan</p> <p>Peserta didik menganalisa masukan, tanggapan dan koreksi dari guru terkait pembelajaran tentang:</p> <p>.....</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang 	

2. Pertemuan Ke-2 (2 x 40 menit)		Waktu
	<p>berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Unsur-unsur Berita</i> ▲ <i>Jenis berita</i> ❖ Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan : <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Unsur-unsur Berita</i> ▲ <i>Jenis berita</i> <p>antara lain dengan :</p>	
<p>Catatan : Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan)</p>		
<p style="text-align: center;">Kegiatan Penutup</p> <p>Peserta didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan. • Mengagendakan pekerjaan rumah. • Mengagendakan projek yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. Peserta didik yang selesai mengerjakan projek dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian projek. • Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik 		10 menit

3. Pertemuan Ke-3 (2 x 40 menit)		Waktu
<p style="text-align: center;">Kegiatan Pendahuluan</p> <p>Guru : Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran (PPK: Religius) ❖ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin 		10 menit

3. Pertemuan Ke-3 (2 x 40 menit)	Waktu
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengaitkan materi/<i>tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/<i>tema/kegiatan</i> sebelumnya, yaitu : <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Unsur-unsur Berita</i> ▲ <i>Jenis berita</i> ❖ Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya. ❖ Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari. ❖ Apabila materitema// projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang: <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Menyimpulkan isi berita</i> ❖ Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung ❖ Mengajukan pertanyaan. <p>Pemberian Acuan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. ❖ Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung ❖ Pembagian kelompok belajar ❖ Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. ❖ Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan pada pertemuan ini berupa: <ul style="list-style-type: none"> ▲ Penilaian Kompetensi Spiritual <ul style="list-style-type: none"> ▪ Observasi ▪ Jurnal ▪ Penilaian diri sendiri ▪ Teman sebaya ▲ Penilaian Kompetensi Sosial <ul style="list-style-type: none"> ▪ Observasi ▪ Jurnal ▪ Penilaian diri sendiri ▪ Teman sebaya ▲ Penilaian Kompetensi Pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tes Tertulis <ul style="list-style-type: none"> - Pilihan ganda - Uraian/esai ▪ Tes Lisan ▲ Penilaian Kompetensi Keterampilan <ul style="list-style-type: none"> ▪ Proyek, pengamatan, wawancara ▪ Portofolio / unjuk kerja ▪ Produk, hasil karya 	

3. Pertemuan Ke-3 (2 x 40 menit)		Waktu
Kegiatan Inti		
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
Orientasi peserta didik kepada masalah	<p>Mengamati Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Menyimpulkan isi berita</i> ❖ Melihat (tanpa atau dengan alat) Menayangkan gambar/foto berikut ini ❖ Mengamati Mempelajari buku teks dan sumber lain, menyimak tayangan/demo tentang materi pokok tentang <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Peserta didik diminta untuk mengamati langkah-langkah menyimpulkan isi berita</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Menyimak berita dengan seksama.</i> • <i>Mencatat pokok-pokok isi berita yang kita dapatkan : tema, peristiwa, yang diberitakan, orang yang diberitakan, tempat kejadian, waku kejadian, proses terjadinya peristiwa yang sedang diberitakan.</i> • <i>Membuat kesimpulan berita dengan cara menyusun pokok-pokok berita kemudian disusun dalam kalimat berita.</i> ❖ Membaca (dilakukan di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung), <i>materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan ; Menyimpulkan isi berita</i> ❖ Mendengar pemberian materi oleh guru yang berkaitan dengan <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Menyimpulkan isi berita</i> ❖ Menyimak, penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai : <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Menyimpulkan isi berita untuk melatih kesungguhan, ketelitian, mencari informasi.</i> 	
		60 menit

3. Pertemuan Ke-3 (2 x 40 menit)		Waktu
Mengorganisasikan peserta didik	<p>Menanya</p> <p>Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengajukan pertanyaan tentang : <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Menyimpulkan isi berita</i> yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat. Misalnya : ▲ <i>Apa yang dimaksud dengan menyimpulkan berita? (Hot)</i> 	
Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	<p>Mengumpulkan informasi</p> <p>Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengamati obyek/kejadian, ❖ Membaca sumber lain selain buku teks, mengunjungi laboratorium computer sekolah, perpustakaan, untuk mencari dan membaca artikel ataupun materi yang berhubungan dengan <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Menyimpulkan isi berita</i> ❖ Mengumpulkan informasi Mengumpulkan data/informasi melalui diskusi kelompok atau kegiatan lain guna menemukan solusi masalah terkait materi pokok yaitu <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Menyimpulkan isi berita</i> ❖ Mempraktekan ❖ Aktivitas <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Peserta didik diminta untuk maju secara berkelompok untuk secara berantai menyimpulkan berita (media cetak)</i> ❖ Saling tukar informasi tentang : 	

3. Pertemuan Ke-3 (2 x 40 menit)	Waktu
	<p>▲ <i>Menyimpulkan isi berita</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.
<p>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p>	<p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mendiskusikan Peserta didik diminta berdiskusi dalam kelompok untuk membahas mengenai Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan ❖ Membuat kesimpulan tentang masalah dan solusinya ❖ Mengaitkan dengan konsep dan masalah lainnya ❖ Menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan ❖ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang : <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Menyimpulkan isi berita</i> ❖ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan ❖ Bertanya atas presentasi yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. ❖ Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara tertulis tentang <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Menyimpulkan isi berita</i> ❖ Menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan. ❖ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa.

3. Pertemuan Ke-3 (2 x 40 menit)		Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Menyelesaikan uji kompetensi yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran 	
Menganalisa & mengevaluasi proses pemecahan masalah	<p>Mengasosiasikan</p> <p>Peserta didik menganalisa masukan, tanggapan dan koreksi dari guru terkait pembelajaran tentang:</p> <p>.....</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja. ❖ Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai ❖ Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan : <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Menyimpulkan isi berita antara lain dengan :</i> 	
<p>Catatan :</p> <p>Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan)</p>		
<p style="text-align: center;">Kegiatan Penutup</p> <p>Peserta didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan. • Mengagendakan pekerjaan rumah. • Mengagendakan projek yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. Peserta didik yang selesai mengerjakan projek dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian projek. 		1 menit

3. Pertemuan Ke-3 (2 x 40 menit)	Waktu
<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik 	

I. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

1. Teknik Penilaian

- a. Sikap (Spiritual dan Sosial)
 - 1) Observasi (jurnal)
 - 2) Penilaian diri
 - 3) Penilaian antarteman
- b. Pengetahuan
 1. Ter tertulis
- c. Keterampilan
 - 1) Kinerja

2. Instrumen Penilaian

- a. *Pertemuan Pertama (Terlampir)*
- b. *Pertemuan Kedua (Terlampir)*
- c. *Pertemuan Ketiga (Terlampir)*

3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

a. Remedial

- 1) Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai KKM maupun kepada peserta didik yang sudah melampaui KKM. Remedial terdiri atas dua bagian : remedial karena belum mencapai KKM dan remedial karena belum mencapai Kompetensi Dasar
- 2) Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), misalnya sebagai berikut.
 - ▲ *Jenis berita*
 - ▲ *Menyimpulkan isi berita*
 - ▲ *Pokok-pokok isi suatu berita*

b. Pengayaan

- 1) Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai KKM atau mencapai Kompetensi Dasar.
- 2) Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.
- 3) Direncanakan berdasarkan IPK atau materi pembelajaran yang membutuhkan pengembangan lebih luas misalnya
▲ *Prinsip-prinsip berita*

Guru Mata Pelajaran**Peneliti**

Eka Sariana, S.Pd, M.Pd.
NIP. 1982055132010012038

Aan Amar Sakti
NIM. 1441042006

Mengetahui,**Kepala Sekolah,**

H. Darwin, S.Pd, M.Pd.
NIP. 197303032000031010

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 1 Tanete Riaja
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Tahun Pelajaran	: 2019/2020
Materi Pelajaran	: Teks Iklan, Slogan/Poster
Kelas/Semester	: VIII/Ganjil
Alokasi Waktu	: 6 JP (3 Pertemuan)

J. Kompetensi Inti

5. Menghargai dan Menghayati ajaran agama yang dianutnya
6. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
7. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
8. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

K. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.3 Mengidentifikasi informasi teks iklan, slogan, atau poster (yang membuat bangga dan memotivasi) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar.	3.3.1 Menjelaskan Pengertian Teks Iklan, Slogan, poster 3.3.2 Menganalisis Unsur-unsur Teks Iklan, Slogan, poster
3.4 Menelaah pola penyajian dan kebahasaan teks iklan, slogan, atau poster (yang membuat bangga dan memotivasi) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar	3.4.1 Menganalisis Unsur-unsur iklan, slogan, dan poster. 3.4.2 Menjelaskan cara menyusun teks iklan, slogan, poster 3.4.3 Menganalisis pola penyajian dan kebahasaan teks iklan, slogan, atau poster (yang membuat bangga an memotivasi) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar
4.3 Menyimpulkan isi iklan, slogan atau poster (membanggakan dan memotivasi) dari berbagai sumber.	4.3.1 Membuat isi iklan, slogan, atau poster (membanggakan dan memotivasi) dari berbagai sumber 4.3.2 Menyajikan isi iklan, slogan, atau poster (membanggakan dan memotivasi) dari berbagai sumber
4.4 Menyajikan gagasan, pesan, ajakan dalam bentuk iklan, slogan, atau poster secara lisan dan tulis.	4.4.1 Membuat gagasan, pesan, ajakan dalam bentuk iklan, slogan, atau poster secara lisan dan tulis

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat mengembangkan sikap rasa rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, santun, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan pro-aktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik

L. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan Pertama

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat menjelaskan pengertian teks iklan, slogan, poster

Pertemuan Kedua

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat menjelaskan pengertian teks iklan, slogan dan poster

Pertemuan Ketiga

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat menjelaskan Unsur-unsur Teks Iklan, Slogan, poster

M. Materi Pembelajaran

1. Materi pembelajaran regular

a. Fakta

- Teks iklan merupakan salah satu media promosi yang efektif dalam memasarkan berbagai produk kepada konsumen karena daya jangkauannya yang luas dan masif.
- Slogan berarti perkataan atau kalimat pendek yg menarik atau mencolok dan mudah diingat untuk memberitahukan sesuatu
- Poster adalah plakat yg dipasang di tempat umum (berupa pengumuman atau iklan).
- Persaingan di bidang iklan memang semakin tajam sejak adanya televisi. Namun, media cetak tetap memiliki pangsa pasar tersendiri dan tetap menjadi target produsen dalam mengiklankan produknya.

b. Konsep

- Unsur-unsur teks iklan
- Attention (perhatian)
- Interest (minat)
- Desire (keinginan)
- Conviction (rasa percaya)
- Action (tindakan)

c. Prinsip

- Tujuannya adalah untuk memperkenalkan suatu produk, baik barang maupun jasa kepada masyarakat, guna menarik perhatian masyarakat untuk mengenali, membeli, hingga mengonsumsi atau menggunakan produk yang diiklankan.

d. Prosedur

- Membuat isi iklan, slogan, atau poster (membanggakan dan memotivasi) dari berbagai sumber

2. Materi pembelajaran remedial

- d. Penyimpulan dan menceritakan suatu iklan

3. Materi pembelajaran pengayaan

- b. Menganalisis penimpulan suatu ikla

N. Metode Pembelajaran

3. Pendekatan : Scientific Learning
4. Model Pembelajaran : Discovery Learning (Pembelajaran Penemuan)

O. Media Pembelajaran

4. Media LCD projector,
5. Laptop,
6. Bahan Tayang

P. Sumber Belajar

1. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Buku Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Buku Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
3. Modul/bahan ajar,
4. Internet,
5. Sumber lain yang relevan

Q. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Pertemuan Ke-1 (2 x 40 menit)	Waktu
<p style="text-align: center;">Kegiatan Pendahuluan</p> <p>Guru :</p> <p>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran (PPK: Religius) ❖ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin ❖ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengaitkan materi/<i>tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/<i>tema/kegiatan</i> sebelumnya, Pada kelas VII: ❖ Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya. ❖ Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari. ❖ Apabila materitema// projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang: <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian Teks iklan,</i> ❖ Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung ❖ Mengajukan pertanyaan. <p>Pemberian Acuan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. ❖ Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung 	10 menit

1. Pertemuan Ke-1 (2 x 40 menit)		Waktu
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pembagian kelompok belajar ❖ Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. ❖ Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan pada pertemuan ini berupa: <ul style="list-style-type: none"> ▲ Penilaian Kompetensi Spiritual <ul style="list-style-type: none"> ▪ Observasi ▪ Jurnal ▪ Penilaian diri sendiri ▪ Teman sebaya ▲ Penilaian Kompetensi Sosial <ul style="list-style-type: none"> ▪ Observasi ▪ Jurnal ▪ Penilaian diri sendiri ▪ Teman sebaya ▲ Penilaian Kompetensi Pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tes Tertulis <ul style="list-style-type: none"> - Pilihan ganda - Uraian/esai ▪ Tes Lisan ▲ Penilaian Kompetensi Keterampilan <ul style="list-style-type: none"> ▪ Proyek, pengamatan, wawancara ▪ Portofolio / unjuk kerja ▪ Produk, hasil karya 		
Kegiatan Inti		
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
Orientasi peserta didik kepada masalah	<p>Mengamati Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian Teks iklan</i> dengan cara : ❖ Melihat (tanpa atau dengan alat) Menayangkan gambar/foto berikut ini (Literasi) <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengamati Mempelajari buku teks dan sumber lain, menyimak tayangan/demo tentang materi pokok tentang <p>➤ <i>Pengertian teks iklan</i></p>	60 menit

1. Pertemuan Ke-1 (2 x 40 menit)		Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Teks iklan merupakan salah satu media promosi yang efektif dalam memasarkan berbagai produk kepada konsumen karena daya jangkauannya yang luas dan masif. Tujuannya adalah untuk memperkenalkan suatu produk, baik barang maupun jasa kepada masyarakat, guna menarik perhatian masyarakat untuk mengenali, membeli, hingga mengonsumsi atau menggunakan produk yang diiklankan. Persaingan di bidang iklan memang semakin tajam sejak adanya televisi. Namun, media cetak tetap memiliki pangsa pasar tersendiri dan tetap menjadi target produsen dalam mengiklankan produknya.</i> <p>❖ Membaca (dilakukan di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung), <i>materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan ;</i></p> <p>▲ <i>Pengertian Teks iklan</i></p> <p>❖ Mendengar pemberian materi oleh guru yang berkaitan dengan</p> <p>▲ <i>Pengertian Teks iklan</i></p> <p>❖ Menyimak, penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai :</p> <p>▲ <i>Pengertian Teks Iklan</i> untuk melatih kesungguhan, ketelitian, mencari informasi.</p>	
Mengorganisasikan peserta didik	<p>Menanya</p> <p>Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya :</p> <p>❖ Mengajukan pertanyaan tentang :</p> <p>▲ <i>Pengertian Teks Iklan</i> yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari</p>	

1. Pertemuan Ke-1 (2 x 40 menit)		Waktu
	<p>pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat. Misalnya :</p> <p>▲ <i>Apa tujuan teks iklan ? (Hot)</i></p>	
Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	<p>Mengumpulkan informasi</p> <p>Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengamati obyek/kejadian, ❖ Membaca sumber lain selain buku teks, mengunjungi laboratorium computer sekolah, perpustakaan, untuk mencari dan membaca artikelatupaun materi yang berhubungan dengan <p>▲ <i>Pengertian Teks Iklan</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengumpulkan informasi Mengumpulkan data/informasi melalui diskusi kelompok atau kegiatan lain guna menemukan solusimasalah terkait materi pokok yaitu <p>▲ <i>Pengertian Teks iklan</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mempraktekan ❖ Aktivitas ▲ <i>Peserta didik diminta untuk menganalisis pengertian teks iklan</i> ❖ Saling tukar informasi tentang : ▲ <i>Pengertian Teks iklan</i> ❖ dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat. 	

1. Pertemuan Ke-1 (2 x 40 menit)		Waktu
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mendiskusikan Peserta didik diminta berdiskusi dalam kelompok untuk membahas mengenai: Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan ❖ Membuat kesimpulan tentang masalah dan solusinya ❖ Mengaitkan dengan konsep dan masalah lainnya ❖ Menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan ❖ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang : <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian Teks Iklan</i> ❖ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan ❖ Bertanya atas presentasi yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. ❖ Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara tertulis tentang <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian Teks iklan</i> ❖ Menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan. ❖ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa. ❖ Menyelesaikan uji kompetensi yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran 	
Menganalisa & mengevaluasi proses pemecahan masalah	<p>Mengasosiasikan</p> <p>Peserta didik menganalisa masukan, tanggapan dan koreksi dari guru terkait pembelajaran tentang:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang 	

1. Pertemuan Ke-1 (2 x 40 menit)		Waktu
	<p>berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian Teks Iklan</i> ❖ Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan : <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian Tek iklan</i> <p>antara lain dengan :</p>	
<p>Catatan : Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan)</p>		
<p style="text-align: center;">Kegiatan Penutup</p> <p>Peserta didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan. • Mengagendakan pekerjaan rumah. • Mengagendakan projek yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. Peserta didik yang selesai mengerjakan projek dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian projek. • Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik 		10 menit

2. Pertemuan Ke-2 (2 x 40 menit)
Kegiatan Pendahuluan
<p>Guru :</p> <p>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran (PPK: Religius) ❖ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin ❖ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. <p>Apersepsi</p>

2. Pertemuan Ke-2 (2 x 40 menit)	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengaitkan materi/<i>tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/<i>tema/kegiatan</i> sebelumnya, yaitu : <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian Teks iklan</i> ❖ Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya. ❖ Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari. ❖ Apabila materitema// projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang: <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian teks slogan dan foster</i> ❖ Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung ❖ Mengajukan pertanyaan. <p>Pemberian Acuan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. ❖ Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung ❖ Pembagian kelompok belajar ❖ Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. ❖ Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan pada pertemuan ini berupa: <ul style="list-style-type: none"> ▲ Penilaian Kompetensi Spiritual <ul style="list-style-type: none"> ▪ Observasi ▪ Jurnal ▪ Penilaian diri sendiri ▪ Teman sebaya ▲ Penilaian Kompetensi Sosial <ul style="list-style-type: none"> ▪ Observasi ▪ Jurnal ▪ Penilaian diri sendiri ▪ Teman sebaya ▲ Penilaian Kompetensi Pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tes Tertulis <ul style="list-style-type: none"> - Pilihan ganda - Uraian/esai ▪ Tes Lisan ▲ Penilaian Kompetensi Keterampilan <ul style="list-style-type: none"> ▪ Proyek, pengamatan, wawancara ▪ Portofolio / unjuk kerja ▪ Produk, hasil karya 	
Kegiatan Inti	
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Orientasi peserta didik kepada masalah	Mengamati

2. Pertemuan Ke-2 (2 x 40 menit)	
	<p>Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian teks slogan dan foster</i> dengan cara : ❖ Melihat (tanpa atau dengan alat) Menayangkan gambar/foto berikut ini ❖ Mengamati Mempelajari buku teks dan sumber lain, menyimak tayangan/demo/materi tentang <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian slogan dan poster</i> ▲ <i>Menurut kamus besar bahasa Indonesia, slogan berarti perkataan atau kalimat pendek yg menarik atau mencolok dan mudah diingat untuk memberitahukan sesuatu; perkataan atau kalimat pendek yg menarik, mencolok, dan mudah diingat untuk menjelaskan tujuan suatu ideologi golongan, organisasi, partai politik, dsb.</i> ▲ <i>Menurut sumber yang sama, pengertian poster adalah plakat yg dipasang di tempat umum (berupa pengumuman atau iklan).</i> ❖ Membaca (dilakukan di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung),materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan ; <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian teks slogan dan poster</i> ❖ Mendengar pemberian materi oleh guru yang berkaitan dengan <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian teks slogan dan poster</i> ❖ Menyimak, penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai : <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian teks slogan dan poster</i> untuk melatih kesungguhan, ketelitian, mencari informasi.
Mengorganisasikan peserta didik	<p>Menanya</p> <p>Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengajukan pertanyaan tentang : <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian teks slogan dan poster</i>

2. Pertemuan Ke-2 (2 x 40 menit)	
	<p>yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat. Misalnya :</p> <p>▲ <i>Apa perbedaan teks iklan dan slogan? (Hot)</i></p>
Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	<p>Mengumpulkan informasi</p> <p>Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengamati obyek/kejadian, ❖ Membaca sumber lain selain buku teks, mengunjungi laboratorium computer sekolah, perpustakaan, untuk mencari dan membaca artikelatupaun materi yang berhubungan dengan <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian teks slogan dan poster</i> ❖ Mengumpulkan informasi Mengumpulkan data/informasi melalui diskusi kelompok atau kegiatan lain guna menemukan solusimasalah terkait materi pokok yaitu <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian teks slogan dan poster</i> ❖ Mempraktekan ❖ Aktivitas <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Peserta didik diminta untuk mengidentifikasi pengertian teks slogan dan poster</i> ❖ Saling tukar informasi tentang : <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian teks slogan dan poster</i> ❖ dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mendiskusikan

2. Pertemuan Ke-2 (2 x 40 menit)	
	<p>Peserta didik diminta berdiskusi dalam kelompok untuk membahas mengenai</p> <p>Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Membuat kesimpulan tentang masalah dan solusinya ❖ Mengaitkan dengan konsep dan masalah lainnya ❖ Menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan ❖ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang : <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan ❖ Bertanya atas presentasi yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. ❖ Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara tertulis tentang <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian teks slogan dan poster</i> ❖ Menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan. ❖ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa. ❖ Menyelesaikan uji kompetensi yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran
Menganalisa & mengevaluasi proses pemecahan masalah	<p>Mengasosiasikan</p> <p>Peserta didik menganalisa masukan, tanggapan dan koreksi dari guru terkait pembelajaran tentang:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja. ❖ Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian teks slogan dan poster</i> ❖ Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan

2. Pertemuan Ke-2 (2 x 40 menit)	
	<p>kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan :</p> <p>▲ <i>Pengertian teks slogan dan poster</i></p> <p>antara lain dengan :</p>
<p>Catatan :</p> <p>Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan)</p>	
Kegiatan Penutup	
<p>Peserta didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan. • Mengagendakan pekerjaan rumah. • Mengagendakan projek yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. Peserta didik yang selesai mengerjakan projek dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian projek. • Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik 	

3. Pertemuan Ke-3 (2 x 40 menit)	
Kegiatan Pendahuluan	
<p>Guru :</p> <p>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran (PPK: Religius) ❖ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin ❖ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengaitkan materi/<i>tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/<i>tema/kegiatan</i> sebelumnya, yaitu : <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian teks slogan dan poster</i> ❖ Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya. ❖ Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari. ❖ Apabila materitema// projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang: <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Unsur-unsur teks iklan</i> ❖ Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung ❖ Mengajukan pertanyaan. 	

3. Pertemuan Ke-3 (2 x 40 menit)

Pemberian Acuan

- ❖ Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.
- ❖ Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung
- ❖ Pembagian kelompok belajar
- ❖ Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.
- ❖ Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan pada pertemuan ini berupa:
 - ▲ Penilaian Kompetensi Spiritual
 - Observasi
 - Jurnal
 - Penilaian diri sendiri
 - Teman sebaya
 - ▲ Penilaian Kompetensi Sosial
 - Observasi
 - Jurnal
 - Penilaian diri sendiri
 - Teman sebaya
 - ▲ Penilaian Kompetensi Pengetahuan
 - Tes Tertulis
 - Pilihan ganda
 - Uraian/esai
 - Tes Lisan
 - ▲ Penilaian Kompetensi Keterampilan
 - Proyek, pengamatan, wawancara
 - Portofolio / unjuk kerja
 - Produk, hasil karya

Kegiatan Inti

Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Orientasi peserta didik kepada masalah	<p>Mengamati Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Unsur-unsur teks iklan</i> ❖ Melihat (tanpa atau dengan alat) Menayangkan gambar/foto berikut ini ❖ Mengamati Mempelajari buku teks dan sumber lain, menyimak tayangan/demo tentang materi pokok tentang ▲ <i>Peserta didik diminta untuk mengamati unsure-unsur teks iklan</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Attention (perhatian). Iklan yang baik harus dapat menarik perhatian masyarakat umum.</i> • <i>Interest (minat). Setelah mendapat perhatian, maka harus ditingkatkan menjadi</i>

3. Pertemuan Ke-3 (2 x 40 menit)	
	<p><i>minat sehingga timbul rasa ingin tahu secara rinci dalam diri konsumen.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Desire (keinginan). Suatu cara untuk menggerakkan keinginan suatu konsumen.</i> • <i>Conviction (rasa percaya). Untuk mendapatkan rasa percaya dalam diri konsumen, maka sebuah iklan harus ditunjang berbagai kegiatan peragaan seperti pembuktian atau sebuah kata-kata.</i> • <i>Action (tindakan). Tindakan merupakan tujuan akhir dari produsen untuk menarik konsumen agar membeli atau menggunakan produk dan jasanya.</i> <p>❖ Membaca (dilakukan di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung), materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan ; <i>Unsur-unsur teks iklan</i></p> <p>❖ Mendengar pemberian materi oleh guru yang berkaitan dengan</p> <p>▲ <i>Unsur-unsur teks iklan</i></p> <p>❖ Menyimak, penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai :</p> <p>▲ <i>Unsur-unsur teks iklan</i> untuk melatih kesungguhan, ketelitian, mencari informasi.</p>
Mengorganisasikan peserta didik	<p>Menanya</p> <p>Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya :</p> <p>❖ Mengajukan pertanyaan tentang :</p> <p>▲ <i>Unsur-unsur teks iklan</i> yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat. Misalnya :</p> <p>▲ <i>Ada berapakah unsure teks berita ? (Hot)</i></p>

3. Pertemuan Ke-3 (2 x 40 menit)	
Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	<p>Mengumpulkan informasi</p> <p>Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengamati obyek/kejadian, ❖ Membaca sumber lain selain buku teks, mengunjungi laboratorium computer sekolah, perpustakaan, untuk mencari dan membaca artikel ataupun materi yang berhubungan dengan <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Unsur-unsur teks iklan</i> ❖ Mengumpulkan informasi Mengumpulkan data/informasi melalui diskusi kelompok atau kegiatan lain guna menemukan solusi masalah terkait materi pokok yaitu <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Unsur-unsur teks iklan</i> ❖ Mempraktekan ❖ Aktivitas <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Peserta didik diminta untuk menganalisis unsur-unsur teks iklan</i> ❖ Saling tukar informasi tentang : <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Unsur-unsur teks iklan</i> ❖ dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mendiskusikan Peserta didik diminta berdiskusi dalam kelompok untuk membahas mengenai <p>Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Membuat kesimpulan tentang masalah dan solusinya ❖ Mengaitkan dengan konsep dan masalah lainnya ❖ Menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan ❖ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang :

3. Pertemuan Ke-3 (2 x 40 menit)	
	<p>▲ <i>Unsur-unsur teks iklan</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan ❖ Bertanya atas presentasi yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. ❖ Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara tertulis tentang <p>▲ <i>Unsur-unsur teks iklan</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan. ❖ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa. ❖ Menyelesaikan uji kompetensi yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran
Menganalisa & mengevaluasi proses pemecahan masalah	<p>Mengasosiasikan</p> <p>Peserta didik menganalisa masukan, tanggapan dan koreksi dari guru terkait pembelajaran tentang:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja. ❖ Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai ❖ Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan : <p>▲ <i>Unsur-unsur teks iklan</i> antara lain dengan :</p>
<p>Catatan : Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan)</p>	
Kegiatan Penutup	
<p>Peserta didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan. • Mengagendakan pekerjaan rumah. 	

3. Pertemuan Ke-3 (2 x 40 menit)

- Mengagendakan projek yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah.

Guru :

- Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. Peserta didik yang selesai mengerjakan projek dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian projek.
- Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik

R. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

4. Teknik Penilaian

- d. Sikap (Spiritual dan Sosial)
 - 4) Observasi (jurnal)
 - 5) Penilaian diri
 - 6) Penilaian antarteman
- e. Pengetahuan
 - 1. Tertertulis
- f. Keterampilan
 - 1) Kinerja

5. Instrumen Penilaian

- d. *Pertemuan Pertama (Terlampir)*
- e. *Pertemuan Kedua (Terlampir)*
- f. *Pertemuan Ketiga (Terlampir)*

6. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

c. Remedial

- 1) Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai KKM maupun kepada peserta didik yang sudah melampaui KKM. Remedial terdiri atas dua bagian : remedial karena belum mencapai KKM dan remedial karena belum mencapai Kompetensi Dasar
- 2) Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), misalnya sebagai berikut.
 - ▲ *Penyimpulan dan menceritakan suatu iklan*

d. Pengayaan

- 4) Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai KKM atau mencapai Kompetensi Dasar.
- 5) Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.
- 6) Direncanakan berdasarkan IPK atau materi pembelajaran yang membutuhkan pengembangan lebih luas misalnya
 - ▲ *Menganalisis penimpulan suatu iklan*

Guru Mata Pelajaran**Peneliti**

Eka Sariana, S.Pd, M.Pd
NIP. 198205132010012038

Aan Amar Sakti
NIM. 1441042006

Mengetahui,**Kepala Sekolah,**

H. Darwin, S.Pd, M.Pd.
NIP. 197330302000031010

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Tanete Riaja
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Tahun Pelajaran : 2019/2020
Materi Pelajaran : Teks Eksposisi
Kelas/Semester : VIII/Ganjil
Alokasi Waktu : 6 JP (3 Pertemuan)

S. Kompetensi Inti

9. Menghargai dan Menghayati ajaran agama yang dianutnya
10. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
11. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
12. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

T. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.5 Mengidentifikasi informasi teks eksposisi berupa artikel ilmiah populer dari koran/majalah) yang didengar dan dibaca yang didengar dan dibaca	3.5.1 Menjelaskan Pengertian Teks Ekposisi 3.5.2 Menganalisis Unsur-unsur teks eksposisi: gagasan dan fakta-fakta
3.6 Menelaah isi dan struktur teks eksposisi (berupa artikel ilmiah populer dari koran/ majalah) yang diperdengarkan atau dibaca	3.6.1 Menjelaskan Langkah-langkah Menyusun teks eksposisi. 3.6.2 Menganalisis struktur teks eksposisi 3.6.3 Menganalisis isi teks eksposisi (berupa artikel ilmiah populer dari koran/ majalah) yang diperdengarkan atau dibaca
4.5 Menyimpulkan isi teks eksposisi (artikel ilmiah populer dari koran dan majalah) yang diperdengarkan dan dibaca.	3.5.1 Membuat isi teks eksposisi (artikel ilmiah populer dari koran dan majalah) yang diperdengarkan dan dibaca. 3.5.2 Menyajikan isi teks eksposisi (artikel ilmiah populer dari koran dan majalah) yang diperdengarkan dan dibaca.
4.6 Menyajikan gagasan, pendapat ke dalam bentuk teks eksposisi berupa yang artikel ilmiah populer (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/atau keragaman budaya, dll) secara lisan dan tertulis dengan	4.6.1 Membuat gagasan, pendapat ke dalam bentuk teks eksposisi berupa yang artikel ilmiah populer (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/atau keragaman budaya, dll) secara lisan dan tertulis dengan memperhatikan struktur, unsur kebahasaan, aspek lisan

memperhatikan struktur, unsur kebahasaan, aspek lisan	
---	--

U. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan Pertama

Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model Discovery Learning yang dipadukan dengan metode *mind mapping*, teknik ATM, dan pendekatan saintifik yang menuntun peserta didik untuk mengamati (membaca) permasalahan, menuliskan penyelesaian dan mempresentasikan hasilnya di depan kelas, Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat

1. Menganalisis Pengertian Teks Eksposisi
2. Memahami Pengertian Teks Eksposisi

dengan rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, santun, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan pro-aktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik

Pertemuan Kedua

Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model Discovery Learning yang dipadukan dengan metode *mind mapping*, teknik ATM, dan pendekatan saintifik yang menuntun peserta didik untuk mengamati (membaca) permasalahan, menuliskan penyelesaian dan mempresentasikan hasilnya di depan kelas, Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat

1. Menganalisis Tujuan Teks Eksposisi
2. Memahami Tujuan Teks Eksposisi

dengan rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, santun, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan pro-aktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik

Pertemuan Ketiga

Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model Discovery Learning yang dipadukan dengan metode *mind mapping*, teknik ATM, dan pendekatan saintifik yang menuntun peserta didik untuk mengamati (membaca) permasalahan, menuliskan penyelesaian dan mempresentasikan hasilnya di depan kelas, Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat

1. Menganalisis Ciri-Ciri Teks Eksposisi
2. Memahami Ciri-Ciri Teks Eksposisi

dengan rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, santun, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan pro-aktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik

V. Materi Pembelajaran

1. Materi pembelajaran regular

a. Fakta

- Teks eksposisi adalah salah satu jenis pengembangan paragraf dalam penulisan yang dimana isinya ditulis dengan tujuan untuk menjelaskan atau memberikan pengertian dengan gaya penulisan yang singkat, akurat, dan padat.
- Eksposisi definisi
- Eksposisi berita
- Eksposisi ilustrasi

- Eksposisi proses
- Eksposisi analisis
- Eksposisi klasifikasi
- Eksposisi perbandingan
- Eksposisi pertentangan

b. Konsep

- Ciri-ciri teks eksposisi
- Berisi pendapat tentang masalah tertentu, namun tetap objektif.
- Diperjelas dengan fakta dapat berupa angka, statistik, gambar, grafik, tabel, dan peta.
- Mempunyai analisis dan bukti
- Diakhiri dengan penegasan pendapat.
- Argumentasinya satu sisi, yaitu sisi yang mendukung atau sisi yang menolak.

c. Prinsip

- Struktur teks eksposisi
- Pernyataan pendapat (tesis)
- Argumentasi
- Penegasan ulang pendapat

d. Prosedur

- Membuat gagasan, pendapat ke dalam bentuk teks eksposisi berupa yang artikel ilmiah populer

2. **Materi pembelajaran remedial**

- e. Ciri Kebahasaan teks eksposisi
- f. Menyusun teks eksposisi
- g. Menyunting teks eksposisi

3. **Materi pembelajaran pengayaan**

- c. Analisis isi teks eksposisi

W. Metode Pembelajaran

- 5. Pendekatan : Scientific Learning
- 6. Model Pembelajaran : Discovery Learning (Pembelajaran Penemuan)

X. Media Pembelajaran

- 7. Media LCD projector,
- 8. Laptop,
- 9. Bahan Tayang

Y. Sumber Belajar

- 1. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Buku Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- 2. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Buku Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- 3. Modul/bahan ajar,
- 4. Internet,
- 5. Sumber lain yang relevan

Z. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Pertemuan Ke-1 (2 x 40 menit)	Waktu
<p style="text-align: center;">Kegiatan Pendahuluan</p> <p>Guru :</p> <p>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran (PPK: Religius) ❖ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin ❖ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengaitkan materi/<i>tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/<i>tema/kegiatan</i> sebelumnya, Pada kelas VII: ❖ Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya. ❖ Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari. ❖ Apabila materi/<i>tema</i>// proyek ini dikerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Pengertian teks ekposisi</i> ❖ Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung ❖ Mengajukan pertanyaan. <p>Pemberian Acuan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. ❖ Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung ❖ Pembagian kelompok belajar ❖ Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. ❖ Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan pada pertemuan ini berupa: <ul style="list-style-type: none"> ▲ Penilaian Kompetensi Spiritual <ul style="list-style-type: none"> ▪ Observasi ▪ Jurnal ▪ Penilaian diri sendiri ▪ Teman sebaya ▲ Penilaian Kompetensi Sosial <ul style="list-style-type: none"> ▪ Observasi ▪ Jurnal ▪ Penilaian diri sendiri ▪ Teman sebaya ▲ Penilaian Kompetensi Pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tes Tertulis <ul style="list-style-type: none"> - Pilihan ganda - Uraian/esai 	10 menit

1. Pertemuan Ke-1 (2 x 40 menit)		Waktu
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tes Lisan ▲ Penilaian Kompetensi Keterampilan <ul style="list-style-type: none"> ▪ Proyek, pengamatan, wawancara ▪ Portofolio / unjuk kerja ▪ Produk, hasil karya 		
Kegiatan Inti		
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
Orientasi peserta didik kepada masalah	<p>Mengamati Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian teks ekposisi</i> dengan cara : <ul style="list-style-type: none"> ❖ Melihat (tanpa atau dengan alat) Menayangkan gambar/foto berikut ini ❖ Mengamati Mempelajari buku teks dan sumber lain, menyimak tayangan/demo tentang materi pokok tentang <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian teks ekposisi</i> <i>adalah salah satu jenis pengembangan paragraf dalam penulisan yang dimana isinya ditulis dengan tujuan untuk menjelaskan atau memberikan pengertian dengan gaya penulisan yang singkat, akurat, dan padat.</i> ❖ Membaca (dilakukan di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung), materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan ; <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian teks ekposisi</i> ❖ Mendengar pemberian materi oleh guru yang berkaitan dengan <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian teks ekposisi</i> ❖ Menyimak, penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai : <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian teks ekposisi</i> untuk melatih kesungguhan, ketelitian, mencari informasi. 	60 menit
Mengorganisasikan peserta didik	Menanya	

1. Pertemuan Ke-1 (2 x 40 menit)	Waktu
	<p>Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengajukan pertanyaan tentang : <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian teks ekposisi</i> yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat. Misalnya : ▲ <i>Apa itu ekposisi (Hot)</i>
Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	<p>Mengumpulkan informasi</p> <p>Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengamati obyek/kejadian, ❖ Membaca sumber lain selain buku teks, mengunjungi laboratorium computer sekolah, perpustakaan, untuk mencari dan membaca artikelatupaun materi yang berhubungan dengan <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian teks ekposisi</i> ❖ Mengumpulkan informasi Mengumpulkan data/informasi melalui diskusi kelompok atau kegiatan lain guna menemukan solusi masalah terkait materi pokok yaitu <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian teks ekposisi</i> ❖ Mempraktekan ❖ Aktivitas <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Peserta didik diminta untuk menganalisis pengertian teks ekposisi</i> ❖ Saling tukar informasi tentang : <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian teks ekposisi</i> ❖ dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan

1. Pertemuan Ke-1 (2 x 40 menit)		Waktu
	<p>sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.</p>	
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mendiskusikan Peserta didik diminta berdiskusi dalam kelompok untuk membahas mengenai: Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan ❖ Membuat kesimpulan tentang masalah dan solusinya ❖ Mengaitkan dengan konsep dan masalah lainnya ❖ Menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan ❖ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang : <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian teks ekposisi</i> ❖ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan ❖ Bertanya atas presentasi yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. ❖ Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara tertulis tentang <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian teks ekposisi</i> ❖ Menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan. ❖ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa. ❖ Menyelesaikan uji kompetensi yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran 	

1. Pertemuan Ke-1 (2 x 40 menit)		Waktu
Menganalisa & mengevaluasi proses pemecahan masalah	<p>Mengasosiasikan</p> <p>Peserta didik menganalisa masukan, tanggapan dan koreksi dari guru terkait pembelajaran tentang:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja. ❖ Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian teks ekposisi</i> ❖ Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan : <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Pengertian teks ekposisi</i> antara lain dengan : 	
<p>Catatan :</p> <p>Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan)</p>		
<p style="text-align: center;">Kegiatan Penutup</p> <p>Peserta didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan. • Mengagendakan pekerjaan rumah. • Mengagendakan proyek yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. Peserta didik yang selesai mengerjakan proyek dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian proyek. • Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik 		10 menit

2. Pertemuan Ke-2 (2 x 40 menit)

Kegiatan Pendahuluan

Guru :

Orientasi

- ❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran (**PPK: Religius**)
- ❖ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin
- ❖ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran.

Apersepsi

- ❖ Mengaitkan materi/*tema/kegiatan* pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/*tema/kegiatan* sebelumnya, yaitu :
 - ▲ *Pengertian teks ekposisi*
- ❖ Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya.
- ❖ Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.

Motivasi

- ❖ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari.
- ❖ Apabila materitema// proyek ini dikerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang:
 - ▲ *Tujuan teks ekposisi*
- ❖ Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung
- ❖ Mengajukan pertanyaan.

Pemberian Acuan

- ❖ Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.
- ❖ Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung
- ❖ Pembagian kelompok belajar
- ❖ Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.
- ❖ Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan pada pertemuan ini berupa:
 - ▲ Penilaian Kompetensi Spiritual
 - Observasi
 - Jurnal
 - Penilaian diri sendiri
 - Teman sebaya
 - ▲ Penilaian Kompetensi Sosial
 - Observasi
 - Jurnal
 - Penilaian diri sendiri
 - Teman sebaya
 - ▲ Penilaian Kompetensi Pengetahuan
 - Tes Tertulis
 - Pilihan ganda
 - Uraian/esai
 - Tes Lisan
 - ▲ Penilaian Kompetensi Keterampilan
 - Proyek, pengamatan, wawancara

2. Pertemuan Ke-2 (2 x 40 menit)	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Portofolio / unjuk kerja ▪ Produk, hasil karya 	
Kegiatan Inti	
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Orientasi peserta didik kepada masalah	<p>Mengamati Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik:</p> <p>▲ <i>Tujuan teks ekposisi</i> dengan cara :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Melihat (tanpa atau dengan alat) Menayangkan gambar/foto berikut ini ❖ Mengamati Mempelajari buku teks dan sumber lain, menyimak tayangan/demo/materi tentang <p>▲ <i>Tujuan teks ekposisi</i> 1. Memberi penjelasan atau informasi. 2. Memaparkan pandangan pribadi mengenai suatu hal.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Membaca (dilakukan di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung), materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan ; <p>▲ <i>Tujuan teks ekposisi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mendengar pemberian materi oleh guru yang berkaitan dengan <p>▲ <i>Tujuan teks ekposisi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Menyimak, penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai : <p>▲ <i>Tujuan teks ekposisi</i> untuk melatih kesungguhan, ketelitian, mencari informasi.</p>
Mengorganisasikan peserta didik	<p>Menanya</p> <p>Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengajukan pertanyaan tentang : <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Tujuan teks ekposisi</i> yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan

2. Pertemuan Ke-2 (2 x 40 menit)	
	<p>faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat. Misalnya :</p> <p>▲ <i>Jelaskan tujuan teks eksposisi? (Hot)</i></p>
Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	<p>Mengumpulkan informasi</p> <p>Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengamati obyek/kejadian, ❖ Membaca sumber lain selain buku teks, mengunjungi laboratorium computer sekolah, perpustakaan, untuk mencari dan membaca artikelatupaun materi yang berhubungan dengan <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Tujuan teks ekposisi</i> ❖ Mengumpulkan informasi Mengumpulkan data/informasi melalui diskusi kelompok atau kegiatan lain guna menemukan solusi masalah terkait materi pokok yaitu <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Tujuan teks ekposisi</i> ❖ Mempraktekan ❖ Aktivitas <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Peserta didik diminta untuk menganalisis tujuan teks ekposisi</i> ❖ Saling tukar informasi tentang : <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Tujuan teks ekposisi</i> ❖ dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mendiskusikan Peserta didik diminta berdiskusi dalam kelompok untuk membahas mengenai <p>Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Membuat kesimpulan tentang masalah dan solusinya

2. Pertemuan Ke-2 (2 x 40 menit)	
	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengaitkan dengan konsep dan masalah lainnya ❖ Menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan ❖ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang : <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan ❖ Bertanya atas presentasi yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. ❖ Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara tertulis tentang <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Tujuan teks ekposisi</i> ❖ Menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan. ❖ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa. ❖ Menyelesaikan uji kompetensi yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran
Menganalisa & mengevaluasi proses pemecahan masalah	<p>Mengasosiasikan</p> <p>Peserta didik menganalisa masukan, tanggapan dan koreksi dari guru terkait pembelajaran tentang:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja. ❖ Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Tujuan teks ekposisi</i> ❖ Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan : <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Tujuan teks ekposisi</i> antara lain dengan :
Catatan :	

2. Pertemuan Ke-2 (2 x 40 menit)

Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan)

Kegiatan Penutup

Peserta didik :

- Membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.
- Mengagendakan pekerjaan rumah.
- Mengagendakan projek yang harus mempelajarai pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah.

Guru :

- Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. Peserta didik yang selesai mengerjakan projek dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian projek.
- Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik

3. Pertemuan Ke-3 (2 x 40 menit)

Kegiatan Pendahuluan

Guru :

Orientasi

- ❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran (**PPK: Religius**)
- ❖ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin
- ❖ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran.

Apersepsi

- ❖ Mengaitkan materi/*tema/kegiatan* pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/*tema/kegiatan* sebelumnya, yaitu :
 - ▲ *Tujuan teks ekposisi*
- ❖ Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya.
- ❖ Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.

Motivasi

- ❖ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari.
- ❖ Apabila materitema// projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang:
 - ▲ *ciri-ciri tek eksposisi*
- ❖ Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung
- ❖ Mengajukan pertanyaan.

Pemberian Acuan

- ❖ Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.
- ❖ Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung
- ❖ Pembagian kelompok belajar

3. Pertemuan Ke-3 (2 x 40 menit)

- ❖ Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.
- ❖ Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan pada pertemuan ini berupa:
 - ▲ Penilaian Kompetensi Spiritual
 - Observasi
 - Jurnal
 - Penilaian diri sendiri
 - Teman sebaya
 - ▲ Penilaian Kompetensi Sosial
 - Observasi
 - Jurnal
 - Penilaian diri sendiri
 - Teman sebaya
 - ▲ Penilaian Kompetensi Pengetahuan
 - Tes Tertulis
 - Pilihan ganda
 - Uraian/esai
 - Tes Lisan
 - ▲ Penilaian Kompetensi Keterampilan
 - Proyek, pengamatan, wawancara
 - Portofolio / unjuk kerja
 - Produk, hasil karya

Kegiatan Inti

Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Orientasi peserta didik kepada masalah	<p>Mengamati Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>ciri-ciri tek eksposisi</i> ❖ Melihat (tanpa atau dengan alat) Menayangkan gambar/foto berikut ini ❖ Mengamati Mempelajari buku teks dan sumber lain, menyimak tayangan/demo tentang materi pokok tentang ▲ <i>Peserta didik diminta untuk mengamati ciri-ciri tek eksposisi</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Berisi pendapat tentang masalah tertentu, namun tetap objektif.</i> • <i>Diperjelas dengan fakta dapat berupa angka, statistik, gambar, grafik, tabel, dan peta.</i> • <i>Mempunyai analisis dan bukti</i> • <i>Diakhiri dengan penegasan pendapat. Argumentasinya satu sisi, yaitu sisi yang mendukung atau sisi yang menolak.</i> ❖ Membaca (dilakukan di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung), materi dari buku paket

3. Pertemuan Ke-3 (2 x 40 menit)	
	<p>atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan ;</p> <p>▲ <i>ciri-ciri tek eksposisi</i></p> <p>❖ Mendengar pemberian materi oleh guru yang berkaitan dengan</p> <p>▲ <i>ciri-ciri tek eksposisi</i></p> <p>❖ Menyimak, penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai :</p> <p>▲ <i>ciri-ciri tek eksposisi</i> untuk melatih kesungguhan, ketelitian, mencari informasi.</p>
Mengorganisasikan peserta didik	<p>Menanya</p> <p>Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya :</p> <p>❖ Mengajukan pertanyaan tentang :</p> <p>▲ <i>ciri-ciri tek eksposisi</i> yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat. Misalnya :</p> <p>▲ <i>Apa yang membedakan teks eksposisi dari teks lainnya? (Hot)</i></p>
Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	<p>Mengumpulkan informasi</p> <p>Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan:</p> <p>❖ Mengamati obyek/kejadian,</p> <p>❖ Membaca sumber lain selain buku teks, mengunjungi laboratorium computer sekolah, perpustakaan, untuk mencari dan membaca artikelatupaun materi yang berhubungan dengan</p> <p>▲ <i>ciri-ciri tek eksposisi</i></p> <p>❖ Mengumpulkan informasi</p>

3. Pertemuan Ke-3 (2 x 40 menit)	
	<p>Mengumpulkan data/informasi melalui diskusi kelompok atau kegiatan lain guna menemukan solusi masalah terkait materi pokok yaitu</p> <p>▲ <i>ciri-ciri tek eksposisi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mempraktekan ❖ Aktivitas <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>Peserta didik diminta untuk menganalisis cirri-ciri teks eksposisi</i> ❖ Saling tukar informasi tentang : <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>ciri-ciri tek eksposisi</i> ❖ dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mendiskusikan Peserta didik diminta berdiskusi dalam kelompok untuk membahas mengenai <p>Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Membuat kesimpulan tentang masalah dan solusinya ❖ Mengaitkan dengan konsep dan masalah lainnya ❖ Menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan ❖ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang : <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>ciri-ciri tek eksposisi</i> ❖ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan ❖ Bertanya atas presentasi yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. ❖ Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara tertulis tentang <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>ciri-ciri tek eksposisi</i> ❖ Menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan.

3. Pertemuan Ke-3 (2 x 40 menit)	
	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa. ❖ Menyelesaikan uji kompetensi yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran
Menganalisa & mengevaluasi proses pemecahan masalah	<p>Mengasosiasikan</p> <p>Peserta didik menganalisa masukan, tanggapan dan koreksi dari guru terkait pembelajaran tentang:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja. ❖ Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai ❖ Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan : <ul style="list-style-type: none"> ▲ <i>ciri-ciri tek eksposisi</i> antara lain dengan :
<p>Catatan :</p> <p>Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan)</p>	
Kegiatan Penutup	
<p>Peserta didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan. • Mengagendakan pekerjaan rumah. • Mengagendakan projek yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. Peserta didik yang selesai mengerjakan projek dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian projek. • Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik 	

Z. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

7. Teknik Penilaian

- g. Sikap (Spiritual dan Sosial)
 - 7) Observasi (jurnal)
 - 8) Penilaian diri
 - 9) Penilaian antarteman
- h. Pengetahuan
 - i. Ter tertulis
- i. Keterampilan
 - 1) Kinerja

8. Instrumen Penilaian

- g. *Pertemuan Pertama (Terlampir)*
- h. *Pertemuan Kedua (Terlampir)*
- i. *Pertemuan Ketiga (Terlampir)*

9. Pembelajaran Remedial

e. Remedial

1. Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai KKM maupun kepada peserta didik yang sudah melampui KKM. Remedial terdiri atas dua bagian : remedial karena belum mencapai KKM dan remedial karena belum mencapai Kompetensi Dasar

Guru Mata Pelajaran

Peneliti

Eka Sariana, S.Pd, M.Pd.
NIP.1982051322010012038

Aan Amar Sakti
NIM. 144102006

Mengetahui,

Kepala Sekolah,

H. Darwin, S.Pd, M.Pd.
NIP. 197303032000031010

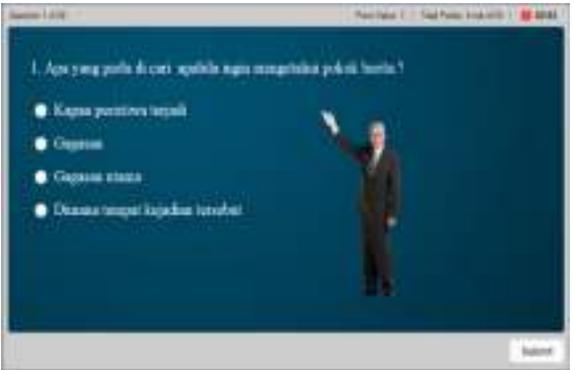
Lampiran 4	Storyboard Produk Kuis Interaktif
------------	--

STORY BOARD

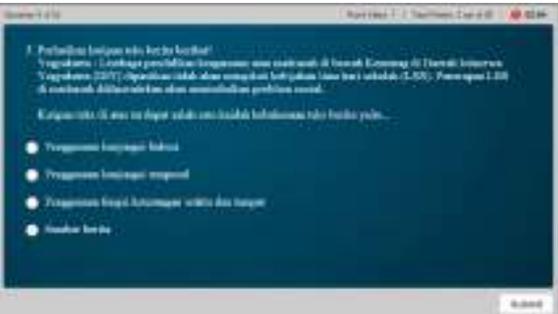
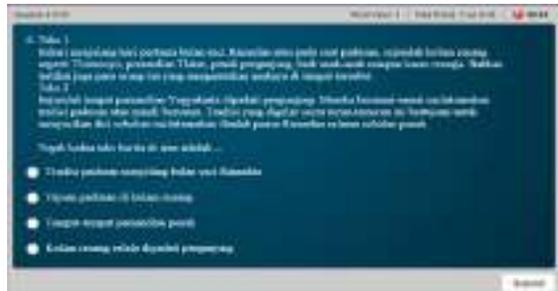
**“Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan Aplikasi *iSpring Suite 8.0*
Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Negeri 1 Tanete
Riaja ”**

Komponen yang terdapat di dalam kuis interaktif ini secara umum terdiri dari:

1. Font : Times new roman
2. Navigasi : Tombol Star dan submit
3. Animasi : Appear

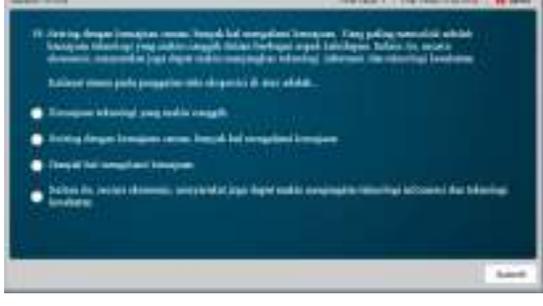
No	Visual	Gambar	Deskripsi
1		Tut wuri handayani	Tampilan awal kuis interaktif berisi teks “Ujian Semester Ganjil SMP Negeri 1 Tanete Riaja”, gambar Laptop/PC , teks kuis Interaktif yang di bagian kanan bawah ada tombol star guiz untuk memulai mengerjakan soal kuis intarktif
2		Character steve	Tampilan ke 2 tampilan soal pilihan ganda nomor 1 pada kuis interaktif. Tampilan ini berisi soal dan 5 option jawaban. (belaku sama pada semua tampilan soal pilihan ganda kuis interaktif). pada tampilan ini terdapat waktu yang berjalan mundur terletak

			pada bagian kanan atas kop. (belaku sama pada semua tampilan soal kuis interaktif). untuk menjawab soal klik salah satu jawaban yang menurut anda benar dan klik submit bagian kanan bawah untuk pindah kesoal berikutnya (berlaku pada semua tampilan setelah tampilan awal)
3			Tampilan ke3 adalah tampilan soal nomor 2 kuis intraktif
4			Tampilan ke4 adalah tampilan soal nomor 3 kuis intraktif

5		Character kate	Tampilan ke5 adalah tampilan soal nomor 4 pada kuis interaktif.
6			Tampilan ke6 adalah tampilan soal nomor 5 pada kuis interaktif.
7			Tampilan ke7 adalah tampilan soal nomor 6 pada kuis interaktif.
8		Poster pendidikan	Tampilan ke8 adalah tampilan soal nomor 7 pada kuis interaktif.

9		Tabel slogan, iklan dan poster	Tampilan ke 9 adalah tampilan soal nomor 8 pada kuis interaktif.
10		Poster pendidikan	Tampilan ke10 adalah tampilan soal nomor 9 pada kuis interaktif.
11		Charcter steve	Tampilan ke11 adalah tampilan soal nomor 10 pada kuis interaktif.
12		Iklan pendidikan	Tampilan ke12 adalah tampilan soal nomor 11 pada kuis interaktif.

<p>13</p>			<p>Tampilan ke13 adalah tampilan soal nomor 12 pada kuis interaktif.</p>
<p>14</p>			<p>Tampilan ke14 adalah tampilan soal 13 pada kuis intraktif.</p>
<p>15</p>		<p><i>Character steve</i></p>	<p>Tampilan ke15 adalah tampilan soal nomor 14 pada kuis interaktif</p>
<p>16</p>			<p>Tampilan ke16 adalah tampilan soal nomor 15 pada kuis intraktif.</p>

<p>17</p>		<p><i>Character</i> kate</p>	<p>Tampilan ke17 adalah tampilan soal nomor 16 pada kuis intraktif.</p>
<p>18</p>			<p>Tampilan ke18 adalah tampilan soal nomor 17 pada kuis intraktif.</p>
<p>19</p>		<p><i>Character</i> kate</p>	<p>Tampilan ke19 adalah tampilan soal nomor 18 pada kuis intraktif</p>
<p>20</p>			<p>Tampilan ke20 adalah tampilan soal nomor 19 pada kuis intraktif.</p>

21		Character kate	Tampilan ke20 adalah tampilan soal nomor 20 pada kuis interaktif.
22			Tampilan ke21 merupakan tampilan untuk melihat nilai dari siswa secara keseluruhan. Terdapat tombol navigasi yang akan membuka tabel daftar soal yang salah atau benar. siswa yang telah mengerjakan soal. Berisi kop, dan tombol navigasi untuk mencetak tabel tersebut.

Lampiran 5	Angket Validasi Ahli Media
------------	-----------------------------------

**INSTRUMEN ANGGKET VALIDASI MEDIA DAN DESAIN
OLEH AHLI MEDIA**

A. Pengantar

Berkaitan dengan adanya penelitian skripsi atas nama Aan Amar Sakti yang berjudul *Pengembangan Instrumen Penilaian Menggunakan Aplikasi Angket Validasi Ahli Media Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Taraneh Rigo*, kami memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk membarikan penilaian terhadap media evaluasi yang dikembangkan tersebut. Angket penilaian media evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang media yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media evaluasi tersebut untuk digunakan pada proses evaluasi di sekolah. Untuk itu, kami memohon kesediannya untuk mengisi angket penilaian media berikut ini. Penilaian, komentar, dan saran yang akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan media. Atas perhatian dan kesediannya untuk mengisi angket penilaian ini, kami ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

Sebelum mengisi angket validasi, dimohon Bapak/Ibu terlebih dahulu untuk membaca petunjuk pengisian angket validasi berikut ini:

1. Bapak/Ibu mohon untuk mengamati media evaluasi tersebut kemudian mengisi lembar instrument dengan memberikan tanda lingkaran pada angka kolom yang sesuai.
2. Pedoman penilaiannya adalah sebagai berikut.
 - a) Angka 5 bila sangat baik
 - b) Angka 4 bila baik
 - c) Angka 3 bila cukup baik
 - d) Angka 2 bila kurang baik
 - e) Angka 1 bila sangat kurang baik
3. Selain memberikan skor sesuai dengan item di atas, Bapak/Ibu juga diharapkan dapat memberikan saran-saran dan kritik-pada kolom komentar.

FORMAL A : UJI AHLI MEDIA
DAN DESAIN

ANGKET PENILAIAN TAMPILAN AHLI MEDIA DAN DESAIN
SETELAH REVISI TERHADAP MEDIA EVALUASI PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Data Pribadi Ahli

Nama : *Dr. Farida Fatahidi, S.S., M.Pd*
 Nip. : *1975 0210 200312 8001*
 Instansi/Unit Kerja : *YAKHMO/IBSI DEMODIPAH FID CPM*
 Bidang Kejuruan : *AIH/ MEDIA*

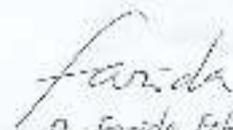
No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kualitas tampilan/desain				(1)	5
2.	Kejelasan tulisan atau pengelikan			1	+	(5)
3.	Kesesuaian unsur desain dan media		2	3	(4)	5
4.	Kesesuaian penggunaan warna		2	3	(4)	5
5.	Kesesuaian waktu yang ditetapkan		2	3	4	(5)
6.	Kemudahan bahasa yang digunakan pada media		2	3	4	(5)
7.	Kesesuaian font		2	3	4	(5)
8.	Kemudahan menggunakan media evaluasi		2	3	4	(5)
9.	Kemudahan teks, gambar dan warna pada media		2	3	(4)	5
10.	Demotivasi media evaluasi		2	3	(4)	5

Komentar dan saran untuk perbaikan media

.....
.....
.....
.....
.....

Makassar,

Ahli Media dan Desain,



Dr. Farida Febrianti, S.S. MA
NIP. 19710322200312 2 001

**INSTRUMEN ANGGKET VALIDASI MATERI OLEH AHLI MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA**

A. Pengantar

Berkaitan dengan adanya penelitian skripsi oleh nama Aan Amar Sakti yang berjudul *Pengembangan Instrumen Penilaian Tanggapan Aplikasi Spring Suite 8 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII di SMP Negeri 1 Tante Riuja*, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media evaluasi yang dikembangkan tersebut. Angket penilaian media evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang media yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media evaluasi tersebut untuk digunakan pada proses evaluasi di sekolah. Untuk itu, kami mohon kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media berikut ini. Penilaian, komentar, dan saran yang akan digunakan sebagai masukan evaluasi dan pertimbangan untuk perbaikan media. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian ini, kami ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

Sebelum mengisi angket validasi, dimohon Bapak/Ibu terlebih dahulu untuk membaca petunjuk pengisian angket validasi berikut ini:

1. Bapak/Ibu mohon untuk mengamati media evaluasi kemudian mengisi lembar instrumen dengan memberikan tanda lingkaran pada angka kolom yang sesuai.
2. Pedoman penilaiannya adalah sebagai berikut,
 - a) Angka 5 bila sangat baik
 - b) Angka 4 bila baik
 - c) Angka 3 bila cukup baik
 - d) Angka 2 bila kurang baik
 - e) Angka 1 bila sangat kurang baik
3. Selain memberikan skor sesuai dengan item di atas, Bapak/Ibu juga diharapkan dapat memberikan saran-saran dan kritik-kritis pada kolom komentar.

FORMAT B : UJI AHLI MATERI

ANGKET PENILAIAN TANGGAPAN AHLI MATERI TERHADAP MEDIA
EVALUASI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SETELAH
REVISI

Data Pribadi Ahli Materi

Nama : Dra. RUDIAN SARAFI, M.Pd.
Nip : 196205101987032002
Instansi/Unit Kerja : PGSD FIP UNM
Bidang Keahlian : BAHASA INDONESIA

Materi

No.	Aspek yang diteliti	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan soal evaluasi				4	5
2.	Relevansi isi soal dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)				4	5
3.	Kesesuaian gambar yang digunakan dengan materi				4	5
4.	Kesesuaian jenis ulas/luruf yang jelas dan mudah dibaca				1	3
5.	Kesesuaian waktu yang diberikan dengan soal evaluasi				4	5
6.	Menggunakan bahasa yang baik				4	5

Komentar dan saran untuk perbaikan media

Perbaikan pada font/lembar yang baik

Materi

1. Ketepatan Penggunaan Bahasa

NO.	POKOK BAHASAN	KESALAHAN DALAM PENGEDITAN	SALAH PENGGUNAAN BAHASA
1.			
2.			
3.			
4.			

2. Kesalahan Ketik

NO.	POKOK BAHASAN	MATERI	KATA YANG SALAH KETIK
1.			
2.			
3.			
4.			

3. Kesalahan Pencampuran Materi

NO.	POKOK BAHASAN	MATERI	KATA YANG SALAH
1.			
2.			
3.			
4.			

4. Hal-hal lain yang perlu diperhatikan

NO.	POKOK BAHASAN	KESALAHAN DALAM PENGEDITAN	SALAH PENGGUNAAN BAHASA
1.			
2.			

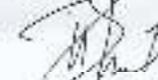
3.			
4.			

5. Kelepatan penggunaan gambar

NO.	POKOK BAHASAN	KESALAHAN DALAM PENGEDITAN	SALAH PENGGUNAAN BAHASA
1.			
2.			
3.			
4.			

Makassar,

Ahli Materi,



Perdikah Salaw

NIP: 196003101984032002

Lampiran 7	Angket Uji Coba Kelompok Kecil
------------	--------------------------------

FORMAT UJI COBA
KELOMPOK KECIL

**ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN KELOMPOK KECIL TERHADAP
MEDIA EVALUASI BERGUNA APLIKASI *ASPRING SETTE 8.0*
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA**

Bacalah petunjuk sebelum anda mengisi, perlu ditekankan bahwa tidak ada benar atau salah untuk setiap pernyataan dalam kaitannya dengan media pembelajaran yang telah digunakan. Tingkirlah salah satu angka yang paling sesuai dengan pilihanmu.

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan soal	1	2	3	4	5
2.	Pesan mudah dijelaskan	1	2	3	4	5
3.	Kesesuaian gambar dengan materi	1	2	3	4	5
4.	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca	1	2	3	4	5
5.	Kemudahan memahami soal yang terdapat dalam media	1	2	3	4	5
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	1	2	3	4	5
7.	Ketepatan penggunaan bahasa	1	2	3	4	5
8.	Ukuran yang digunakan mudah dibaca	1	2	3	4	5

Keterangan :

- 1 = Sangat kurang baik
- 2 = Kurang baik
- 3 = Cukup baik
- 4 = Baik
- 5 = Sangat baik

Komentar dan saran untuk perbaikan media

Media yg digunakan sangat baik / bagus dan layak di pakai

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Darra,
Peserta didik.

Darra

57-20040-01-14
NIS: 73010

FORMAT C : UJICOBA
KELOMPOK KECIL

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN KELOMPOK KECIL TERHADAP
MEDIA EVALUASI MENGGUNAKAN APLIKASI I-SPRING SUITE 8.0
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Bacalah petunjuk sebelum anda mengisi, perlu dicatat bahwa tidak ada benar atau salah untuk setiap pernyataan dalam kaitannya dengan media pembelajaran yang telah digunakan. Lingkarsilah salah satu angka yang paling sesuai dengan pilihannya.

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan soal		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
2.	Pesan mudah dijelaskan		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
3.	Kesesuaian gambar dengan materi			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
4.	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5.	Kemudahan memahami soal yang termuat dalam media			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
7.	Ketepatan penggunaan bahasa			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
8.	Ukuran yang digunakan mudah dibaca			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Keterangan :

- 1 = Sangat kurang baik
- 2 = Kurang baik
- 3 = Cukup baik
- 4 = Baik
- 5 = Sangat baik

Komentar dan saran untuk perbaikan media

komputer lebih menarik di bandingkan
dengan kertas

.....
.....
.....
.....
.....

Barr,
Peserta didik,

Nue
Nue Anisa
NIS: 7279

Lampiran 8	Angket Uji Coba Kelompok Besar
------------	--------------------------------

FORMAT D : UJI COBA
KELOMPOK BESAR

**ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN KELOMPOK BESAR TERHADAP
MEDIA EVALUASI MENGGUNAKAN APLIKASI I-SPRING STIFF 2.0
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA**

Bacalah petunjuk sebelum anda mengisi, perlu ditekankan bahwa tidak ada benar atau salah untuk setiap pernyataan dalam kaitannya dengan media pembelajaran yang telah digunakan. Lingkariilah salah satu angka yang paling sesuai dengan pilihannya.

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kualitas tampilan media					5
2.	Kejelasan materi/pesan				4	5
3.	Kesesuaian materi dengan soal				4	5
4.	Kesesuaian gambar dengan materi				4	5
5.	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca				4	5
6.	Ukuran yang digunakan mudah dibaca				4	5
7.	Ketepatan penggunaan bahasa				4	5
8.	Kemudahan memahami soal yang termuat dalam media				4	5

Keterangan :

-
- 1 – Sangat kurang baik
2 – Kurang baik
3 – Cukup baik
4 – Baik
5 – Sangat baik

Komentar dan saran untuk perbaikan media

Sangat mudah dipahami bahasa, huruf, dan mudah dibaca
menarik karena disertai dengan gambar
mudah memahami soal yg bermuat dalam media
kampilan media berkualitas, materi dan pesan jelas
bahasanya dan huruf sangat jelas

Nama,
Peserta didik,



(Samudra)

NIS: 724

FORMAT D : UJI COBA
KELOMPOK BESAR

**ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN KELOMPOK BESAR TERHADAP
MEDIA EVALUASI MENGGUNAKAN APLIKASI I-SPRING SUITE 8.0
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA**

Bacalah petunjuk sebelum anda mengisi, perlu ditekankan bahwa tidak ada benar atau salah untuk setiap pernyataan dalam kaitannya dengan media pembelajaran yang telah digambarkan. Lingkarilah salah satu angka yang paling sesuai dengan pilihannya.

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kualitas tampilan media				④	5
2.	Kejelasan materi/pesan	1	2	3	③	5
3.	Kesesuaian materi dengan soal	1	2	3	4	⑤
4.	Kecocokan gambar dengan materi	1	2	3	④	5
5.	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca	1	2	3	4	⑤
6.	Warna yang digunakan mudah dibaca	1	2	3	4	⑤
7.	Ketepatan penggunaan bahasa	1	2	3	④	5
8.	Kemudahan memahami soal yang tertera dalam media	1	2	3	④	5

Keterangan :

- 1 = Sangat kurang baik
2 = Kurang baik
3 = Cukup baik
4 = Baik
5 = Sangat baik

Komentar dan saran untuk perbaikan media

.....

.....

.....

.....

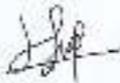
.....

.....

.....

.....

Barra,
Peserta didik.


Barra
NIS : 7272

Lampiran 9	Angket Tanggapan Guru Mata Pelajaran
------------	---

FORMAT E: ANKET TANGGAPAN GURU

**ANKET PENILAIAN TANGGAPAN GURU TERHADAP
INSTRUMENT PENILAIAN PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA**

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian gambar dengan materi yang dimuat dalam media	1	2	3	4	5
2.	Kesesuaian antara media dengan materi yang digunakan	1	2	3	4	5
3.	Kualitas teks dan gambar yang termuat dalam media	1	2	3	4	5
4.	Kesesuaian bunian dalam media	1	2	3	4	5
5.	Kejelasan materi yang termuat dalam media	1	2	3	4	5
6.	Kemudahan operasional media	1	2	3	4	5
7.	Kortribusi dan kejelasan gambar yang ada pada media	1	2	3	4	5

Keterangan :

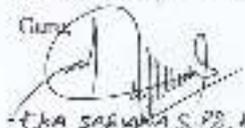
- 1 : Sangat tidak baik
- 2 : Tidak baik
- 3 : Cukup baik
- 4 : Baik
- 5 : Sangat baik

Komentar dan saran untuk perbaikan media

Harapan untuk perbaikan media selanjutnya adalah ketepatan dalam penulisan soal dan pemberian kunci jawaban lebih diperhatikan. Media diharapkan bisa digunakan tetap dalam bentuk offline tetapi bisa kembali pada soal yang dianggap sulit.

Rama, 23 September 2019

Guru



Tika Safwita S.Pd. M.Pd.

NIP. 1982513201001 2 038

1	2	Aspek penilaian	Kelompok Kecil					Jumlah Skor	Persentase (%)
			1	2	3	4	5		
3		1	1	2	3	4	5	15	60%
4		2	2	4	2	4	3	15	60%
5		3	3	3	3	3	3	15	60%
6		4	4	4	4	4	4	19	76%
7		5	5	5	5	5	5	23	92%
8		6	3	5	3	3	5	19	76%
9		7	4	4	5	3	4	20	80%
10		8	3	4	3	3	4	17	68%
11		9	5	5	5	3	5	23	92%
12		10	29	4	30	26	33		76%
13		11	73%	10%	75%	65%	83%		

Kelas perbaikan	Kelompok Besar																												Jumlah Siswa	Rata-rata		
	perbaikan																															
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	100	80,00
2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	100	80,00
3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	100	80,00
4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	100	80,00
5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	100	80,00
6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	100	80,00
7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	100	80,00
8	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	100	80,00
Jumlah	15	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	1500	80,00
Rata-rata (%)	80,00	80,00	80,00	80,00	80,00	80,00	80,00	80,00	80,00	80,00	80,00	80,00	80,00	80,00	80,00	80,00	80,00	80,00	80,00	80,00	80,00	80,00	80,00	80,00	80,00	80,00	80,00	80,00	80,00	80,00	80,00	

Lampiran 12 | Persuratan


KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Tamalaea I Tanaing Makassar Kode Pos 90274
 Telp. 0411 571 00011 - 0821008
 Email : www.unm.ac.id

PENCIPTAAN JUDUL

Nama : Aan Amzar Sekali
 NIM : 1441042006
 Jurusan/Predik : Teknologi Pendidikan

Dengan ini mengajukan judul Skripsi sebagai berikut:

1. Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Hypermedia Melalui Power Point Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas VIII SMP Negeri 1 Tanete Riaja.
2. Pengembangan Media Literasi Menggunakan Aplikasi 4 Spring Suite 8 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Negeri 1 Tanete Riaja.
3. Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Spardot Vidensertbe Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas VIII SMP Negeri 1 Tanete Riaja.

Demi ini judul Skripsi yang saya ajukan ini, besar harapan saya agar salah satu judul tersebut dapat diterima.

Makassar, 20 Februari 2018.

Mahasiswa Vite

 Aan Amzar Sekali
 NIM. 1441042006

Pengantar Akademik

 Dr. Purnama S.Pd, M.Si
 NIP. 19750512 200512 2 001

+ P. Subriningsih 2
 Dr. Abdul Halim, M.Pd
 Ace 25/2/19

Mengetahui,
 Ketua Prodi Teknologi Pendidikan

 Dr. H. Abd. Halim, M.Pd
 NIP. 19620516 199003 1 006



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)
 Alamat : Jalan Tamalate I Taling, Makassar, K.P. 90222
 Telp: (0411) 865076
 Email : www.fip.unm.ac.id E-mail: fip@unm.ac.id

Nomor : 2214/UN264/LT/2019 22 Maret 2019
 Hal : Penunjukan Pembimbing Skripsi

Yth :
 1. Drs. Pathaifi, M.Si
 2. Dr. Abdul Hakim, M.Si

Merujuk ke Surat Keputusan Kelas Jurusan Teknologi Pendidikan, Nomor : No. 0647/UN264.LT/PP/2019, tanggal 21 Maret 2019, tentang pembimbingan penulisan skripsi mahasiswa Program Sarjana (S1), kami menugaskan Bapak/Ibu untuk membimbing mahasiswa tersebut diuraikan:

Nama	NIM	Jur. Prodi:	Judul Skripsi
Ami Amir Sakki	1441049006	1. Strategi Pendidikan	Pengembangan Media Asahani Alegorisan Aritmatika Spring Smp 8.0 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Negeri 1 Tanete Riata

Harap kami sangat menghargai dan dapat melakukan dengan baik dan selesai pada waktu yang telah ditentukan.


 Dr. Pathaifi, M.Si
 NIP. 196605251993031002



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
 Alamat: Kampus UNM Tinggi Jl. Tamalawe 1 Makassar
 Telepon (0411) 883076 – (0411) 884457
 Email: www.unm.ac.id

PERSetujuan PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Fasilitas Menggunakan Aplikasi *Spring note 5.6* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMPN 1 Tanete Riang".

Alas nama:

Nama : AAN AMAR SAKTI
 NIM : 1441042006
 Prodi : Teknologi Pendidikan
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan dibaca, naskah skripsi ini telah memenuhi syarat untuk diajukan.

Makassar, 11 April 2019

Pembimbing I

Dr. Hafsaufi, S.Pd., M.Si.
 NIP. 19710830 200312 2 001

Pembimbing II

Dr. Abdul Halim, M.Si.
 NIP. 19730702 200801 1 007



Disahkan:

Ketua Studi Teknologi Pendidikan TTP UNM

Dr. H. Abd. Halim, M.Pd.
 NIP. 19620516 199003 1 006



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PRODI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Jalan Tanmatene 1 Takang, Makassar 90222 Telp. 843075 - 874, (0411) 465457 Website: www.unm.ac.id

PENGESAHAN USULAN PENELITIAN

Berdasarkan hasil telah oleh Pembahas utama dan para peserta seminar yang telah dilaksanakan pada tanggal 5 Mei 2019, maka usulan penelitian untuk skripsi saudara:

Nama : Ann Amar Sakti
NIM : 1441042006
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Judul : "Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan Aplikasi Spring pada
XG Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMPN 1 Tana
Raja"

Telah dilakukan perbaikan/penyempurnaan sesuai usulan pembahas utama dan peserta seminar maka usulan penelitian untuk skripsi saudara diperkerakan meniskuskan kegiatan pada tahapan selanjutnya.

Makassar, 26 Juni 2019

Pembimbing I

Dr. Abdulkafi, S.Pd, M.Si
NIP. 19710830 200312 1 001

Pembimbing II

Dr. Abdul Hakim, M.Si
NIP. 19520782 200801 1 007

Mengesahul,
s.n Dekan
P.D. I FIP UNM

Dr. Mustafa, M.Si
NIP. 19660525 199303 1 003

Disahkan Oleh,
KEMAHANSIA/P FIP UNM

Dr. H. Abdul Halim, M.Pd
NIP. 19620516 199003 1 006



PEMERINTAHAN KABUPATEN BARRU
DINAS PENANAMAN MODAL, PELAYANAN TERPADU SATU PINTU DAN TENAGA
KERJA KABUPATEN BARRU

Jl. Sultan Hasanuddin No. 42 Telepon (0427) 21662. Fax (0427) 21410 Kode Pos 90711

Barru, 26 September 2019

Nomor : 355/18/BR/IX/2019/DPMP/PTSPK
 Lampiran : -
 Perihal : Izin/Rekomendasi Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala SMP Negeri 1 Tanete Riuja
 di-

Tempat

Berdasarkan Surat dari Universitas Negeri Makassar Nomor : 19990/S.01/PTSP/2019 tanggal 18 Juli 2019 perihal tersebut di atas, maka Mahasiswa / Peneliti / Dosen / Pegawai di bawah ini :

Nama : AAN AMAR SAKTI
 Nomor Pokok : 1441042006
 Program Study : Teknologi Pendidikan
 Pekerjaan : Mahasiswa (S1)
 Alamat : Jl. Tamalate 1 Tidung, Makassar

Diberikan izin untuk melakukan Penelitian/Pengambilan Data di Wilayah/Kantor Saudara yang berlangsung mulai tanggal 26 September 2019 s/d 26 Oktober 2019, dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

"PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI MENGGUNAKAN APLIKASI ISPRING SUTTE 8.0 PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS VIII SMP NEGERI 1 TANETE RUAJA"

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepala yang bersangkutan melapor kepada Kepala SKPD (Unit Kerja) / Camat, apabila kegiatan dilaksanakan di SKPD (Unit Kerja) / Kecamatan setempat;
2. Peneliti tidak menyimpang dari izin yang diberikan;
3. Mentaati semua Peraturan Perundang Undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1(satu) eksemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Barru Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal, Pelayanan Terpadu Satu Pintu dan Tenaga Kerja Kabupaten Barru;
5. Surat izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Untuk terlaksananya tugas penelitian tersebut dengan baik dan lancar, diminta kepada Saudara(i) untuk memberikan bantuan fasilitas seperlunya. Demikian disampaikan untuk dimaklumi dan dipergunakan seperlunya.

s.n. Kepala Dinas,
 Kabid. Penyelenggaraan Pelayanan
 Perizinan,

EATMAWATI LEBU, SE
 Pangkat : Pembina, IV/a
 NIP. 19720910 199803 2 008

TEMBUSAN : disampaikan Kepada Yth.

1. Bupati Barru (Sebagai Laporan);
2. Kepala Bappeda Kab. Barru;



PEMERINTAH KABUPATEN BARRU
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 1 TANETE RIJAJA
Jl. Sultan Hassanudin, Kuala Kecamatan Tanete Rija Kib. Barru 99762
Email : barru.rja.smp1tanetecija@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 423.1/102/SMPN.1/TR/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : H. DARWIN, S. Pd, M. Pd
 NIP : 197203032000011010
 Pangkat/Golongan : Pembina Tk. I/IVb
 Jabatan : Kepala SMP Negeri 1 Tanete Rija

Berdasarkan surat dari Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Barru Nomor : 355/14/BR.D/2019/DPMPTSPDK, menerangkan bahwa :

Nama : AAN AMAR SAKTI
 No. Induk Mahasiswa : 1411042005
 Tempat/Tgl Lahir : Ujung Pandang, 04 Agustus 1990
 Pekerjaan : Mahasiswa (SI)
 Program Studi : S.1 Pendidikan, Teknologi Pendidikan
 Alamat : Jl. Tamalate IV, Makassar

Adalah benar telah melaksanakan penelitian di SMP Negeri 1 Tanete Rija Kabupaten Barru, pada tanggal 26 September 2019 s.d 26 November 2019, dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI MENGGUNAKAN APLIKASI INSPERUNG 8.0 PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS VIII SMP NEGERI 1 TANETE RIJAJA".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Maka, 18 Oktober 2019

Kepala Sekolah,

H. DARWIN, S. Pd, M. Pd
 NIP. 197203032000011010

Lampiran 13

Dokumentasi

Penyampaian Petunjuk Pengoperasian Oleh Guru



Penyiapan Software Pendukung Untuk Menjalankan Produk Kuis Interaktif



Validasi Ahli/Materi



Validasi Ahli/Materi



Uji Coba Kelompok Kecil



Uji Coba Kelompok Kecil



Uji coba Kelompok Besar

RIWAYAT HIDUP



Aan Amar Sakti, pria kelahiran Ujung Pandang pada tanggal 04 Agustus 1996 merupakan anak sulung dari tiga bersaudara pasangan Amirullah S.Pd dan Dra. Sumarni. Aan Amar Sakti menyelesaikan Pendidikan Dasarnya di SD Inpres Maruala pada tahun 2008. Kemudian melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Tanete Riaja pada tahun itu juga dan tamat pada tahun 2011. Pada tahun yang sama masuk ke Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Tanete Riaja dan tamat pada tahun 2014. Kemudian lanjut di Perguruan Tinggi Negeri (PTN) Universitas Negeri Makassar (UNM) pada Program Studi Teknologi Pendidikan angkatan 2014. Pengalaman organisasi selama di perguruan tinggi yakni, anggota bidang Pengembangan Jaringan Himpunan Mahasiswa Teknologi Pendidikan (HIMATEP). Dan juga aktif di organisasi eksternal kampus seperti: Komunitas Film Mahasiswa (KOFIMA).