

**INOVASI PEMBELAJARAN TEKS ANEKDOT MENGGUNAKAN
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF**

PRAKTIK BAIK

OLEH :

NIKKON BHASTARI, M.Pd.

NIP 19870421201011001



SMAN 1 MENTAYA HILIR UTARA

DINAS PENDIDIKAN PROVINSI KALIMANTAN TENGAH

2023

HALAMAN PENGESAHAN

LAPORAN PRAKTIK BAIK

**“INOVASI PEMBELAJARAN TEKS ANEKDOT MENGGUNAKAN
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ”**

Disusun oleh :

Nama : Nikkon Bhastari, M.Pd.

NIP : 19870421201011001

Sampit, 13 Oktober 2023

Mengetahui/ Mengesahkan,

Kepala SMAN 1 Mentaya Hilir Utara,



Syahrifendy, S.Pd., MM

NIP 197207311998031003

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa terucap kepada Allah Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat dan anugerah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan praktik baik berjudul “INOVASI PEMBELAJARAN TEKS ANEKDOT MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF” dengan lancar sebagaimana harusnya.

Praktik baik ini disusun sebagai salah bentuk pengembangan diri sebagai guru yang profesional. Penulis sangat berterimakasih atas segala doa, bantuan, dan motivasi yang telah diberikan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan Praktik baik ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut.

1. Syahrifendy, S.Pd.,MM. selaku Kepala SMAN 1 Mentaya Hilir Utara, yang telah mengarahkan dan memberikan motivasi dalam penulisan Praktik baik ini.
2. Rekan-rekan guru di SMAN 1 Mentaya Hilir Utara atas dukungannya selama saya membuat praktik baik ini.
3. Murid saya di SMAN 1 Mentaya Hilir Utara yang seslalu menginspirasi saya dengan tingkah laku mereka.
4. Segenap keluarga besar yang senantiasa mendukung, khususnya bapak, ibu, dan istri tercinta yang senantiasa memberikan perhatiannya dan dukungan baik moril maupun material sehingga Praktik baik ini dapat dilaksanakan dengan baik.
5. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang dengan tulus ikhlas membantu penulis dalam penyelesaian Praktik baik ini hingga selesai.

Penulis menyadari masih terdapat kekurangan di dalam praktik baik ini, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca praktik baik ini. Harapan penulis semoga Praktik baik ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi pihak yang tertarik melakukan penulisan tentang media pembelajaran.

Kotawaringin Timur, 13 Oktober 2023



Nikkon Bhastari, M.Pd

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR DIAGRAM.....	vi
BAB I	7
PENDAHULUAN	7
1. Latar Belakang	7
2. Fokus Praktik Baik.....	9
3. Tujuan	9
4. Manfaat	10
BAB II.....	11
PELAKSANAAN	11
1. Deskripsi dan Ruang Lingkup Praktik Baik	11
2. Langkah -langkah pelaksanaan praktik baik.....	13
3. Hasil yang dicapai	14
4. Nilai penting dan kebaruan praktik baik yang telah dilaksanakan.....	17
5. Faktor-faktor pendukung dan pengahambat	17
6. Tindak Lanjut.....	18
BAB III	19
SIMPULAN DAN SARAN	19
1. Kesimpulan	19
2. Saran.....	20
DAFTAR RUJUKAN	21
LAMPIRAN.....	22

DAFTAR TABEL

Tabel	Pedoman Penilaian Skor	14
Tabel 2. 1	Hasil Belajar Murid Sebelum Tindakan	15
Tabel 2. 2	Hasil Belajar Murid Setelah Tindakan.....	15
Tabel 2. 3	Hasil Belajar Murid Sebelum & Pasca Tindakan	156

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 2. 1 Perbandingan Hasil Belajar Murid.....	16
--	----

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pendidikan telah mengalami perubahan yang signifikan seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu inovasi yang telah mengubah cara kita belajar dan mengajar adalah Media Pembelajaran Interaktif (MPI). MPI adalah suatu bentuk media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan interaksi dan efektivitas pembelajaran. Praktik baik ini akan menjelaskan pentingnya MPI sebagai inovasi pembelajaran masa kini.

Terdapat beberapa manfaat yang kita dapatkan apabila kita menggunakan MPI di dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Beberapa manfaat tersebut antara lain.

- a. Meningkatkan Keterlibatan Siswa: MPI memungkinkan siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran. Mereka dapat berinteraksi dengan konten, menjalani simulasi, dan berpartisipasi dalam diskusi online. Hal ini memotivasi siswa untuk belajar lebih intensif.
- b. Pembelajaran yang Dapat Disesuaikan: MPI memungkinkan pendekatan yang disesuaikan dengan kebutuhan individu. Guru dapat memantau perkembangan siswa secara real-time dan memberikan materi tambahan kepada siswa yang memerlukan.
- c. Mengembangkan Keterampilan Digital: Menggunakan MPI membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang sangat penting di era digital saat ini. Mereka belajar untuk mengakses, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara efektif.

d. Mendukung Pembelajaran Jarak Jauh: Terutama selama masa pandemi COVID-19, atau Bencana Kabut Asap yang sering di alami tiap tahun, MPI telah membantu memungkinkan pembelajaran jarak jauh. Ini memastikan bahwa pendidikan dapat terus berlanjut tanpa mempertaruhkan keselamatan siswa.

Terdapat beberapa aplikasi yang dapat digunakan oleh guru dalam membuat MPI. Aplikasi yang dapat dimanfaatkan secara online yaitu canva, quizizz, dan google.sites. Selain itu juga ada beberapa aplikasi offline yang dapat dimanfaatkan guru yaitu ispring, adobe flash, articulate storyline, dan smartapps creator. Kelebihan dari MPI online adalah simulasi, animasi dan video yang tersedia di aplikasi terbatas dibandingkan dengan MPI offline.

Meskipun MPI membawa banyak manfaat, ada beberapa tantangan yang perlu diatasi, seperti kurangnya akses internet di beberapa daerah dan kurangnya keterampilan digital di kalangan guru. Solusinya termasuk investasi dalam infrastruktur internet, pelatihan guru, dan pengembangan konten pembelajaran berkualitas.

Media Pembelajaran Interaktif (MPI) adalah inovasi penting dalam pendidikan masa kini. Dengan memanfaatkan teknologi, MPI meningkatkan keterlibatan siswa, menyediakan pembelajaran yang dapat disesuaikan, dan mengembangkan keterampilan digital. Implementasi MPI memerlukan komitmen untuk mengatasi tantangan dan memastikan bahwa semua siswa

dapat mengakses pembelajaran interaktif ini. Dengan MPI, pendidikan dapat terus beradaptasi dan berkembang sesuai dengan tuntutan zaman.

Berdasarkan fakta di lapangan hasil asesmen formatif di kelas X SMAN 1 Mentaya Hilir Utara yang dilakukan pada akhir pembelajaran didapatkan bahwa terdapat beberapa murid yang belum memahami teks anekdot. Penulis kemudian melakukan refleksi pembelajaran dengan berdiskusi dengan murid. Dari hasil refleksi diperoleh hasil bahwa murid merasa tidak tertarik ketika belajar karena materi hanya disampaikan dengan metode yang tidak menarik.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka penulis tertarik untuk membuat media pembelajaran interaktif pada pembelajaran teks anekdot. Penulis berharap dengan menggunakan media pembelajaran interaktif hasil belajar murid akan meningkat.

2. Fokus Praktik Baik

Praktik baik ini fokus pada upaya untuk meningkatkan hasil belajar murid kelas X SMAN 1 Mentaya Hilir Utara Tahun pelajaran 2023/2024 dalam mengevaluasi dan menyusun teks anekdot . Upaya peningkatan yang dilakukan di praktik baik ini adalah dengan membuat media pembelajaran berupa video yang memuat materi Teks Anekdot. Kemudian MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF Teks Anekdot digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Tujuan

Praktik baik ini bertujuan untuk memaparkan upaya peningkatan hasil belajar murid kelas X SMAN 1 Mentaya Hilir Utara tahun pelajaran 2023/2024 dalam mengevaluasi dan menyusun teks anekdot .

4. Manfaat

Praktik baik ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

a. Bagi murid

Praktik baik yang dilakukan dapat memberikan manfaat kepada murid berupa :

1. Meningkatkan kemampuan mengevaluasi dan menyusun teks anekdot ;
2. Meningkatkan minat murid terhadap materi yang diajarkan;
3. Melatih murid memanfaatkan teknologi yang ada;
4. Dapat digunakan sebagai media pembelajaran secara individu.

b. Bagi guru Bahasa Indonesia

Praktik baik ini juga memberikan manfaat bagi guru Bahasa Indonesia, yaitu:

1. Meningkatkan kreatifitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran;
2. Meningkatkan kualitas proses pembelajaran;
3. Mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran;

c. Bagi Sekolah

Praktik baik ini secara praktis juga bermanfaat bagi sekolah, yaitu:

1. Mendorong peningkatan proses pembelajaran di sekolah yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi murid;
2. Dapat memberikan masukan untuk menentukan kebijakan dalam rangka peningkatan mutu sekolah.

BAB II

PELAKSANAAN

1. Deskripsi dan Ruang Lingkup Praktik Baik

Teks anekdot adalah sebuah cerita atau kisah yang mengandung sifat lucu. Meskipun teks anekdot berisi cerita lucu, tetapi teks anekdot juga bisa memiliki banyak maksud yang biasanya digunakan untuk menyampaikan kritik. Banyak yang menganggap bahwa teks anekdot sekedar cerita yang berisi rangkaian beberapa kalimat lucu. Namun, kriteria teks anekdot bukan hanya lucu, tapi bisa menyampaikan maksud penulis.

Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), teks anekdot dapat diartikan sebagai sebuah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan. Selain itu, teks anekdot juga biasanya membahas orang penting atau terkenal dan tentunya berdasarkan kejadian yang sebenarnya. Hal ini yang membuat teks anekdot pada dasarnya merupakan cerita lucu yang ditulis dan dibuat berdasarkan apa yang terjadi di dunia nyata.

Dalam bukunya yang berjudul *Teks dalam Kajian Struktur dan Kebahasaan*, Taufiqur Rahman mengatakan bahwa teks anekdot merupakan teks yang sering mengangkat topik terkait politik, lingkungan, sosial, layanan umum dan kebiasaan orang banyak. Dalam buku tersebut juga disebutkan bahwa teks anekdot adalah teks yang memiliki bentuk dialog singkat dari dua tokoh. Meskipun terkesan sebagai teks lucu, teks anekdot banyak menyimpan pesan moral atau amanat dan kebenaran yang dipercayai banyak orang. Hal ini lah yang membuat teks anekdot memiliki tujuan untuk menghibur seseorang sehingga bisa tertawa dan Bahagia, walaupun membawa maksud kritik.

Dalam teks anekdot, cerita yang disampaikan sering tidak detail dan rinci. Hal ini menjadikan cerita yang disampaikan hanya memiliki dampak jangka pendek. Teks anekdot memiliki sifat yang lucu, menghibur, dan tentunya disesuaikan dengan apa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Tak hanya itu, topik yang dibicarakan dalam teks anekdot merupakan topik yang spesifik atau khusus dan sering kali berasal dari pengalaman pribadi.

Pada praktik baik ini penulis meneliti tentang hasil belajar murid dalam mengevaluasi dan menyusun teks anekdot. Pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas penulis mengadakan teks formatif pada tujuan pembelajaran mengevaluasi dan menyusun teks anekdot, penulis mendapatkan hasil belajar murid dalam menganalisis teks belum memuaskan. Penulis kemudian mengadakan refleksi secara pribadi dan dengan murid. Setelah refleksi, didapatkan bahwa beberapa murid masih belum memahami dengan baik materi teks anekdot. Hal ini terjadi antara lain karena gaya mengajar penulis yang menurut mereka tidak menarik. Selain itu mereka juga menginginkan media pembelajaran yang menarik agar mereka lebih mengerti lagi mengenai teks anekdot.

Kemudian penulis membuat media pembelajaran interaktif yang berisi tentang materi teks anekdot. Penulis memilih media pembelajaran interaktif agar murid dapat lebih terlibat secara aktif dalam mempelajari materi teks anekdot. Di dalam media pembelajaran interaktif ini penulis menyediakan beberapa menu. Menu tersebut yaitu tes diagnostik, tes sumatif dan teori mengenai teks anekdot beserta contoh-contohnya.

Praktik baik ini dilaksanakan di kelas X RUANG 1 SMAN 1 Mentaya Hilir Utara. Praktik baik ini dilakukan pada 6 Oktober 2023. Subjek pengumpulan data praktik baik ini adalah kelas X RUANG 1 - SMAN 1 Mentaya Hilir Utara. Jumlah murid yang menjadi subjek pengumpulan data adalah 34 murid.

2. Langkah-langkah pelaksanaan praktik baik

Pelaksanaan praktik akan penulis uraikan sebagai berikut.

- a) Langkah pertama yang dilakukan penulis adalah melaksanakan tes diagnostic awal. Di dalam tes ini berisi pertanyaan tentang materi teks anekdot serta pengetahuan awal yang mereka perlukan dalam mempelajari teks anekdot seperti kata penghubung, kata kerja, keterangan waktu lampau.
- b) Langkah kedua adalah menganalisis tes diagnostic awal. Hasil tes diagnostic awal di analisis dengan memberikan skor 1 untuk jawaban yang benar dan skor 0 untuk jawaban yang salah. Kemudian seluruh butir soal di analisis yang mana yang belum dikuasai murid dan yang sudah dengan melihat persentase benar salahnya.
- c) Langkah ketiga adalah membuat media pembelajaran interaktif. Penulis membuat media pembelajaran interaktif ini dengan aplikasi *canva for education*. Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran interaktif yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

- d) Langkah keempat adalah melaksanakan proses pembelajaran teks anekdot. Dalam pelaksanaan pembelajaran penulis menggunakan pendekatan pembelajaran saintifik.
- e) Langkah kelima adalah menganalisis hasil belajar murid. Untuk menganalisis hasil belajar murid penulis menggunakan instrumen berupa lembar penilaian yang berisi rubrik penilaian. Adapun rubriknya adalah sebagai berikut:

Aspek Penilaian	Kreteria Nilai	
	Skor Maksimal	Skor Prolehan
Topik	10	
Fakta	10	
Kesesuaian Struktur	30	
Ejaan & tanda Baca	20	
Kalimat efektif / Kelucuan	15	
Paragraf Padu / Nilai Moral	15	
Total	100	

- f) Langkah terakhir adalah penulisan laporan praktik baik.

3. Hasil yang dicapai

Hasil yang dicapai pada praktik baik ini adalah sebagai berikut :

a) Hasil belajar murid sebelum tindakan

Pada saat melakukan pembelajaran Teks Anekdot pada tahap pra tindakan, murid belum diberikan media pembelajaran interaktif. Penulis hanya menjelaskan melalui metode ceramah. Kemudian murid mengerjakan tes formatif yang diberikan oleh penulis. Berikut hasil belajar yang diperoleh oleh murid.

Tabel 2. 1 Hasil Belajar Murid Sebelum Tindakan

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Frekuensi %
1	90-100	Sangat baik	0	0
2	80-89	Baik	6	17,65
3	70-79	Cukup	17	50
4	≤69	Kurang	11	32,35
			34	

Dari tabel diatas diketahui bahwa terdapat 17,65% murid yang mendapat nilai dengan kategori baik. Sedangkan 50 % mendapat hasil dengan kategori cukup dan sisnya 32,35 dengan kategori kurang. Dengan hasil tersebut penulis merasa tidak puas dikarenakan masih belum ada peserta yang mendapat nilai sangat baik.

Dengan adanya hasil tersebut maka penulis mencari cara agar hasil belajar murid meningkat. Cara yang dilakukan penulis adalah dengan menggunakan media pembelajaran di pertemuan selanjutnya. Media pembelajaran yang digunakan adalah MPI Teks Anekdote. Penulis berharap dengan adanya Media Pembelajaran Interaktif hasil dan motivasi belajar murid dapat meningkat. Hal ini dikarenakan media pembelajaran interaktif dapat digunakan murid dimana saja dan kapan saja.

b) Hasil analisis hasil belajar murid pasca tindakan

Berikut hasil analisis hasil belajar murid setelah mengikuti kegiatan belajar dengan menggunakan MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF.

Tabel 2. 2 Hasil Belajar Murid Pasca Tindakan

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Frekuensi %
1	90-100	Sangat baik	5	14,70
2	80-89	Baik	27	79,41
3	70-79	Cukup	2	5,59
4	≤69	Kurang	0	0
			34	

Dari tabel diatas diperoleh data bahwa 14,70 % murid memperoleh nilai dengan kategori sangat baik. Selain itu juga terdapat 79,41 % murid memperoleh nilai dengan kategori baik. Sedangkan kategori cukup terdapat 5,59%. Perbandingan antara hasil belajar pra tindakan dengan pasca tindakan dapat kita lihat pada diagram berikut.

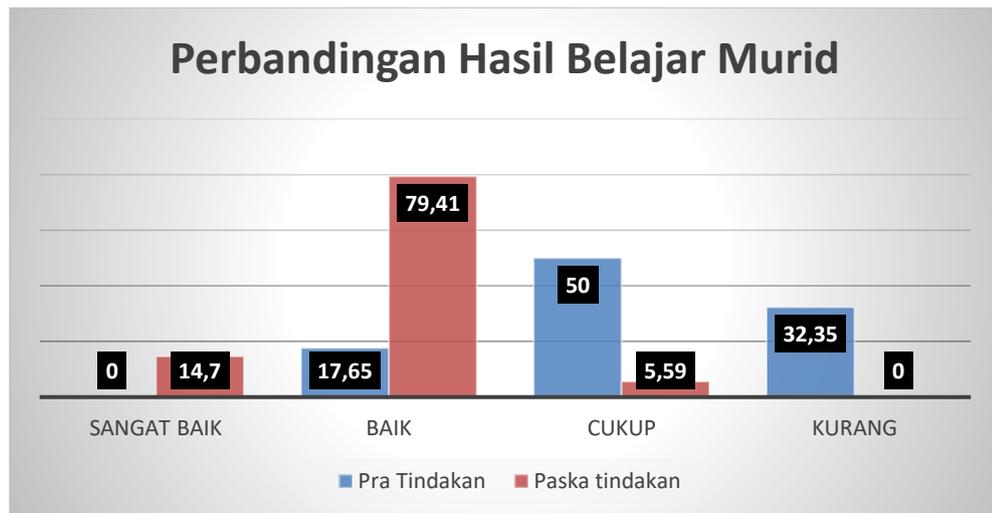


Diagram 2. 3 Perbandingan Hasil Belajar Murid

Dari diagram diatas dapat kita lihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar murid . Sebelum murid mendapatkan media pembelajaran interaktif Teks Anekdote Secara rata-rata hasil belajar murid juga mengalami peningkatan. Pada hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif rata-rata hasil murid adalah 73,68. Nilai rata-rata tersebut sebenarnya melebihi kktp yang ditetapkan penulis yaitu 70 namun tidak terdapat murid yang mendapatkan nilai dengan kategori sangat baik dan ada murid dengan hasil kurang. Sedangkan, pada hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran interaktif rata-ratanya adalah 85,24. Hasil belajar murid naik secara signifikan dan terdapat murid yang mendapat nilai amat baik.

4. Nilai penting dan kebaruan praktik baik yang telah dilaksanakan

Nilai penting dan kebaruan dari praktik baik yang telah penulis laksanakan adalah sebagai berikut:

- a) Pembelajaran mengevaluasi dan menyusun teks anekdot dengan menggunakan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar murid.
- b) Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat digunakan oleh murid di manapun dan kapanpun. Murid tidak terikat dengan waktu dan tempat ketika menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai media belajar mereka di rumah.
- c) Pembuatan media pembelajaran interaktif menuntut keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan murid.

5. Faktor-faktor pendukung dan penghambat

Terdapat beberapa faktor pendukung dan penghambat dalam praktik baik ini. Faktor pendukung dalam praktik baik ini adalah:

- a) Penulis mempunyai kemampuan dalam membuat media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *canva for education*.
- b) Media pembelajaran interaktif Teks Anekdote dapat dioperasikan dengan menggunakan media telepon genggam maupun laptop.
- c) Sekolah mempunyai tablet yang dapat dipinjam oleh murid Ketika pembelajaran di kelas
- d) Provider jaringan internet yang beragam di sekitar sekolah.

Adapun faktor penghambat dalam praktik baik ini adalah :

- a) Sering terjadi pemadaman listrik sehingga mengganggu proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif
- b) Murid tidak mempunyai pulsa data internet.

6. Tindak Lanjut

Media pembelajaran interaktif telah menjadi salah satu sarana yang penting dalam pendidikan modern. Dalam era digital saat ini, media pembelajaran interaktif menjadi sebuah alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Adaptasi yang dilakukan oleh para guru dan murid sekarang dengan menggunakan berbagai aplikasi dan media pembelajaran, menjadikan guru dan murid dapat melaksanakan pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu media yang dapat digunakan pada saat ini untuk meningkatkan keterlibatan murid dalam pembelajaran. Selain itu media pembelajaran interaktif juga dapat meningkatkan hasil belajar murid. Tindak lanjut yang dapat dilakukan adalah penulis dapat membuat media pembelajaran interaktif untuk materi lain dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu penulis juga dapat membagikan pengalaman penulis dalam membuat media pembelajaran interaktif kepada teman sejawat di sekolah penulis. Dengan mengimbaskan pengalaman penulis dalam membuat media pembelajaran interaktif dan penerapannya di kelas ini diharapkan murid dan pendidik lain mendapatkan manfaat yang baik dalam proses pembelajaran yang mereka lakukan.

BAB III

SIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Penulis dapat menarik beberapa kesimpulan dalam praktik baik ini, yaitu:

- a) Hasil belajar murid sebelum kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terdapat 32,35 % murid yang mendapat nilai dengan kategori kurang. Untuk murid dengan kriteria cukup terdapat 50% Sedangkan sisanya yaitu 17,65 % mendapat hasil dengan kategori Baik.
- b) Hasil belajar murid sesudah kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif menunjukkan 5,59 % murid memperoleh nilai dengan kategori cukup. Selain itu juga terdapat 79,41 % murid yang memperoleh nilai dengan kategori baik. Untuk kategori sangat baik terdapat 14,7%.
- c) Hasil belajar murid mengalami peningkatan setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif. Hasil belajar rata-rata sebelum kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif murid mendapatkan nilai 73,67. Namun, setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif hasil belajar rata-rata murid adalah 85,24.

2. Saran

Berikut adalah beberapa saran yang penulis berikan untuk perkembangan selanjutnya :

a) Murid

Bagi murid khususnya murid kelas X SMAN 1 Mentaya Hilir Utara agar media pembelajaran interaktif ini dapat digunakan sebagai pendamping dalam pembelajaran Teks Anekdote selain bahan ajar buku pegangan murid.

b) Guru

Bagi guru bahasa Indonesia agar media pembelajaran interaktif ini menjadi inovasi dalam pembelajaran di kelas. Selain itu video pembelajaran ini juga dapat menjadi pendamping agar murid lebih giat dalam belajar khususnya pada materi pembelajaran Teks Anekdote.

c) Sekolah

Bagi sekolah, media pembelajaran interaktif ini dapat menjadi pendamping dalam pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selain itu praktik baik ini juga dapat mendorong pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan di sekolah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar murid.

DAFTAR RUJUKAN

- Rivai, A., & Sudjana, N. (2005). *Media Pengajaran* . Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, N. (2009). *Dasar Dasar Proses Belajar mengajar*. Bandung: Grasindo.
- Sukiman. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Winkel, W. (1983). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.
- Yusnita, R. (2020). *Modul Pembelajaran SMA Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kemdikbud.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Hasil belajar murid sebelum menggunakan MPI

NO	Nama Depan	Nilai	Kategori
1	Abdianor	70	Cukup
2	Ahmad Habibi	68	Kurang
3	Akhmad Gilang Ramadhan	70	Cukup
4	Anita	72	Cukup
5	Daniel Satria Wibawa	66	Kurang
6	Devi Lestari	78	Cukup
7	Ervina Maulida	74	Cukup
8	Esti Paramita	60	Kurang
9	Fahri Akbar	80	Baik
10	Gio Nur Ariyandy	68	Kurang
11	Hima Tulashfa	78	Cukup
12	Jaka Rianur	66	Kurang
13	Khoroni Fitrotul Mubarakah	82	Baik
14	Lila Selvina	86	Baik
15	Lusiana Yuniarti	78	Cukup
16	M. Ade Wardana	76	Cukup
17	M. Rahmadi	78	Cukup
18	M.Hairul Ilmi Yakin	68	Kurang
19	Maesa	78	Cukup
20	Mariatul Khiptiah	80	Baik
21	Muhammad Aidil	78	Cukup
22	Muhammad Rian Apdilah	75	Cukup
23	Nadia	66	Kurang
24	Nor Sifazahrah	70	Cukup
25	Nurul Hikmah	74	Cukup
26	Primada Asa Utomo	76	Cukup
27	Rahel Olivia	78	Cukup
28	Reka Perdana	66	Kurang
29	Risba Mukhlisin	66	Kurang
30	Risma	86	Baik
31	Saipul Rahman	66	Kurang
32	Sisillia Saraswati	82	Baik
33	Try Rokmana	78	Cukup
34	Yugi	68	Kurang
	Rata-rata	73,7	

Lampiran 2 Hasil belajar murid setelah menggunakan MPI

NO	NAMA	Topik	Fakta	Struktur	ejaan & tanda baca	kalimat efektif	paragraf padu	Total
1	Abdianor	8	8	28	19	13	14	90
2	Ahmad Habibi	8	9	26	17	14	14	88
3	Akhmad Gilang Ramadhan	8	7	26	17	12	14	84
4	Anita	8	8	26	17	14	14	87
5	Daniel Satria Wibawa	8	8	28	19	14	14	91
6	Devi Lestari	8	9	25	16	13	13	84
7	Ervina Maulida	8	7	28	19	14	14	90
8	Esti Paramita	8	8	25	16	13	13	83
9	Fahri Akbar	8	8	25	16	13	13	83
10	Gio Nur Ariyandy	8	8	28	19	14	14	91
11	Hima Tulashfa	8	8	26	17	14	14	87
12	Jaka Rianur	8	7	26	17	13	13	84
13	Khoroni Fitrotul Mubarakah	8	8	25	16	13	13	83
14	Lila Selvina	8	8	25	16	13	13	83
15	Lusiana Yuniarti	8	7	26	17	13	13	84
16	M. Ade Wardana	8	7	19	10	14	14	72
17	M. Rahmadi	8	8	25	16	13	13	83
18	M.Hairul Ilmi Yakini	8	9	25	16	13	13	84
19	Maesa	8	7	25	16	14	14	84
20	Mariatul Khiptiah	8	8	26	17	13	13	85
21	Muhammad Aidil	7	8	25	16	14	14	84
22	Muhammad Rian Apdilah	8	8	25	16	14	14	85
23	Nadia	8	7	26	17	14	14	86
24	Nor Sifazahrah	8	8	26	17	14	14	87
25	Nurul Hikmah	8	9	26	17	14	14	88
26	Primada Asa Utomo	8	9	26	17	14	14	88
27	Rahel Olivia	8	7	26	17	14	14	86
28	Reka Perdana	8	8	26	17	13	13	85
29	Risba Mukhlisin	8	9	19	12	14	14	76
30	Risma	8	7	26	17	14	14	86
31	Saipul Rahman	8	7	26	17	12	14	84
32	Sisillia Saraswati	8	8	26	17	14	14	87
33	Try Rokmana	8	8	28	19	14	14	91
34	Yugi	7	7	26	17	14	14	85

Lampiran Gambar aktifitas Kegiatan
murid sebelum menggunakan MPI



murid saat/sesudah menggunakan MPI



Lampiran Modul Ajar

Lampiran Inovasi