

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PRESENTASI INTERAKTIF
DENGAN *LUMIO* TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI
TEKS PROSEDUR OLEH SISWA KELAS XI
SMA BUDISATRYA MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia*

Oleh

Fathan Wardana NPM. 2002040024



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2025**



BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 13 Maret 2025 pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Fathan Wardana
NPM : 2002040024
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Presentasi Interaktif dengan *Lumio* terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Teks Prosedur oleh Siswa Kelas XI SMA Budisatrya Medan

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua,

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris,

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd
2. Dr. Edy Suprayetno, M.Pd.
3. Winarti, S.Pd., M.Pd.

- 1.
- 2.
- 3.

- 2.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umtsu.ac.id> E-mail: fkip@umtsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Fathan Wardana
NPM : 2002040024
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Presentasi Interaktif dengan *Lumio*
Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Teks Prosedur Oleh Siswa
Kelas XI SMA Budistrya Medan

sudah layak disidangkan.

Medan, 7 Februari 2025

Disetujui oleh:
Pembimbing

Winarti, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

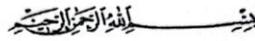
Ketua Program Studi

Mutia Febriyanti, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Fathan Wardana
NPM : 2002040024
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Presentasi Interaktif dengan *Lumio*
Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Teks Prosedur Oleh Siswa
Kelas XI SMA Budistrya Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
6 Januari 2025	Perbaikan ejaan pada skripsi.		
9 Januari 2025	Perbaikan pada kata pengantar dan parafrase.		
13 Januari 2025	Perbaikan pada jadwal penelitian.		
15 Januari 2025	Dalam kemampuan siswa kelas eksperimen.		
20 Januari 2025	Dalam kemampuan siswa kelas kontrol.		
31 Januari 2025	Pembahasan hasil penelitian.		
3 Februari 2025	Kesimpulan dan saran penelitian.		
7 Februari 2025	Persetujuan skripsi.		

Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia

Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.

Medan, 7 Februari 2025
Dosen Pembimbing

Winarti, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Fathan Wardana
NPM : 2002040024
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Presentasi Interaktif dengan *Lumio* terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Teks Prosedur oleh Siswa Kelas XI SMA Budisatrya Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Media Pembelajaran Presentasi Interaktif dengan *Lumio* terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Teks Prosedur oleh Siswa Kelas XI SMA Budisatrya Medan**" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Medan, Februari 2025

Hormat saya

Saya membuat pernyataan,



Fathan Wardana

ABSTRAK

Fathan Wardana. NPM. 2002040024. Pengaruh Media Pembelajaran Presentasi Interaktif dengan *Lumio* terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Teks Prosedur oleh Siswa Kelas XI SMA Budistrya Medan.

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh media pembelajaran presentasi interaktif dengan *Lumio* terhadap kemampuan mengidentifikasi teks prosedur oleh siswa Kelas XI SMA Budistrya Medan. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan tipe eksperimen menggunakan tipe *Post-test only control design*. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari seluruh kelas XI sebanyak 4 kelas yang berjumlah 137 siswa. Sampel penelitian ini terdiri dari 2 kelas yaitu kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen, dan kelas XI IPA 2 sebagai kelas kontrol, yang dipilih melalui *random sampling*. Instrumen penilaian yang digunakan adalah tes uraian yang berisi perintah untuk mengidentifikasi teks prosedur. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media presentasi interaktif dengan *Lumio* dalam pembelajaran mengidentifikasi teks prosedur kelas XI SMA Budistrya Medan tahun 2024/2025, memberikan hasil yang baik dan bermanfaat bagi siswa. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai kelas eksperimen yang mencapai 89,43, sementara hasil penggunaan media konvensional di kelas kontrol tidak sebaik kelas eksperimen. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata pada kelas kontrol yaitu 64,71. Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t *Independent Samples Test* dengan tingkat signifikansi 0,05 menunjukkan nilai *Sig (2-tailed)* sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dalam pembelajaran identifikasi teks prosedur pada siswa kelas XI SMA Budistrya Medan tahun 2024/2025 dengan menggunakan media presentasi interaktif dengan *Lumio*.

Kata Kunci : Pengaruh Media Pembelajaran, Presentasi Interaktif, *Lumio*, Mengidentifikasi Teks Prosedur.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillah rabbil alamin, segala puji dan syukur kepada Allah SWT atas taufik dan hidayahnya yang telah memudahkan usaha peneliti sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Presentasi Interaktif dengan Lumio terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Teks Prosedur oleh Siswa Kelas XI SMA Budistrya Medan”**. skripsi ini disusun sebagai salah satu bagian dari persyaratan untuk mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) Program studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam upaya penyelesaian skripsi ini, peneliti menyadari telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, M.Hum.**, selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

4. **Bapak Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.,** selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Ibu Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.,** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Ibu Winarti, S.Pd., M.Pd.,** selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti.
7. **Para Dosen serta Staf Pegawai** yang banyak membantu peneliti dalam memberikan informasi akademik dan membantu penulis selama menjalankan pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. **Kepala Sekolah, Guru, Staf dan Siswa/I SMA Swasta Budisatrya Medan** yang telah memberikan banyak bantuan selama proses observasi awal.
9. Kepada Ibu Peneliti, **Ibu Karmini S.Pd.,** yang telah memberikan doa, motivasi dan dukungan selama penyusunan skripsi ini.
10. Kepada Bapak Peneliti, **Bapak Eka Syahputra,** yang banyak memberikan dorongan dan motivasi kepada peneliti untuk terus melangkah.
11. Kepada seluruh **teman seperjuangan peneliti** di kelas A Pagi, yang telah membantu serta menemani peneliti dalam proses penulisan skripsi ini.

Sementara itu, peneliti banyak menyadari bahwa dalam skripsi penelitian ini masih banyak terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Maka daripada itu, peneliti sangat membutuhkan kritik, saran serta bimbingan dari pembaca agar dapat menyempurnakan skripsi penelitian ini nantinya. Akhir kata,

peneliti sangat berharap bahwa skripsi ini nanti dapat bermanfaat bagi para pembaca, serta dapat menjadi referensi untuk penelitian sejenis yang akan datang. Semoga Allah SWT, memberikan segala ridho dan rahmad-Nya kepada kita semua.

Assalamua'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Medan, Maret 2025
Penulis

Fathan Wardana
NPM. 20020024

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Kerangka Teoritis	8
2.1.1 Media Pembelajaran	8
2.1.1.1 Hakikat Media Pembelajaran	8
2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	9
2.1.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	10
2.1.1.4 Klasifikasi Media Pembelajaran	11
2.1.2 Media Presentasi Interaktif Lumio	12
2.1.2.1 Media Presentasi Interaktif	12
2.1.2.2 Hakikat Lumio	14

2.1.2.2	Langkah-Langkah Menggunakan Media Lumio.....	15
2.1.2.3	Fitur-Fitur Lumio	16
2.1.2.4	Kelebihan dan Kekurangan Lumio	18
2.1.3	Mengidentifikasi	18
2.1.4	Teks Prosedur	20
2.1.4.1	Hakikat Teks Prosedur	20
2.1.4.2	Isi Teks Prosedur.....	21
2.1.4.3	Struktur Teks Prosedur.....	22
2.1.4.4	Kaidah Kebahasaan.....	23
2.1.4.5	Contoh Teks Prosedur.....	24
2.2	Penelitian yang Relevan	26
2.3	Kerangka Konseptual	28
2.4	Hipotesis	30
	BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1	Pendekatan Penelitian.....	31
3.2	Lokasi dan Waktu Penelitian	32
3.2.1	Lokasi Penelitian.....	32
3.2.2	Waktu Penelitian.....	32
3.3	Populasi dan Sampel.....	33
3.3.1	Populasi.....	33
3.3.2	Sampel	34
3.4	Variabel dan Devinisi Operasional.....	35
3.4.1	Variabel Penelitian.....	35

3.4.2 Definisi Operasional Variabel Penelitian	35
3.5 Instrumen Penelitian	36
3.6 Teknik Analisis Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
4.1 Deskripsi Data Hasil Penilaian.....	45
4.1.1 Kecenderungan Variabel Penelitian.....	45
4.1.2 Uji Persyaratan Analisis (Uji Normalitas).....	54
4.1.3 Uji Hipotesis	55
4.2 Pembahasan	56
BAB V PENUTUP.....	58
5.1 Kesimpulan.....	58
5.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Desain Penelitian Posttest Only Control Design	31
Tabel 3.2	Waktu Penelitian.....	33
Tabel 3.3	Jumlah Siswa Kelas XI SMA Budisatrya Medan.....	34
Tabel 3.4	Aspek Penilaian Mengidentifikasi Teks Prosedur	37
Tabel 3.5	Rentang Nilai	43
Tabel 4.1	Nilai Mengidentifikasi Teks Prosedur Siswa Kelas XI IPA 2 (Kelas Kontrol).....	46
Tabel 4.2	Deskripsi Data Statistik Kelas Kontrol.....	47
Tabel 4.3	Distribusi Frekuensi Variabel Kemampuan Megidentifikasi Teks Prosedur dengan Media Pembelajaran Konvensional (Kelas Kontrol)	48
Tabel 4.4	Kategori Tingkat Kemampuan Megidentifikasi Teks Prosedur Dengan Media Pembelajaran Konvensional (Kelas Kontrol)	49
Tabel 4.5	Nilai Mengidentifikasi Teks Prosedur Siswa Kelas XI IPA 1 (Kelas Eksperimen)	50
Tabel 4.6	Deskripsi Data Statistik Kelas Eksperimen	51
Tabel 4.7	Distribusi Frekuensi Variabel Kemampuan Megidentifikasi Teks Prosedur Menggunakan Media Pembelajaran Presentasi Interaktif dengan Lumio (Kelas Eksperimen).....	52
Tabel 4.8	Kategori Tingkat Kemampuan Megidentifikasi Teks Prosedur Menggunakan Media Pembelajaran Presentasi Interaktif dengan Lumio (kelas Eksperimen)	53

Tabel 4.9	Hasil Uji Normalitas	54
Tabel 4.10	Independent Samples Test	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. RPP Kelas Eksperimen	63
Lampiran 2. RPP Kelas Kontrol	69
Lampiran 3. LKPD	74
Lampiran 4. Lembar Jawaban Siswa Kelas Kontrol	76
Lampiran 5. Lembar Jawaban Siswa Kelas Eksperimen	81
Lampiran 6. Surat Izin Riset	88
Lampiran 7. Surat Balasan Sekolah	89
Lampiran 8. Turnitin	90
Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian	91
Lampiran 10. K-1	92
Lampiran 11. K-2	93
Lampiran 12. K-3	94
Lampiran 13. Pengesahan Hasil Seminar Proposal.....	95
Lampiran 14. Pengesahan Proposal	96
Lampiran 15. Berita Acara Seminar Proposal	97
Lampiran 16. Berita Bimbingan Proposal	99
Lampiran 17. Daftar Riwayat Hidup	100

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini, proses pengajaran dalam dunia pendidikan tidak hanya terfokus pada penyampaian materi yang harus dihafal. Sejalan dengan pemikiran Sulistyaningrum (dalam Nopiani, 2023: 5203), pembelajaran di abad 21 tidak hanya menekankan pada kemampuan kognitif semata, tetapi juga memberi prioritas pada pengembangan kemampuan proses yang ada pada diri peserta didik. Artinya selama proses pembelajaran, guru harus mampu menggunakan cara yang tepat dan efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung proses.

Hal ini berkaitan dengan tuntutan abad 21 yang mengharuskan siswa untuk memiliki kompetensi 4C, yaitu *Critical Thinking* (berpikir kritis), *Creativity* (kreativitas), *Comunication* (berkomunikasi), dan *Collaboration* (bekerja sama). Hal ini sesuai dengan pendapat Meilani (dalam Nopiani, 2023:5204) bahwa keempat keterampilan tersebut merupakan keterampilan yang wajib dikuasai peserta didik di abad 21. Untuk mempermudah guru dalam menanamkan keterampilan 4C tersebut kepada peserta didik, guru dapat memanfaatkan teknologi pembelajaran yang kian berkembang.

Abdulhak dan Darmawan (2013:15) menyatakan bahwa dalam perkembangan pendidikan saat ini, terjadi pergeseran yang signifikan ke arah dominasi komunikasi digital, yaitu komunikasi yang menggunakan media digital. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan menjadi sangat penting mengingat bahwa cara terbaik untuk mencetak sumber daya

manusia yang bermutu adalah dengan melalui pendidikan itu sendiri, dan tentunya sumber daya manusia yang dihasilkan dari sistem pendidikan tersebut adalah manusia yang diharapkan memiliki kapabilitas untuk memenuhi kebutuhan zaman yang saat ini serba digital pula.

Di Indonesia sendiri segala urusan dalam bidang pendidikan mulai secara berangsur beralih ke teknologi digital. Hal ini dapat dilihat dari mulai dipakainya *software* pengisian rapor digital, pembelajaran melalui *e-learning*, *canva*, hingga pembelajaran jarak jauh melalui *zoom meeting*, hingga peran *artificial intelegent* (AI) yang kian marak dikembangkan.

Teknologi tersebut tentunya membutuhkan tenaga pendidik yang memiliki mutu serta kapabilitas untuk mampu menjalankan program-program tersebut. Hal ini juga sejalan dengan pendapat mantan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nadiem Makarim (dalam Sanjaya, 2023:10) Tanpa transformasi digital, Pendidikan dapat tertinggal jauh. Guru harus mampu memanfaatkan teknologi digital untuk menghadirkan pembelajaran yang jauh lebih menarik dan bermakna.

Menyinggung dalam hal pengajaran dalam pendidikan, tidak lepas dari yang namanya materi, metode dan media. Hal-hal tersebut juga terus berkembang seiring bertambahnya tuntutan zaman dan perubahan kebutuhan tiap generasi. Sehingga tak heran bila akan sering dijumpai beberapa materi, metode dan media yang bersifat digital dan berkembang sesuai dengan teknologi terkini. Tentunya perubahan-perubahan tersebut ada untuk membantu pendidik dalam mewujudkan susasana belajar yang bermakna terkhusus pada penggunaan media pembelajaran.

Salah satu teknologi pendidikan yang cukup masif berkembang adalah media pendidikan. Pada masa lalu, media terbatas pada alat-alat tradisional seperti guru, buku teks, dan papan tulis, namun kini telah berkembang hingga mencakup media digital dan online. Media kini digunakan untuk menyampaikan materi yang kreatif, inovatif, dan menarik, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media dapat meningkatkan prestasi, minat, dan motivasi belajar siswa. Dengan adanya media, siswa dapat lebih mudah fokus dan menyimak pembelajaran, khususnya dalam pelajaran bahasa Indonesia yang sering dianggap membosankan.

Pada kurikulum 2013 revisi kelas XI SMA, mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup kompetensi dasar yang menuntut siswa untuk mengidentifikasi teks prosedur dengan memperhatikan aspek isi, struktur, dan kaidah kebahasaan. Kompetensi dasar ini penting untuk diajarkan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, agar siswa dapat memahami dan mengaplikasikan teks prosedur dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru di SMA Budisatrya Medan pada siswa kelas XI mengenai pembelajaran mengidentifikasi teks prosedur, di temukan masih 70 % siswa yang tidak memahami bagaimana mengidentifikasi teks prosedur dengan benar, baik dari segi struktur, isi maupun kaidah kebahasaan teks prosedur. Kurangnya kemampuan siswa ini umumnya terjadi karena rendahnya minat belajar siswa dan fokus belajar yang mudah terpecah selama proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan kemampuan siswa dalam menganalisis struktur dan kaidah kebahasaan teks prosedur menjadi rendah. Penggunaan model

pembelajaran yang diterapkan oleh guru juga cenderung menggunakan metode ceramah. Guru kurang memberikan variasi dalam penggunaan media pembelajaran yang menyebabkan pembelajaran menjadi membosankan.

Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik untuk memperhatikan pembelajaran dan lebih aktif di kelas. Salah satunya adalah media *Lumio*. Media *Lumio* diyakini dapat menjadikan suasana kelas menjadi lebih aktif karena media *Lumio* adalah *website* pembelajaran yang dapat digunakan di layar gawai/PC guru, siswa, ataupun orang tua. Pun berdasarkan penelitian yang mendahului tentang *Lumio*, penggunaan *website* ini terbukti memberikan pengaruh peningkatan terhadap hasil pembelajaran.

Website ini dapat diakses secara gratis oleh siswa yang telah memiliki kode untuk bergabung dalam kelas. Berbagai fitur yang ada di dalam *website* diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan interaktif, terutama pada materi teks prosedur dalam pelajaran bahasa Indonesia. Para siswa dapat belajar bersama-sama maupun individu, selain itu *Lumio* merupakan *website* yang mudah untuk digunakan.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul **Pengaruh Media Pembelajaran Presentasi Interaktif dengan *Lumio* terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Teks Prosedur oleh Siswa Kelas XI SMA Budisatrya Medan.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, beberapa masalah dapat diidentifikasi dalam penelitian ini. Identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang mampu mengidentifikasi teks prosedur dengan benar.
2. Siswa kurang termotivasi untuk fokus terhadap pembelajaran yang dilakukan.
3. Penggunaan media masih sebatas presentasi konvensional yang mengandalkan komunikasi satu arah dari guru.
4. Kurangnya variasi media yang digunakan dalam belajar.
5. Rendahnya kemampuan analitis siswa dalam mengidentifikasi teks prosedur.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memperjelas fokus penelitian, perlu ditetapkan batasan masalah yang akan dijadikan acuan. Dalam penelitian ini, batasan masalah akan terfokus pada kemampuan siswa kelas XI SMA Budisatrya Medan dalam mengidentifikasi struktur dan kaidah kebahasaan yang terdapat pada teks prosedur.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan mengidentifikasi teks prosedur menggunakan media presentasi interaktif dengan *Lumio* oleh siswa kelas XI SMA Budisatrya Medan tahun pembelajaran 2024/2025?
2. Bagaimana kemampuan mengidentifikasi teks prosedur menggunakan model pembelajaran konvensional oleh siswa kelas XI SMA Budisatrya Medan tahun pembelajaran 2024/2025?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media presentasi interaktif dengan *Lumio* oleh siswa kelas XI SMA Budisatrya Medan tahun

pembelajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adaah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan mengidentifikasi teks prosedur menggunakan media presentasi interaktif dengan *Lumio* oleh siswa kelas XI SMA Budisatrya Medan tahun pembelajaran 2024/2025.
2. Untuk mengetahui kemampuan mengidentifikasi teks prosedur menggunakan model pembelajaran konvensional oleh siswa kelas XI SMA Budisatrya Medan tahun pembelajaran 2024/2025.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media presentasi interaktif dengan *Lumio* oleh siswa kelas XI SMA Budisatrya Medan tahun pembelajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan penelitian sejenis terkhusus pada penggunaan media pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan *Lumio* serta diharapkan mampu memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi teks prosedur oleh siswa kelas XI SMA Budisatrya Medan tahun pembelajaran 2024/2025.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan bahan kajian mengenai pembelajaran teks prosedur dan meningkatkan skill peneliti dalam pemanfaatan teknologi digital dalam media pembelajaran berbasis presentasi interaktif melalui *Lumio*. Dengan adanya media ini, siswa akan lebih aktif dan lebih fokus dalam belajar.

b. Bagi Peserta Didik

Diharapkan siswa dapat meningkatkan minat belajar terutama pada pembelajaran teks prosedur. Mendapatkan pengalaman pengajaran yang baru sehingga suasana kelas tidak monoton dan siswa tidak jenuh dalam belajar.

c. Bagi Guru

Memberikan informasi dan rekomendasi mengenai pengembangan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, agar suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak membosankan, dan terhindar dari kebosanan akibat rutinitas yang monoton.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Hakikat Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu "media" dan "pembelajaran". Menurut Shoffa (2023:5), secara etimologi, kata "media" berasal dari bahasa Latin "medius", yang berarti perantara. Dalam bahasa Inggris, "media" merupakan bentuk jamak dari "medium", yang memiliki arti sebagai pengantar atau perantara. Criticos, seperti yang dikutip (dalam Daryanto, 2021:4), juga menjelaskan bahwa media adalah komponen komunikasi yang memiliki peran untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada penerima pesan atau komunikan.

Riyana (2012:5) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah aktivitas individu dalam mengakses pengetahuan, mengembangkan keterampilan, dan menyerap nilai-nilai positif melalui berbagai sumber belajar yang tersedia. Daryanto (2021:4) juga menjelaskan bahwa pada hakikatnya proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi, komunikasi ini dapat diartikan sebagai proses penyampaian simbol-simbol komunikasi dari pengantar yaitu guru (*encoding*) ke penerima yaitu peserta didik yang akan menafsirkan simbol-simbol komunikasi tersebut (*decoding*). Sehingga pembelajaran dapat dikatakan sebagai kegiatan komunikasi untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif. Mengingat bahwa pembelajaran merupakan proses komunikasi,

dalam prosesnya dapat dijumpai kegagalan penafsiran dari simbol-simbol pesan yang disampaikan guru kepada peserta didik. Semakin banyak verbalisme dalam komunikasi, semakin abstrak pulalah pemahaman yang diterima.

Shoffa (2023:2) menyatakan bahwa untuk mencapai efektivitas dan efisiensi pembelajaran secara maksimal, salah satu langkah yang perlu diambil adalah mengurangi atau bahkan menghilangkan dominasi metode pembelajaran berbasis verbal dengan memanfaatkan media pembelajaran. Berdasarkan pandangan para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai alat perantara dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Daryanto (2021:4), yang menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang berfungsi sebagai perantara dalam kegiatan pembelajaran.

2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Punaji (dalam Miftah, 2022:4) memaparkan fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran mengubah sesuatu yang abstrak menjadi lebih kongkret dan sesuatu yang sangat teoretis menjadi lebih praktis
- b. Membangun motivasi belajar para pembelajar, karena media akan menjadi pusat perhatian pembelajar dan menimbulkan ketertarikan akan media tersebut.
- c. Memberikan kemudahan bagi para pembelajar dan memberikan pengetahuan dan pengalaman yang jelas.

- d. Memberikan rasa ingin tahu yang timbul dari media pembelajaran yang bervariasi.

Dari pemaparan tersebut, dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang bersifat formal, abstrak dan teoritis menjadi lebih praktis untuk diterima siswa. Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa, meningkatkan minat belajar mereka, melalui pengalaman belajar yang jelas dan berbeda dari pembelajaran konvensional.

2.1.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Daryanto (2021:5) menyatakan dalam bukunya bahwa semakin banyak penggunaan verbalisme dalam komunikasi, semakin abstrak pula pemahaman yang diterima. Berdasarkan hal ini, Daryanto menjelaskan bahwa media harus memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Membantu memperjelas pesan agar tidak terkesan terlalu verbal.
- b. Mengatasi keterbatasan dalam hal ruang, waktu, tenaga, dan indra.
- c. Meningkatkan semangat belajar serta memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dan sumber belajar.
- d. Memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetik mereka.
- e. Menyediakan rangsangan yang seragam, menyamakan pengalaman, dan menciptakan persepsi yang sama di antara siswa.
- f. Meningkatkan perhatian, minat, pemikiran, dan pesan yang diterima oleh peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.1.4 Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Asyhar (2012:44), media pembelajaran dapat dikategorikan dalam beberapa jenis, antara lain:

1. Media Visual

Media visual merujuk pada media yang hanya mengandalkan indera penglihatan siswa. Media visual ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu “media visual non-proyeksi dan media visual proyeksi. Contoh dari media visual non-proyeksi meliputi benda nyata, model/prototipe, media cetak seperti buku, modul, dan majalah, serta media grafis seperti gambar, kartun, karikatur, grafik, diagram, bagan, peta, dan poster. Sementara itu, media visual proyeksi mencakup hasil potret kamera, hasil aplikasi pengolah gambar, film bingkai/slide, *Overhead Projector* (OHP), gambar digital, dan *Liquid Crystal Display* (LCD)”.

2. Media Audio

“Media audio merupakan jenis media pembelajaran yang menggunakan indera pendengaran untuk menyampaikan informasi. Contoh dari media audio termasuk radio, *tape*, piringan hitam, *compact disc*, dan pemutar mp3”.

3. Media Audio-Visual

“Media audio-visual adalah jenis media pembelajaran yang menyampaikan pesan kepada peserta didik dengan memadukan elemen visual dan suara. Terdapat dua jenis media audio-visual: pertama, media audio-visual murni, di mana baik elemen visual maupun suara berasal dari satu sumber, seperti

televisi; kedua, media audio-visual tidak murni, di mana elemen visual dan suara berasal dari sumber yang berbeda atau gabungan dua media, seperti gambar di OHP yang dipadukan dengan suara dari *tape*”.

4. Multimedia

“Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan berbagai jenis media, seperti teks, grafis, animasi, video, dan interaktivitas, yang digabungkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan produk multimedia. Contoh dari multimedia termasuk internet, permainan, dan CAI (*Computer Assisted Instruction*).”

2.1.2 Media Presentasi Interaktif Lumio

2.1.2.1 Media Presentasi Interaktif

Media presentasi dalam pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu dalam mengomunikasikan sebuah materi. Nasrun (2019:9) menjelaskan bahwa media presentasi disebut juga sebagai pengantar pesan atau materi yang disampaikan baik itu berupa teks, gambar dan video dalam sebuah program komputer yang disajikan melalui perangkat saji atau proyektor.

Dalam hal ini, penggunaan media presentasi akan terikat dengan penggunaan *software-software multimedia* seperti *powerpoint*, *prezi*, *canva*, dll. Perangkat lunak tersebut, sering digunakan untuk membuat dan menyusun materi agar dapat dipresentasikan. Hal ini diperjelas oleh Nasrun (2019:10) yang menjelaskan bahwa perangkat lunak pengelola presentasi adalah perangkat yang dapat mengkombinasikan teks, gambar objek grafis, animasi, video dan suara agar materi menjadi sebuah presentasi yang efektif, professional dan efisien.

Penggunaan media presentasi dapat membawa kegiatan belajar mengajar menjadi interaktif. Hal ini karena media presentasi mampu menjadi media pembelajaran yang interaktif dalam prosesnya. Surtiati dan Irawan (2017:26) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif adalah segala sesuatu yang menyangkut penggunaan perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi pembelajaran dengan metode yang dapat memberikan respon atau umpan balik kepada pengguna dari apa yang dimasukkan kedalam media tersebut.

Adapun pembelajaran interaktif dijelaskan oleh Putri, dkk (2014:146) yaitu:

1. Proses pembelajaran melibatkan aktivitas mental siswa secara maksimal, bukan hanya mencatat materi, tetapi turut melibatkan mereka dalam aktivitas berpikir.
2. Pembelajaran membangun suasana dialogis, atau proses tanya jawab untuk membantu siswa membangun pengetahuan secara konstruktif.

Lebih lanjut Nasrun (2019:13) menjelaskan bahwa kehadiran media presentasi interaktif dalam pembelajaran akan melibatkan siswa secara efektif sehingga siswa memperoleh kebermaknaan belajar yang dapat membantu mereka mengungkapkan dan menyelesaikan permasalahan. Dari pernyataan tersebut, media pembelajaran presentasi interaktif diharapkan dapat membantu siswa menelaah materi abstrak menjadi lebih konkrit.

Adapun pengembangan media presentasi sendiri harus sesuai dengan prinsip-prinsip media pembelajaran. Yoyok (dalam Nasrun, 2019:12) menjelaskan

bahwa prinsip dalam membangun media presentasi adalah:

1. Harus dikembangkan sesuai dengan prosedur instruksional.
2. Berfungsi sebagai alat bantu mengajar, bukan merupakan media yang dipelajari secara mandiri oleh siswa.
3. Pengembangan media presentasi seyogyanya mempertmbangkan fitur-fitur yang dapat digunakan seperti untuk menampilkan gambar, animasi, video, suara, dll.
4. Materi yang disajikan harus benar substansinya dan menarik.

Diharapkan, penggunaan media presentasi interaktif dapat menarik kepercayaan diri siswa secara individu, dan membuat mereka lebih mudah untuk memahami materi secara konkrit sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang baik.

2.1.2.2 Hakikat Lumio

Menurut Zahrah (2023:18) *Lumio* adalah *web SMART Technologies*, *Lumio* merupakan nama baru yang lebih pendek untuk *SMART Learning Suite Online*, diterbitkan oleh produsen perangkat keras dan perangkat lunak kelas *SMART Technologies* sebagai aplikasi *website* berbentuk *slide* yang masih satu jenis dengan *nearpods*, *peardeck*, dll. Dengan demikian, *Lumio* merupakan *website* yang diluncurkan untuk berkreasi membuat media pembelajaran yang nantinya dapat dibagikan kepada siswa, baik menggunakan PC atau gawai. Penggunaan *Lumio* sendiri dapat digunakan untuk menyusun media pembelajaran berbentuk presentasi, mengingat bentuk media yang dihasilkan berbentuk salindia (*slide*).

Lebih lanjut, Zahrah (2023:18) menjelaskan bahwa *Lumio* berbentuk *website*, dapat dijadikan media pembelajaran interaktif karena terdapat banyak fitur yang memungkinkan siswa untuk belajar lebih interaktif melalui perangkatnya. *Lumio* memiliki banyak fitur di dalamnya, mengutip *Educational Apps Store*, (<https://www.educationalappstore.com/website/lumio-by SMART>, diakses tanggal 15 April 2025, pukul 20.30) fitur pada *Lumio* di antaranya dapat membuat pertanyaan refleksi, membuat *mind mapping*, dapat digunakan secara kolaboratif, yang menjadikan siswa dapat belajar secara interaktif, belajar sambil bermain *games* dan masih banyak lagi.

2.1.2.3 Langkah-Langkah Menggunakan Media *Lumio*

a. Cara Guru Mengakses *Lumio*

Zahrah (2023:19) menjelaskan langkah-langkah mengakses *Lumio* sebagai guru sebagai berikut:

- 1) Buka pranala <https://www.SMARTtech.com/Lumio/>.
- 2) Ketuk Login sebagai guru.
- 3) Pilih masuk menggunakan akun *google* atau *Microsoft*.
- 4) Jika sudah ada akun *google* yang tersambung. Maka anda dapat langsung masuk ke *Lumio* menggunakan akun *google* tersebut.
- 5) Ikuti langkah-langkah selanjutnya sesuai panduan web.

b. Cara Siswa Mengakses *Lumio*

Lebih lanjut, Zahrah (2023:24) menjabarkan tata cara mengakses *Lumio* sebagai siswa sebagai berikut:

- 1) Buka pranala *hellosmart.com*.

- 2) Pilih *Sign In* jika siswa ingin masuk menggunakan akun.
- 3) Pilih *Join As A Guest* jika ingin masuk tanpa akun.
- 4) Kemudian masukkan kode join yang telah diberikan oleh guru, lalu tulis nama lengkap siswa.

2.1.2.4 Fitur-Fitur Lumio

Mengutip dari *website Educational Apps Store*, (<https://www.educationalappstore.com/website/lumio-by SMART>, diakses tanggal 15 April 2025, pukul 20.45) fitur-fitur *Lumio* diantaranya sebagai berikut:

- 1) Lembaran baru (*New Page*) untuk membuat presentasi baru di kanvas kosong *Lumio*.
- 2) Teriakan (*Shout It Out*), siswa dapat berkontribusi secara individu ataupun kelompok. Mengerjakan soal dari guru.
- 3) Tanggapan (*Response*), ada lima jenis tanggapannya, di antaranya *Multiple Choice*/pilihan ganda, *True or False*/benar atau salah, *Multiple Answer*, *Poll/Opinion*, *Short Answer*/ jawaban singkat.
- 4) Kegiatan Berbasis Permainan (*Games based activities*), terdapat 12 permainan yang dapat dikombinasikan dengan pembelajaran.
 - a) *Fill in the blanks*, siswa menyeret kata atau angka ke bagian yang kosong. Ini meningkatkan dedikasi, komposisi, dan memori.
 - b) *Flip out*, siswa membalik kartu untuk meningkatkan kosa kata dan keterampilan korespondensi satu ke satu.

- c) *Games show* (pertunjukan games) siswa bergilir menjawab pilihan ganda atau pertanyaan benar salah.
- d) *Label reveal* (pengungkapan label), siswa mempelajari bagian-bagian tertentu dari suatu gambar.
- e) *Match 'Em Up!* (menyocokkan), siswa menyocokkan item terkait untuk meningkatkan korespondensi satu ke satu.
- f) *Memory Match* (pertandingan memori), siswa memilih pasangan kartu yang cocok untuk memperkuat konsentrasi, jangka pendek.
- g) *Monster Quiz (quiz monster)*, tim siswa bersaing untuk menetasakan monster, mereka menjawab pilihan ganda dan pertanyaan benar atau salah sambil mendorong interaksi yang lebih baik.
- h) *Rank Order* (urutan peringkat), siswa menyusun item-item dalam urutan peringkat.
- i) *Speedup* (percepatan), siswa berlomba dalam kuis balap ini untuk menjawab pilihan ganda dan pertanyaan benar salah dengan cepat dan benar.
- j) *Super Sort*, siswa mengurutkan item ke dalam dua kategori yang memfasilitasi pembelajaran melalui klasifikasi, pengelompokan, dan pemikiran logis.
- k) *Team Quiz* (kuis tim), tim siswa bersaing untuk mencapai akhir permainan dipimpin oleh guru.
- l) *Word Search* (pencarian kata), siswa mencari kata-kata tersembunyi dalam teka-teki klasik.

Dengan pendayagunaan fitur-fitur tersebut, memungkinkan *Lumio* untuk menjadi media presentasi interaktif yang mampu membangun pembelajaran lebih dinamis dan dialogis antara peserta didik dengan guru.

2.1.2.5 Kelebihan dan Kekurangan *Lumio*

Kelebihan *Lumio* diungkapkan oleh Zahrah (2023:25) yaitu:

1. Dapat melakukan presentasi secara *online* dengan menggunakan PC atau gawai. Tetapi lebih di sarankan untuk menggunakan PC.
2. *Lumio* memiliki banyak fitur yang dapat digunakan, memudahkan guru membuat media pembelajaran berbentuk *slide* dilengkapi dengan berbagai jenis bentuk evaluasi pembelajaran.
3. Dapat memasukkan berkas berbentuk PDF atau PPT yang sudah berisi materi ke dalam *Lumio* serta dapat menggunakan template yang sudah tersedia di *Lumio*.
4. Semua fitur yang tersedia di *website* ini dapat digunakan secara gratis walaupun akun pengguna tidak memiliki akun premium atau berbayar.

Adapun kekurangannya, Zahrah (2023:26) menjelaskan bahwa kekurangan *Lumio* yaitu:

1. Fitur gratis dari *Lumio* yang hanya menyediakan penyimpanan *cloud* sebesar 50 MB.
2. Guru harus menyiapkan jaringan internet yang stabil saat menggunakannya.
3. Guru harus mampu dan menguasai cara penggunaan, dan cara menyusun media pembelajaran menggunakan *Lumio*.

2.1.3 Mengidentifikasi

Mengidentifikasi istilah yang digunakan dalam Kurikulum 2013 revisi memiliki kedudukan yang setara dengan Kurikulum 2013 dan standar kompetensi pada kurikulum sebelumnya, yakni Kurikulum Satuan Tingkat Pendidikan. Istilah "mengidentifikasi" berasal dari kata "paham" yang berarti memahami dengan baik, sementara "mengidentifikasi" merujuk pada proses memahami, mengenali, atau mengetahui sesuatu dengan cara yang jelas dan rinci.

Depdiknas (2008:517) menjelaskan bahwa mengidentifikasi adalah proses untuk menentukan atau menetapkan sesuatu yang akan dikenali. Dengan demikian, mengidentifikasi dalam konteks pembelajaran berarti langkah-langkah untuk memilih atau mengetahui aspek-aspek tertentu yang akan disampaikan dalam materi ajar. Sebelum mengidentifikasi, penting untuk memahami terlebih dahulu apa yang akan diidentifikasi. Proses ini kemudian disusun dalam urutan yang terstruktur untuk menemukan inti dari kegiatan pembelajaran yang berfokus pada identifikasi tersebut.

Dalam pandangan Kurniasih yang dikutip oleh Ramadhani (2019:14), mengidentifikasi adalah proses mencari dan mengakses informasi yang tersimpan dalam ingatan jangka panjang yang relevan dengan materi yang diajarkan. Proses ini melibatkan identifikasi terhadap aspek-aspek serta isi materi yang akan dipelajari. Mengidentifikasi adalah bagian dari pengembangan pengetahuan yang disajikan dalam materi pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Lebih lanjut, Ramadhani (2019:14) mengungkapkan bahwa mengidentifikasi melibatkan kegiatan seperti mengingat, membedakan, menduga, menjelaskan, memperluas pemahaman, menyimpulkan, menggeneralisasi,

memberikan contoh, menulis kembali, serta meramalkan. Oleh karena itu, mengidentifikasi adalah kegiatan yang memiliki beragam arti namun memiliki satu tujuan utama, yaitu memahami suatu hal dengan tepat.

Dari berbagai pendapat yang telah disampaikan, peneliti menarik kesimpulan bahwa mengidentifikasi adalah proses menemukan atau menetapkan komponen-komponen yang ada dalam materi yang akan diidentifikasi. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, proses mengidentifikasi membutuhkan tahapan yang jelas dan terencana dengan baik sesuai dengan materi yang akan dipelajari.

Dari berbagai pendapat yang telah dipaparkan, peneliti menarik kesimpulan bahwa mengidentifikasi merupakan suatu aktivitas yang bertujuan untuk menemukan atau menetapkan bagian-bagian dari permasalahan yang ada dalam materi yang akan dipelajari. Proses ini memerlukan serangkaian langkah yang harus dilaksanakan untuk memastikan pembelajaran pada materi yang direncanakan dapat tercapai dengan baik.

2.1.4 Teks Prosedur

2.1.4.1 Hakikat Teks Prosedur

Menurut Mahsun (2014:30), teks prosedur atau teks arahan merupakan salah satu jenis teks dalam genre faktual dengan subgenre prosedural. Teks ini bertujuan untuk memberikan panduan atau mengajarkan langkah-langkah yang harus dilakukan. Inti dari teks prosedur terletak pada cara melaksanakan sesuatu, yang dapat berupa aktivitas percobaan maupun pengamatan. Struktur umum dari teks prosedur biasanya meliputi judul, tujuan, daftar bahan yang dibutuhkan,

langkah-langkah pelaksanaan, hasil pengamatan, serta kesimpulan..

Nurlailatul (2016:2) mengungkapkan bahwa teks prosedur adalah serangkaian petunjuk yang memberikan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mencapai suatu tujuan. Teks prosedur memiliki manfaat yang signifikan dalam kehidupan karena memandu kita untuk melakukan berbagai aktivitas dengan cara yang benar dan aman. Teks ini juga sangat berguna dalam penggunaan alat, memastikan bahwa alat digunakan dengan tepat tanpa menimbulkan risiko atau kerusakan. Agar mencapai hasil yang sesuai, teks prosedur harus disusun secara berurutan karena langkah-langkahnya tidak dapat ditata secara sembarangan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa teks prosedur merupakan teks yang berperan dalam memberikan panduan atau mengajarkan langkah-langkah serta cara-cara yang harus diikuti untuk melaksanakan suatu kegiatan atau menyelesaikan sebuah tugas.

2.1.4.2 Isi Teks Prosedur

Teks prosedur berisi tahapan-tahapan atau cara melakukan sesuatu dengan tujuan mencapai hasil akhir yang diharapkan. Menurut Umiyatun (2018:92), teks prosedur merupakan teks yang berfungsi memberikan panduan tentang langkah-langkah, metode, atau cara-cara untuk melaksanakan suatu aktivitas.

Lebih lanjut Yulaikawati (2020:20) menjabarkan isi teks prosedur sebagai berikut:

1. Bagian Tujuan

Bagian ini memaparkan tujuan dari langkah-langkah yang disajikan atau hasil akhir yang diharapkan tercapai dalam teks prosedur tersebut.

2. Bagian Material

Berisikan penjelasan terkait apa saja alat dan bahan dalam proses membuat sesuatu yang diinginkan, atau apa-apa saja keperluan yang harus dipersiapkan sebelum memulai langkah-langkah yang telah dibuat.

3. Bagian Langkah-langkah

Bagian ini menjelaskan urutan langkah yang perlu dilakukan untuk mencapai hasil yang diinginkan sesuai dengan tujuan dari teks prosedur

2.1.4.3 Struktur Teks Prosedur

Untuk menghasilkan teks prosedur yang baik, diperlukan pemenuhan persyaratan tertentu dalam penulisannya, yang akan menggambarkan secara rinci langkah-langkah atau proses yang harus diikuti dalam suatu kegiatan.

Budianti, dkk (2018:7) menyatakan bahwa terdapat empat hal utama yang harus diperhatikan dalam menyusun struktur teks prosedur, yaitu:

1. Judul.
 - a. Nama benda atau sesuatu yang akan dibuat atau dilakukan.
 - b. Cara untuk melakukan atau menggunakan sesuatu.
2. Pengantar yang menyatakan tujuan penulisan.
 - a. Bisa berupa kalimat yang menjelaskan tujuan penulisan.
 - b. Bisa juga berupa paragraf pembuka yang mengungkapkan tujuan dari penulisan tersebut.
3. Bahan atau alat untuk melaksanakan suatu prosedur.
 - a. Dapat berupa daftar/rincian.
 - b. Dapat berupa paragraf.

- c. Pada teks prosedur tertentu, misalnya prosedur melakukan sesuatu, tidak diperlukan bahan/alat.

4. Prosedur/tahapan dengan urutan yang benar

- a. Dapat berupa urutan langkah-langkah yang ditunjukkan melalui penomoran.
- b. Dapat berupa urutan langkah yang ditandai dengan kata-kata pengurutan, seperti pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya.
- c. Dapat menunjukkan urutan berdasarkan waktu, seperti sekarang, kemudian, setelah itu, dan sebagainya.
- d. Tahapan umumnya dimulai dengan kata kerja yang memberi perintah, seperti tambahkan, aduk, tiriskan, panaskan, dan lain-lain.

2.1.4.4 Kaidah Kebahasaan

Budianti, dkk (2018:1) menyatakan bahwa dalam teks prosedur, aspek kebahasaan meliputi penggunaan kalimat perintah, kalimat dengan batasan yang jelas, kata keterangan mengenai alat, cara, dan tujuan, serta kalimat yang mengandung saran atau larangan. Selain itu, teks prosedur juga menggunakan kata penghubung, pelesapan, dan acuan.

Lebih lanjut, Suherli, dkk (2020:20), menjabarkan unsur-unsur kebahasaan teks prosedur sebagai berikut:

1. Teks prosedur banyak menggunakan kata kerja yang bersifat perintah (imperatif), yang dapat dibentuk dengan akhiran -kan, -i, serta partikel -lah.
2. Dalam teks prosedur sering dijumpai penggunaan kata-kata teknis yang relevan dengan topik yang dibahas.

3. Teks prosedur cenderung menggunakan konjungsi dan partikel yang berfungsi untuk menambah informasi.
4. Penggunaan pernyataan yang bersifat persuasif juga sering ditemukan dalam teks prosedur. Jika prosedur tersebut merupakan resep atau petunjuk penggunaan alat, maka teks tersebut akan memberikan penjelasan mendetail tentang benda atau alat yang digunakan, termasuk rincian ukuran, jumlah, dan warna.

2.1.4.5 Contoh Teks Prosedur

Berikut adalah contoh teks prosedur yang benar

Cara Membuat Ayam Bumbu Lengkuas

Tujuan:

Tujuan dari penyusunan resep ini adalah untuk memberikan panduan kepada banyak orang mengenai cara membuat ayam bumbu lengkuas yang nikmat dan lezat.

1 kg ayam potong

2 batang serai, dimemarkan

2 lembar daun salam

2 lembar daun jeruk

500 ml air kelapa

2 sdm air asam jawa

1 sdt garam

Minyak goreng secukupnya

Bahan Bumbu Halus:

5 siung bawang merah
4 siung bawang putih
3 butir kemiri, disangrai
1 ruas jahe
1 ruas kunyit
150 gram lengkuas parut

Cara Membuat:

1. Pertama, haluskan semua bumbu dan oleskan pada ayam yang sudah dipotong sesuai selera. Diamkan selama beberapa saat agar bumbu meresap
2. Masak ayam di panci atau wajan dengan api sedang sampai ayam berubah warna.
3. Masukkan air kelapa, serai, daun salam, daun jeruk, air asam jawa, dan garam ke dalam panci.
4. Tutup panci dan kecilkan api, ungkep ayam hingga bumbu meresap dan airnya hampir habis. Angkat ayam dan sisihkan.
5. Panaskan minyak untuk menggoreng ayam. Goreng ayam hingga berwarna kuning kecoklatan dan matang sempurna. Angkat dan tiriskan.
6. Goreng sisa bumbu ungkep ayam hingga kering, angkat dan tiriskan
7. Tata ayam di piring saji, taburkan dengan bumbu lengkuas kering, dan sajikan. Selamat menikmati!

Kesimpulan: Dengan mengikuti petunjuk pada resep di atas, Anda dapat dengan mudah memasak ayam bumbu lengkuas di rumah!

2.2 Penelitian yang Relevan

1. “Pengaruh Penggunaan Media Presentasi *Lumio by SMART* Pada Mata Pelajaran Aplikasi Pengolah Angka dalam Meningkatkan Pola Pikir Kritis Siswa di Kelas VII MTs Al-Khairiyah Pipitan” yang dilakukan oleh Sri Wardatul Jannah, Dewi Surani, dan Ade Fricticarani. Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi di Universitas Bina Bangsa melaksanakan penelitian untuk mengukur dampak penggunaan media presentasi Lumio by SMART pada mata pelajaran aplikasi pengolah angka, guna menghindari kebosanan dan kejenuhan di kalangan siswa selama pembelajaran. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Sri Wardatul dkk., yang juga menggunakan metode penelitian kuantitatif. Namun, terdapat perbedaan dalam subjek dan objek penelitian. Penelitian ini melibatkan siswa kelas XI SMA Budi Satrya dengan objek penelitian berupa teks prosedur. Hasil penelitian Sri Wardatul dkk., (2023) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, yakni 40% pada siklus pertama, 65% pada siklus kedua, dan 85% pada siklus ketiga setelah menggunakan media presentasi Lumio by SMART pada materi pembagian dalam Matematika.
2. “Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Multimedia Interaktif Berbasis *Lumio By Smart*” yang dilakukan oleh Aina Wirda, Amalia Rhoma

Dhoni, Elsa Rahayu Setianingsih, Destrinelli. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur dampak penggunaan multimedia interaktif Lumio by SMART dalam pembelajaran Matematika, dengan fokus pada pengurangan kebosanan peserta didik dan peningkatan hasil belajar. Keterkaitan antara penelitian ini dan penelitian Wirda, dkk, terletak pada penggunaan Lumio sebagai media pembelajaran interaktif. Namun, perbedaannya terletak pada metode yang digunakan, di mana Wirda, dkk. menggunakan metode penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Selain itu, subjek penelitian Wirda, dkk. terdiri dari peserta didik kelas IV SDN 182 Hutan Lindung/I, sementara penelitian ini melibatkan siswa kelas XI SMA Budisatrya Medan. Hasil penelitian Wirda, dkk., (2023) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pola pikir kritis siswa sebesar 41,4% setelah menggunakan media presentasi Lumio by SMART.

3. Penelitian ketiga, adalah penelitian yang dilakukan oleh Osipova dan Bagrova dari Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University, Saint-Petersburg, Russian dengan judul "*Lumio by SMART In Distancelearning: A Case Of EFL Vocabulary Learning*" berdasarkan pencarian penulis melalui Publish or Perish artikel ini di publish pada tahun 2022. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk menyelidiki potensi *linguodidactic Lumio* dalam pengajaran EFL, untuk mendeskripsikan algoritma pengajaran. Penelitian oleh Osipova dan Bagrova dengan skripsi penulis memiliki persamaan yakni keduanya menggunakan media *Lumio by SMART* sebagai media pembelajaran. Lokasi

penelitian tersebut dilakukan di Rusia. Perbedaanya adalah penelitian Osipova dan Bagrova dilakukan secara jarak jauh dan menggunakan subjeknya adalah siswa EFL studi sarjana program teknik sipil. Sedangkan penelitian ini dilakukan secara tatap muka dan menggunakan subjek siswa kelas XI SMA Budisatrya Medan. Adapun hasil penelitian Osipova dan Bogova, (2023) adalah, hasil pengetahuan tentang tingkat kosakata terkait topik dari siswa di kelompok kontrol (pembelajaran di kelas) dan kelompok eksperimen (pembelajaran jarak jauh) yang menunjukkan bahwa 70% siswa di kelompok kontrol dan 90% di kelompok eksperimen berhasil mendapatkan 18 poin dari 30 (60%) dan lulus tes kosakata. Sebagai ringkasan, *Lumio oleh Smart* dianggap sebagai *platform* pembelajaran cerdas dengan potensi linguodidaktik yang kuat. *Platform* ini menyediakan sumber daya unik untuk menciptakan lingkungan yang nyaman untuk pembelajaran jarak jauh, cara baru dalam penyampaian kurikulum, bentuk interaksi komunikatif yang inovatif, dan peluang yang lebih besar untuk umpan balik langsung.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah suatu struktur logika yang disusun untuk menjelaskan variabel-variabel yang diteliti dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian ini, kerangka konseptual yang digunakan adalah sebagai berikut:

Bagan 2.1



Berdasarkan kerangka konseptual di atas, alur penelitian ini dapat diketahui dengan lebih terstruktur. Sebab untuk dapat mengidentifikasi sebuah teks prosedur, seseorang harus memahami bagian-bagian yang menyusun sebuah teks prosedur tersebut sehingga suatu teks prosedur dapat dikenali sebagai teks prosedur. Hal ini dapat dengan jelas tergambar melalui kerangka konseptual di atas, yaitu teks prosedur terdiri atas dua bagian, struktur dan kaidah kebahasaan. Adapun struktur dalam teks prosedur terdiri atas tujuan, langkah-langkah dan penegasan ulang. Sementara itu, untuk bagian kaidah kebahasaan teks prosedur, terdiri dari kata kerja imperatif, pernyataan persuasif, kata teknis, konjungsi penjumlahan, dan deskripsi alat. Semua hal tersebut harus dipelajari dan dikenali untuk memperoleh hasil belajar yang baik dalam pembelajaran mengidentifikasi teks prosedur.

Selain itu, berdasarkan kerangka konseptual di atas, untuk meraih hasil belajar yang baik, peneliti memberikan proses pengajaran mengidentifikasi teks prosedur dengan menggunakan *Lumio*. Dengan demikian proses pembelajaran dimasukkan sebuah Tindakan presentasi interaktif dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada dalam *Lumio* seperti *shout it out*, *rank order*, dan *label reveal* yang muara dari Tindakan tersebut adalah hasil belajar siswa dalam pembelajaran mengidentifikasi teks prosedur.

Peneliti mengharapkan bahwa penggunaan media pembelajaran presentasi

interaktif dengan *Lumio* dapat mengatasi permasalahan yang ditemukan pada pembelajaran mengidentifikasi teks prosedur di SMA Budisatrya Medan. Media pembelajaran merupakan rangkaian dalam menyampaikan materi yang mencakup berbagai aspek pembelajaran. Guru diharapkan memilih media yang tepat dan relevan dengan materi yang akan diajarkan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan dinamis. Dengan demikian, peserta didik dapat terhindar dari rasa bosan saat mengikuti pembelajaran.

Teks prosedur merupakan salah satu materi dalam pelajaran bahasa Indonesia yang diajarkan di kelas XI SMA. Banyak siswa yang merasa bosan dengan pembelajaran teks prosedur, yang sering kali disebabkan oleh model atau media yang digunakan oleh guru yang kurang menarik. Hal ini membuat siswa tidak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan semangat. Oleh karena itu, sangat penting untuk menggunakan media pembelajaran yang tepat dan menarik. Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah Lumio. Dengan menggunakan media *Lumio*, diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga mereka menjadi lebih antusias dan aktif dalam belajar.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena dapat mempermudah penyampaian materi dan meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan adanya media yang tepat, siswa dapat lebih mudah memahami materi dan lebih termotivasi untuk belajar, sehingga dapat mencapai hasil yang lebih baik.

2.4 Hipotesis

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka konseptual yang telah diuraikan, hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh yang signifikan media pembelajaran presentasi interaktif dengan *Lumio* terhadap kemampuan mengidentifikasi teks prosedur oleh siswa kelas XI SMA Budisatrya Medan tahun ajaran 2024/2025.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Menurut Sugiyono (2017:12), penelitian kuantitatif disebut sebagai metode tradisional karena telah lama digunakan dan menjadi metode yang lazim dalam penelitian. Jenis penelitian ini digolongkan sebagai penelitian ilmiah karena mematuhi prinsip-prinsip ilmiah yang mencakup sifat konkrit atau berbasis bukti empiris, objektivitas, dapat diukur, rasional, dan sistematis. Dalam penelitian eksperimen ini, diterapkan desain *posttest only control design*, yang melibatkan dua kelompok yang dipilih secara acak. Kelompok yang mendapatkan perlakuan disebut kelompok eksperimen, sedangkan kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan disebut kelompok kontrol. Tujuan desain ini adalah untuk membandingkan perbedaan yang muncul sebagai dampak dari perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan.

Tabel 3.1
Desain Penelitian *Posttest Only Control Design*

Kelas Eksperimen	X Mex 1 (R₁)	X	O₁
Kelas Kontrol	X MR 1 (R₂)		O₂

Sumber: Setyosari, Punaji (2020:2018)

Keterangan:

R_1 : Kelas eksperimen yang terpilih secara random.

R_2 : Kelas kontrol yang terpilih secara random.

X : Perlakuan menggunakan media presentasi *Lumio*.

O_1 : *Post-test* kemampuan mengidentifikasi teks prosedur kelas eksperimen.

O_2 : *Post-test* kemampuan mengidentifikasi teks prosedur kelas kontrol.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Budisatrya Medan, yang terletak di Jalan Letda Sujono No. 166, Bandar Selamat, Kec. Medan Tembung, Sumatera Utara. Untuk memastikan penelitian ini sesuai dengan tujuan yang diinginkan, ruang lingkup penelitian dibatasi pada siswa kelas XI di SMA Budisatrya Medan. Pembatasan ini bertujuan agar penelitian lebih terfokus dan relevan dengan karakteristik serta kondisi siswa di sekolah tersebut.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama delapan bulan terhitung mulai dari bulan Juli 2024 sampai dengan bulan Februari 2025. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.2 di bawah ini:

Tabel 3.2
Waktu Penelitian

No	Keterangan	Bulan/Tahun							
		2024						2025	
		Juli	Agustus	September	Oktober	November	Desember	Januari	Februari
1	Penulisan Proposal								
2	Bimbingan Proposal								
3	Seminar Proposal								
4	Perbaikan Proposal								
5	Penelitian								
6	Pengumpulan Data								
7	Analisis Data								
8	Penulisan Skripsi								
9	Bimbingan Skripsi								
10	Sidang Meja Hijau								

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Arikunto (2014:173) menyatakan bahwa populasi adalah seluruh subjek yang ada dalam penelitian, yang mencakup wilayah generalisasi, yakni objek atau subjek yang dipilih oleh peneliti untuk dipelajari dan dijadikan dasar untuk menarik kesimpulan. Sementara menurut Sugiyono (2017:61), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek dengan karakteristik dan kualitas tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dianalisis dan dari mana kesimpulan penelitian akan diambil.

Penelitian ini mengambil populasi dari seluruh siswa kelas XI SMA Budisatrya Medan pada tahun ajaran 2023/2024. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti sebelumnya, diketahui bahwa jumlah total siswa kelas XI di SMA Budisatrya Medan adalah 136 siswa yang tersebar dalam empat kelas. Rincian lebih lengkap dapat ditemukan pada tabel berikut ini.

Tabel 3.3
Jumlah Siswa Kelas XI SMA Budisatrya Medan

NO	Kelas	Jumlah Siswa
1	XI IPA- 1	35
2	XI IPA- 2	35
3	XI IPS- 1	34
4.	XI IPS- 2	33
Total		137

3.3.2 Sampel

Sugiyono (2017:118) menyatakan bahwa sampel merupakan bagian atau sejumlah anggota dari populasi yang ada. Sampel tersebut digunakan sebagai dasar untuk memberikan informasi atau menarik kesimpulan tentang kelompok yang lebih besar. Berdasarkan pengertian ini, peneliti memilih kelas XI IPA-1 yang terdiri dari 35 siswa sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media presentasi interaktif Lumio, sementara kelas XI IPA-2 yang juga berjumlah 35 siswa dipilih sebagai kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah). Proses pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik random sampling. Adapun langkah-langkah dalam random sampling adalah sebagai berikut:

1. Membagi kertas menjadi empat bagian.
2. Menulis nama masing-masing kelas, yaitu XI IPA-1, XI IPA-2, XI IPS-1, dan XI IPS-2
3. Menggulung kertas tersebut dan menempatkannya dalam botol atau wadah
4. Kertas-kertas tersebut kemudian diundi, dan dua gulungan kertas dikeluarkan.
5. Gulungan kertas pertama dibuka, dan kelas XI IPA-1 terpilih sebagai kelas eksperimen, sementara gulungan kertas kedua dibuka, dan kelas XI IPA-2

terpilih sebagai kelas kontrol.

3.4 Variabel dan Devinisi Operasional

3.4.1 Variabel Penelitian

Menurut Arikunto (2014:161), variabel penelitian merujuk pada objek yang menjadi fokus dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Oleh karena itu, penelitian ini membahas dua variabel, yaitu:

- 1) Variabel X_1 : Kemampuan mengidentifikasi teks prosedur dengan menggunakan media presentasi *Lumio*.
- 2) Variabel X_2 : Kemampuan mengidentifikasi teks prosedur dengan menggunakan metode konvensional.

3.4.2 Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional merujuk pada penjelasan yang memberikan arti atau pemahaman yang jelas untuk mengukur suatu variabel. Definisi ini bertujuan untuk memastikan variabel yang diteliti dapat diukur dengan tepat. Berikut adalah definisi variabel dalam penelitian ini:

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa digunakan sebagai alat perantara dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik untuk meningkatkan efektifitas dan efesiensi pembelajaran.
2. *Lumio* merupakan aplikasi website berbentuk slide yang masih satu jenis dengan *nearpods*, *peardeck*, dll. Tetapi *Lumio* memiliki kelebihan di banding dengan media pembelajaran online ataupun berbentuk web lainnya, sebab *Lumio* dapat dijadikan media pembelajaran interaktif karena terdapat banyak

fitur yang memungkinkan siswa untuk belajar lebih interaktif melalui perangkatnya, di antaranya dapat membuat pertanyaan refleksi, membuat mind mapping, dapat digunakan secara kolaboratif, yang menjadikan siswa dapat belajar secara interaktif, belajar sambil main games dan masih banyak lagi.

3. Teks prosedur adalah jenis teks yang memberikan petunjuk atau langkah-langkah tentang cara melakukan suatu hal. Teks ini berguna untuk memandu seseorang dalam menjalankan suatu kegiatan atau kebiasaan hidup dengan benar. Selain itu, teks prosedur juga membantu dalam penggunaan alat dengan tepat agar tidak membahayakan diri sendiri atau merusak alat tersebut.

3.5 Instrumen Penelitian

Sugiyono (2017:166) menjelaskan bahwa instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang sedang diteliti. Instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel dalam ilmu alam sudah banyak tersedia dan telah diuji untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya. Alat ukur dalam penelitian sering disebut instrumen penelitian. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan tes penugasan tertulis berupa uraian. Aspek-aspek penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4
Aspek Penilaian Mengidentifikasi Teks Prosedur

No	Aspek Penilaian	Indikator yang Dinilai	Skor	Kategori	
1.	Mengidentifikasi struktur teks prosedur A. Judul	a. Peserta didik mengidentifikasi judul teks prosedur dengan tepat.	7-10	Tepat	
		b. Peserta didik mengidentifikasi judul teks prosedur kurang tepat.	4-6	Kurang Tepat	
		c. Peserta didik mengidentifikasi judul teks prosedur tidak tepat.	0-3	Tidak Tepat	
	B. Tujuan	a. Peserta didik mengidentifikasi tujuan teks prosedur dengan tepat.	7-10	Tepat	
		b. Peserta didik mengidentifikasi tujuan teks prosedur kurang tepat.	4-6	Kurang Tepat	

		c. Peserta didik mengidentifikasi teks prosedur tidak tepat.	0-3	Tidak Tepat	
C. Langkah-langkah		a. Peserta didik mengidentifikasi langkah-langkah dalam teks prosedur dengan tepat.	16-20	Tepat	
		b. Peserta didik mengidentifikasi langkah-langkah dalam teks prosedur kurang tepat.	11-15	Kurang Tepat	
		c. Peserta didik mengidentifikasi Langkah-langkah dalam teks prosedur tidak tepat.	0-10	Tidak Tepat	
D. Penegasan ulang		a. Peserta didik mengidentifikasi penegasan ulang dalam teks prosedur dengan tepat.	7-10	Tepat	
		b. Peserta didik mengidentifikasi	4-6	Kurang Tepat	

		<p>penegasan ulang dalam teks prosedur kurang tepat.</p> <p>c. Peserta didik mengidentifikasi penegasan ulang dalam teks prosedur tidak tepat.</p>	0-3	Tidak Tepat	
2.	<p>Mengidentifikasi kaidah kebahasaan teks prosedur</p> <p>A. Kata kerja imperatif</p>	<p>a. Peserta didik mengidentifikasi kata kerja imperatif dalam teks prosedur dengan tepat.</p> <p>b. Peserta didik mengidentifikasi kata kerja imperatif dalam teks prosedur kurang tepat.</p> <p>c. Peserta didik mengidentifikasi kata kerja imperatif dalam teks prosedur tidak tepat.</p>	7-10	Tepat	
			4-6	Kurang Tepat	
			0-3	Tidak Tepat	
	B. Konjungsi	a. Peserta didik mengidentifikasi	7-10	Tepat	

		<p>konjungsi dalam teks prosedur dengan tepat.</p> <p>b. Peserta didik mengidentifikasi konjungsi dalam teks prosedur kurang tepat.</p> <p>c. Peserta didik mengidentifikasi kata konjungsi dalam teks prosedur tidak tepat.</p>	<p>4-6</p> <p>0-3</p>	<p>Kurang Tepat</p> <p>Tidak Tepat</p>	
	C. Pernyataan persuasive	<p>a. Peserta didik mengidentifikasi pernyataan persuasif dalam teks prosedur dengan tepat.</p> <p>b. Peserta didik mengidentifikasi pernyataan persuasif dalam teks prosedur kurang tepat.</p> <p>c. Peserta didik mengidentifikasi pernyataan persuasif dalam teks prosedur</p>	<p>7-10</p> <p>4-6</p> <p>0-3</p>	<p>Tepat</p> <p>Kurang Tepat</p> <p>Tidak Tepat</p>	

	tidak tepat.			
D. Kata teknis	a. Peserta didik mengidentifikasi kata teknis dalam teks prosedur dengan tepat.	7-10	Tepat	
	b. Peserta didik mengidentifikasi kata teknis dalam teks prosedur kurang tepat.	4-6	Kurang Tepat	
	c. Peserta didik mengidentifikasi kata teknis dalam teks prosedur tidak tepat.	0-3	Tidak Tepat	
E. Gambaran benda atau alat	a. Peserta didik mengidentifikasi Gambaran benda atau alat dalam teks prosedur dengan tepat.	7-10	Tepat	
	b. Peserta didik mengidentifikasi Gambaran benda atau alat dalam teks prosedur	4-6	Kurang Tepat	

		kurang tepat. c. Peserta didik mengidentifikasi Gambaran benda atau alat dalam teks prosedur tidak tepat.	0-3	Tidak Tepat	
--	--	--	-----	-------------	--

Perolehan nilai siswa dalam keterampilan mengidentifikasi teks prosedur dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\sum N = \frac{\sum S}{\sum M} \times 100$$

Keterangan:

$\sum N$ = Jumlah nilai siswa.

$\sum S$ = Jumlah skor siswa.

$\sum M$ = Jumlah skor maksimal.

3.6 Teknik Analisis Data

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif, yang melibatkan pengujian dan analisis data menggunakan perhitungan angka serta menarik kesimpulan berdasarkan rumusan-rumusan berikut:

1. Menetapkan atau menghitung skor/nilai mentah dari kemampuan mengidentifikasi teks prosedur kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Menghitung nilai rata-rata dan standar deviasi skor dari variabel hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan berbantuan *software* SPSS

(*Statistical Program for Social Science*).

3. Melakukan distribusi skor siswa dalam kemampuan mengidentifikasi teks prosedur di kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan berbantuan *software SPSS (Statistical Program for Social Science)*.
4. Menentukan nilai akhir yang diperoleh siswa sesuai dengan pedapat Arikunto:

Tabel 3.5
Rentang Nilai

	Kategori	Rentang Nilai
1.	Sangat Baik	80-100
2.	Baik	66-79
3.	Cukup	56-65
4.	Kurang	46-55
5.	Sangat Kurang (Gagal)	<45

5. Melakukan uji normalitas pada data untuk mengetahui apakah data terdistribusi normal atau tidak, menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* yang dibantu dengan perangkat lunak SPSS.
6. Melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t independen melalui *software SPSS (Statistical Program for Social Science)*.

Untuk menguji hipotesis penelitian, dilakukan perbandingan antara harga t -hitung dan t -tabel pada $N = 38$ dengan tingkat kepercayaan $\alpha = 0,05$, dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ (lebih dari) H_0 ditolak, H_a diterima dengan pengertian adanya pengaruh signifikan media presentasi interaktif dengan *Lumio* terhadap kemampuan mengidentifikasi teks prosedur.
- b. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ (lebih kecil) H_0 diterima, H_a ditolak dengan pengertian tidak ada pengaruh yang signifikan media presentasi interaktif dengan

Lumio terhadap kemampuan mengidentifikasi teks prosedur.

Langkah-langkah pengujian menggunakan program SPSS adalah sebagai berikut:

- 1) Masukkan data variabel untuk kelas eksperimen dan kontrol ke dalam *data view* pada *Independent Sample T-Test*.
- 2) Pindahkan data masing-masing variabel ke kolom *Paired Variable*.
- 3) Pilih menu *option*, lalu isi *Confidence Interval* dengan 95%.
- 4) Klik *Continou*.
- 5) Terakhir, klik *Ok*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data Hasil Penilaian

4.1.1 Kecenderungan Variabel Penelitian

Untuk mengumpulkan data penelitian, peneliti menggunakan instrumen tes uraian. Melalui instrumen tersebut, diperoleh data pada dua variabel, yaitu variabel X1 dan X2. Variabel X1 mengacu pada kemampuan siswa kelas XI IPA 1 SMA Budisatrya Medan tahun 2024 dalam mengidentifikasi teks prosedur menggunakan media pembelajaran *Lumio*, dengan jumlah peserta sebanyak 35 siswa (kelas eksperimen). Sementara itu, variabel X2 mengacu pada kemampuan siswa kelas XI IPA 2 SMA Budisatrya Medan tahun 2024 dalam mengidentifikasi teks prosedur menggunakan media pembelajaran konvensional, yang juga berjumlah 35 siswa (kelas kontrol).

Analisis deskriptif dalam penelitian ini memberikan informasi terkait nilai siswa, termasuk skor total, skor tertinggi, skor terendah, rata-rata (*mean*), dan standar deviasi. Data ini digunakan untuk menganalisis distribusi nilai dan mengevaluasi tingkat pencapaian siswa dalam pembelajaran mengidentifikasi teks prosedur.

1. Kemampuan Mengidentifikasi Teks Prosedur dengan Media Pembelajaran Konvensional oleh Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Budisatrya Medan Tahun 2024 yang Berjumlah 35 Siswa.

Tabel 4.1
Nilai Mengidentifikasi Teks Prosedur Siswa Kelas XI IPA 2
(Kelas Kontrol)

No	Nama Siswa	Struktur Teks Prosedur	Kaidah Kebahasaan Teks Prosedur	Total Skor	Nilai Akhir
1.	Ahmad Fauzan	40	20	60	3600
2.	Aidil Wiyana	40	35	75	5625
3.	Aila Azura	50	35	85	7225
4.	Amanda Yusuf	45	45	90	8100
5.	Aulia Khairani	40	30	70	4900
6.	Farel Khafid	40	20	60	3600
7.	Finkan Viviani	45	35	80	6400
8.	Hafizh Hakim	40	15	55	3025
9.	Indah Kofifah	45	50	95	9025
10.	Kayla Azra	50	15	65	4225
11.	Kayla Azzura	45	10	55	3025
12.	M. Haikal Zuniardi	45	20	65	4225
13.	M. Zikri Salim	25	20	45	2025
14.	Maya Sartika Dewi	50	25	75	5625
15.	M. Reza Fahlevi	40	20	60	3600
16.	M. Alwi Syahputra	40	15	55	3025
17.	M Hisyammuddin	40	30	70	4900
18.	M Ismail Siregar	35	25	60	3600
19.	M Nabil Alamsyah	35	0	35	1225
20.	Nabila Ayu Syahputri	50	25	75	5625
21.	Nabila Sri Ayu	45	15	65	4225
22.	Namira Nazila	25	15	40	1600

23.	Nazla Apriyanti	50	50	100	10000
24.	Niquita Dini	50	35	85	7225
25.	Nurul Kholila	45	20	65	4225
26.	Putri Wanda	25	15	40	1600
27.	Rizky Al Zuhri	40	35	75	5625
28.	Sophia Ramadhani	50	0	50	2500
29.	Siti Lala Azura	50	20	70	4900
30.	Vira Khairunnisa	45	0	45	2025
31.	Wahyu Aditya	40	15	55	3025
32.	Wisnu Mahardian	45	25	70	4900
33.	Yoanda Dwi Putra	45	15	60	3600
34.	Yulia Nava Wulandari	40	35	75	5625
35.	Husnu Raisa	25	15	40	1600
	Jumlah			2265	155275

Berdasarkan hasil tabulasi data terkait kemampuan siswa kelas XI IPA 2 SMA Budisatrya Medan tahun 2024 dalam mengidentifikasi teks prosedur menggunakan media pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, informasi tersebut disajikan dalam tabel statistik deskriptif berikut ini:

Tabel 4.2
Deskripsi Data Statistik Kelas Kontrol
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kelas Kontrol	35	35	100	64,71	15,994
Valid N (listwise)	35				

Statistik deskriptif menunjukkan bahwa jumlah siswa dalam kelas kontrol yang dianalisis adalah 35 orang. Skor kemampuan siswa dalam mengidentifikasi teks prosedur pada kelas ini memiliki nilai minimum sebesar 35 dan maksimum

sebesar 100, dengan rata-rata skor sebesar 64,71. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum, siswa dalam kelas kontrol berada pada tingkat kemampuan yang sedang. Namun, standar deviasi sebesar 15,994 mengindikasikan adanya variasi yang cukup besar di antara skor siswa, yang berarti terdapat perbedaan signifikan dalam tingkat kemampuan individu. Data ini dapat menjadi acuan untuk membandingkan efektivitas pembelajaran menggunakan *Lumio* pada kelas eksperimen, di mana keberhasilan media pembelajaran ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata skor dan pengurangan variasi kemampuan siswa.

Tabel 4.3
Distribusi Frekuensi Variabel Kemampuan Mengidentifikasi Teks
Prosedur dengan Media Pembelajaran Konvensional (Kelas Kontrol)

		Frekuensi	Persen	Persen Valid	Persen Kumulatif
Valid	35	1	2,9	2,9	2,9
	40	3	8,6	8,6	11,4
	45	2	5,7	5,7	17,1
	50	1	2,9	2,9	20,0
	55	4	11,4	11,4	31,4
	60	5	14,3	14,3	45,7
	65	4	11,4	11,4	57,1
	70	4	11,4	11,4	68,6
	75	5	14,3	14,3	82,9
	80	1	2,9	2,9	85,7
	85	2	5,7	5,7	91,4
	90	1	2,9	2,9	94,3
	95	1	2,9	2,9	97,1
	100	1	2,9	2,9	100,0
	Total	35	100,0	100,0	

Distribusi skor siswa dalam kelas kontrol menunjukkan variasi nilai yang cukup beragam. Sebagian besar siswa memperoleh skor di rentang 60 hingga 75, dengan frekuensi tertinggi terdapat pada nilai 60 dan 75, masing-masing sebanyak 5 siswa (14,3%). Nilai terendah yang diperoleh adalah 35, yang diraih oleh 1

siswa (2,9%), sedangkan nilai tertinggi adalah 100, juga diraih oleh 1 siswa (2,9%). Persentase kumulatif menunjukkan bahwa hingga nilai 70, sekitar 68,6% siswa telah tercakup, dan seluruh nilai siswa selesai tercakup pada nilai 100 dengan persentase kumulatif 100%. Pola distribusi ini memberikan gambaran bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori nilai menengah, sementara siswa dengan nilai ekstrem (sangat rendah atau sangat tinggi) jumlahnya relatif kecil.

Tabel 4.4
Kategori Tingkat Kemampuan Mengidentifikasi Teks Prosedur
Dengan Media Pembelajaran Konvensional (Kelas Kontrol)

No	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	80 – 100	6	17%	Baik Sekali
2	66 – 79	9	26%	Baik
3	56 – 65	9	26%	Cukup
4	46 – 55	5	14%	Kurang
5	0 – 45	6	17%	Gagal
Total			35	100%

Data di atas menunjukkan distribusi skor siswa kelas kontrol berdasarkan kategori kemampuan. Dari total 35 siswa, mayoritas berada dalam kategori Baik dan Cukup, masing-masing sebanyak 9 siswa (26%). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kemampuan yang cukup baik dalam mengidentifikasi teks prosedur. Sebanyak 6 siswa (17%) berada pada kategori Baik Sekali, yang menunjukkan tingkat penguasaan yang sangat tinggi, sementara 6 siswa lainnya (17%) berada dalam kategori Gagal, dengan penguasaan yang rendah. Sisanya, 5 siswa (14%), masuk dalam kategori Kurang, yang mengindikasikan penguasaan materi yang belum memadai.

2. Kemampuan Mengidentifikasi Teks Prosedur dengan Media Pembelajaran Presentasi Interaktif Lumio oleh Siswa Kelas Kelas XI IPA 1 SMA Budisatrya Medan Tahun 2024 Yang Berjumlah 35 Siswa (Kelas Eksperimen)

Tabel 4.5
Nilai Mengidentifikasi Teks Prosedur Siswa Kelas XI IPA 1 (Kelas Eksperimen)

No	Nama	Struktur Teks Prosedur	Kaidah Kebahasaan Teks Prosedur	Nilai	Nilai Akhir
1.	Abdul Daffa Haidar Askari	50	50	100	10000
2.	Ade Amelia	50	50	100	10000
3.	Ahmad Hafiz	45	30	75	5625
4.	Ahmad Riza Wijaya	45	35	80	6400
5.	Alfi Syahrin Nasution	50	20	70	4900
6.	Aminatuz Zahra	50	50	100	10000
7.	Anisa Sahara Lubis	50	20	70	4900
8.	Astrid Dianti	50	50	100	10000
9.	Cut Asyafiyah	50	40	90	8100
10.	Dea Natasya	45	35	80	6400
11.	Dude Nugraha	50	35	85	7225
12.	Hadi Nafa Nugraha	45	45	90	8100
13.	Hikmatu Rizky Batubara	30	25	55	3025
14.	Ibra Winardiansyah	50	50	100	10000
15.	Imam Faisal Panjaitan	50	50	100	10000
16.	Ira Kuswari	45	35	80	6400
17.	Jihan Aqillah	50	20	70	4900
18.	Kesya Aulia Azzahra	50	45	95	9025
19.	Mesya Azilanti	50	50	100	10000
20.	M. Fadhlan	50	50	100	10000
21.	M. Ramadhan	50	40	90	8100
22.	M. Rizky Rambe	50	40	90	8100
23.	Naufal Ikhsan Hutasuhut	50	50	100	10000
24.	Nayla Azmi	50	50	100	10000
25.	NAzril Muhammad	50	45	95	9025
26.	Nur Annisa Putri Hasibuan	50	50	100	10000
27.	Putri Ardini	50	50	100	10000
28.	Ramadhan S	50	50	100	10000
29.	Sandi Ditra Nandana P	50	50	100	10000
30.	Shandika Akbar Rizal	50	50	100	10000
31.	Shofoatul Fitri Maurua	50	50	100	10000
32.	Vivi Lestari	50	45	95	9025
33.	M. Khalid Zufi	40	40	80	6400
34.	Ramadhan Crespo	40	0	40	1600
35.	Keisya Febia Putri	50	50	100	10000
Jumlah				3130	287250

Berdasarkan hasil tabulasi data mengenai kemampuan siswa kelas XI IPA 2 SMA Budisatrya Medan tahun 2024 dalam mengidentifikasi teks prosedur menggunakan media pembelajaran *Lumio* pada kelas kontrol, informasi tersebut dapat dijelaskan melalui tabel statistik deskriptif berikut ini:

Tabel 4.6
Deskripsi Data Statistik Kelas Eksperimen
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kelas Eksperimen	35	40	100	89,43	14,692
Valid N (listwise)	35				

Statistik deskriptif untuk kelas eksperimen memberikan gambaran tentang kemampuan siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *Lumio*. Dengan total 35 siswa yang dianalisis, skor terendah yang diperoleh adalah 40, sedangkan skor tertinggi mencapai 100. Rata-rata skor yang dicapai siswa dalam kelas eksperimen adalah 89,43, menunjukkan hasil yang sangat baik secara keseluruhan. Standar deviasi sebesar 14,692 menunjukkan bahwa distribusi nilai siswa cukup beragam, tetapi relatif lebih terpusat di sekitar rata-rata dibandingkan dengan kelas kontrol. Dibandingkan dengan kelas kontrol yang memiliki rata-rata 64,71, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif *Lumio* memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi teks prosedur. Standar deviasi yang sedikit lebih rendah juga mencerminkan bahwa variasi nilai di antara siswa cenderung lebih kecil, yang berarti sebagian besar siswa memperoleh hasil yang lebih konsisten dan baik.

Data ini memperkuat hipotesis bahwa metode pembelajaran dengan *Lumio* lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Tabel 4.7
Distribusi Frekuensi Variabel Kemampuan Megidentifikasi Teks Prosedur Menggunakan Media Pembelajaran Presentasi Interaktif dengan *Lumio* (Kelas Eksperimen)

Kelas Eksperimen					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
<i>Valid</i>	40	1	2,9	2,9	2,9
	55	1	2,9	2,9	5,7
	70	3	8,6	8,6	14,3
	75	1	2,9	2,9	17,1
	80	4	11,4	11,4	28,6
	85	1	2,9	2,9	31,4
	90	4	11,4	11,4	42,9
	95	3	8,6	8,6	51,4
	100	17	48,6	48,6	100,0
	Total	35	100,0	100,0	

Distribusi data kelas eksperimen menunjukkan bahwa mayoritas siswa mendapatkan nilai tinggi setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *Lumio*. Dari total 35 siswa, sebagian besar, yaitu 17 siswa (48,6%), mencapai nilai sempurna 100, yang menjadi persentase terbesar di antara semua kategori. Selain itu, sebanyak 4 siswa (11,4%) memperoleh nilai 80 dan 90, sementara 3 siswa (8,6%) meraih nilai 70 dan 95. Siswa dengan nilai rendah, seperti 40 dan 55, hanya masing-masing berjumlah 1 siswa (2,9%). Secara kumulatif, 51,4% siswa mencapai nilai di atas 90, menunjukkan hasil yang sangat baik. Sebaliknya, hanya 5,7% siswa berada pada nilai di bawah 70, yang menunjukkan tingkat pencapaian yang rendah. Distribusi ini mengindikasikan keberhasilan pembelajaran menggunakan *Lumio*, dengan mayoritas siswa menunjukkan hasil belajar yang optimal dan peningkatan yang signifikan dibandingkan kelas kontrol.

Keberhasilan ini mencerminkan efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk mengidentifikasi teks prosedur.

Tabel 4.8
Kategori Tingkat Kemampuan Mengidentifikasi Teks Prosedur Menggunakan Media Pembelajaran Presentasi Interaktif dengan *Lumio* (kelas Eksperimen)

No	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	80 – 100	29	83%	Baik Sekali
2	66 – 79	4	11%	Baik
3	56 – 65	0	0%	Cukup
4	46 – 55	1	3%	Kurang
5	0 – 45	1	3%	Gagal
Total		35	100%	100%

Distribusi data kelas eksperimen berdasarkan kategori rentang skor menunjukkan bahwa mayoritas siswa mencapai hasil belajar yang sangat baik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *Lumio*. Dari total 35 siswa, sebanyak 29 siswa (83%) berada dalam kategori "Baik Sekali" dengan rentang skor 80–100. Sebanyak 4 siswa (11%) berada dalam kategori "Baik" dengan rentang skor 66–79, sementara tidak ada siswa yang masuk dalam kategori "Cukup" (56–65). Namun, terdapat 1 siswa (3%) dalam kategori "Kurang" dengan rentang skor 46–55, serta 1 siswa (3%) lainnya dalam kategori "Gagal" dengan skor di bawah 45. Data ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Lumio* memiliki dampak yang sangat positif terhadap kemampuan siswa dalam mengidentifikasi teks prosedur, dengan sebagian besar siswa memperoleh skor yang sangat tinggi. Distribusi ini juga menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol, di mana lebih banyak siswa yang berada pada kategori skor rendah. Hal ini memperkuat bukti bahwa *Lumio*

merupakan metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

4.1.2 Uji Persyaratan Analisis (Uji Normalitas)

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dari setiap variabel yang dianalisis mengikuti distribusi normal atau tidak. Pengujian dilakukan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* (K-S). Ketentuannya adalah, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, data dinyatakan berdistribusi normal.

Berikut adalah hasil uji normalitas yang dilakukan untuk menguji keseluruhan data variabel penelitian dengan skala ordinal. Pengujian ini menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan program SPSS, sebagaimana ditampilkan di bawah ini:

Tabel 4.9
Hasil Uji Normalitas

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>			
		Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
N		35	35
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	64,71	89,43
	<i>Std. Deviation</i>	15,994	14,692
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	,089	,250
	<i>Positive</i>	,089	,236
	<i>Negatif</i>	-,072	-,250
<i>Test Statistic</i>		,089	,250
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		,200 ^{c,d}	,200 ^c
<i>a. Test distribution is Normal.</i>			
<i>b. Calculated from data.</i>			
<i>c. Lilliefors Significance Correction.</i>			
<i>d. This is a lower bound of the true significance.</i>			

Dasar pengujian :

1. Jika nilai *Asympsig. (2-tailed)* > 0,05 (standar uji), maka data variabel penelitian berdistribusi normal.
2. Jika nilai *Asympsig. (2-tailed)* < 0,05 (standar uji), maka data variabel penelitian berdistribusi tidak normal

Nilai signifikansi (*Asymp. Sig. (2-tailed)*) untuk kedua kelas adalah **0,200**, yang lebih besar dari tingkat signifikansi standar ($\alpha = 0,05$). Hal ini mengindikasikan bahwa tidak ada penyimpangan signifikan dari distribusi normal pada kedua kelas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data ini memenuhi asumsi normalitas, sehingga metode analisis statistik parametrik, seperti uji t, dapat digunakan untuk menganalisis perbedaan antara kedua kelompok secara valid.

4.1.3 Uji Hipotesis

Uji Independent Samples Test (t Test)

Tabel 4.10
Independent Samples Test

		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>						
		<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	
									<i>Lower</i>	<i>Upper</i>
Nilai	<i>Equal variances assumed</i>	,307	,581	6,733	68	,000	24,714	3,671	-32,039	17,389
	<i>Equal variances not assumed</i>			6,733	67,515	,000	24,714	3,671	-32,040	17,388

Dasar Ketentuan Pengujian :

1. Jika Nilai *Sig (2-tailed)* < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada kelas kontrol dan eksperimen .
2. Jika Nilai *Sig (2-tailed)* > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada kelas kontrol dan eksperimen.

Hasil *Independent Samples t-Test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan hasil *Levene's Test*, nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,581 mengindikasikan bahwa variansi kedua kelompok dapat dianggap sama, sehingga asumsi variansi yang setara digunakan dalam uji t. Nilai t-test sebesar 6,733 dengan derajat kebebasan (*df*) 68 menghasilkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan rata-rata skor sebesar 24,714 antara kedua kelas adalah signifikan secara statistik. Dengan demikian, kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Lumio* menunjukkan hasil belajar yang secara signifikan lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

4.2 Pembahasan

Hasil dari penelitian dengan menggunakan media pembelajaran *Lumio* di kelas XI IPA 2 (kelas kontrol) SMA Budisatrya Medan 2024 memiliki nilai rata-rata pada 64,71 (cukup) dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 35. Sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 89,43 (baik sekali) dengan nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 40 . Hal ini menunjukkan bahwa

nilai rata-rata kelas yang menggunakan media pembelajaran *Lumio* lebih tinggi dibandingkan penggunaan media pembelajarann konvensional.

Rincian persentase pada kelas kontrol menunjukkan bahwa 6 orang (17%) berada pada kategori sangat baik, 9 orang (26%) pada kategori baik, 9 orang (26%) pada kategori cukup, 5 orang (14%) pada kategori kurang, dan 6 orang (17%) pada kategori gagal. Sementara itu, pada kelas eksperimen, 29 orang (83%) berada pada kategori sangat baik, 4 orang (11%) pada kategori baik, 1 orang (3%) pada kategori kurang, dan 1 orang (3%) pada kategori gagal.

Hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan penghitungan uji-t yaitu *Independent Samples Test* pada taraf signifikan 0,05 dan diperoleh Nilai *Sig* (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang nyata terhadap pembelajaran mengidentifikasi teks prosedur oleh siswa kelas XI SMA Budisatrya Medan 2024 dengan menggunakan media presentasi interaktif *Lumio*.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media presentasi interaktif *Lumio* dalam pembelajaran mengidentifikasi teks prosedur kelas XI SMA Budisatrya Medan tahun 2024/2025, memberikan hasil yang baik dan bermanfaat bagi siswa. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai kelas eksperimen yang mencapai 89,43, dengan distribusi nilai pada kelas tersebut, terdapat 29 siswa (83%) termasuk dalam kategori sangat baik, 4 siswa (11%) dalam kategori baik, 1 siswa (3%) dalam kategori kurang, dan 1 siswa (3%) dalam kategori gagal.
2. Kemampuan mengidentifikasi teks prosedur dengan menggunakan media konvensional oleh siswa kelas XI SMA Budisatrya Medan tahun 2024/2025, tidak sebaik hasil yang didapat oleh kelas eksperimen. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai kelas kontrol yaitu 64,71, dengan distribusi nilai, terdapat 9 siswa (26%) dalam kategori baik, 9 siswa (26%) dalam kategori cukup, 5 siswa (14%) dalam kategori kurang, dan 6 siswa (17%) dalam kategori gagal.
3. Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t *Independent Samples Test* dengan tingkat signifikansi 0,05 menunjukkan nilai *Sig (2-tailed)* sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dalam pembelajaran identifikasi teks prosedur

pada siswa kelas XI SMA Budisatrya Medan tahun 2024/2025 dengan menggunakan media presentasi interaktif *Lumio*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, peneliti akan memberikan saran sebagai berikut:

1. Guru pengampu mata pelajaran bahasa Indonesia dapat mencari dan mempelajari media pembelajaran kreatif dan inovatif yang cocok digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, agar pembelajaran lebih menyenangkan, tidak membosankan dan dapat membuat siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran di kelas.
2. Media *Lumio* dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran mengidentifikasi teks prosedur. Media ini dinilai cukup menarik perhatian dan fokus siswa dalam belajar. Oleh karena itu, guru hendaknya lebih memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Lumio* yang memberikan ketertarikan siswa dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat lebih mengembangkan media *Lumio* ini bukan hanya dalam pembelajaran mengidentifikasi teks prosedur saja, tetapi dalam pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, Ishak, dan Darmawan. (2013). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyhar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Budianti, Nia, dkk. (2018). *Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII D SMP Negeri 11 Kota Jambi*. Universitas Jambi.
- Daryanto. (2021). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Depdiknas. (2008). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Dikmenum, Depdiknas.
- Educational Apps Store*, (<https://www.educationalappstore.com/website/Lumio-by-SMART>). Diakses tanggal 15 Juni 2024, pukul 20.30.
- Jannah, Sri Wardatul, dkk. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Presentasi Lumio By SMART Pada Mata Pelajaran Aplikasi Pengolah Angka dalam Meningkatkan Pola Pikir Kritis Siswa di Kelas VII MTs Al-Khairiyah Pipitan. *Journal on Education*, Vol. 06, No. 01.
- Mahsun. (2014). *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Penerbit PT. Raja Grafindo Persada.
- Miftah, Mohammad. (2022). *Peran, Fungsi dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Feniks Muda Sejahtera.
- Nopiani, Sri, Lin Purnama Sari, dkk. (2023). KOMPETENSI 4C DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*. Vol. 9, No 2.
- Nasrun. (2019). *Pengembangan Media Presentasi Interaktif dalam Pembelajaran Fisika di SMA 8 GOWA*. (Skripsi, Makassar: FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar)
- Nurlailatul, Siti as'Adah, dkk. (2016). *Pembelajaran Menulis Teks Prosedur*

Berdasarkan Hasil Wawancara di Kelas VII A1 SMP Negeri 1 Singaraja. *eJournal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol. 5, No. 3.

- Osipova., Bagrova. (2023). *Lumio by SMART in Distance Learning: A Case of EFL Vocabulary Learning*. (<https://cyberleninka.ru/article/n/Lumio-by-smart-in-distance-learning-a-case-of-efl-vocabulary-learning>). Diakses tanggal 15 Juni 2024.
- Putri, Intan Permata., dan Abdul Muin Sibuea. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Fisika. *Jurnal Teknologi dan Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*. Vol 1, No. 2.
- Ramadhani, Qisthi Annisa. (2019). *Pembelajaran Mengidentifikasi Teks Prosedur Berfokus pada Cara Memainkan Alat Musik Tradisional Bebas Video dengan Menggunakan Metode Snowball Throwing di Kelas VII SMPN 43 Bandung Tahun Pelajaran 2019-2020*. Skripsi Universitas Pasundan Bandung.
- Riyana, Ceppy. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Sanjaya, Rendra. (2013). *Pendidikan: Digitalisasi dan Pemerataan Pendidikan*. Jakarta: Litbang Kompas.
- Setyosari, Punaji. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Shoffa, Shoffa., dkk. (2023). *Media Pembelajaran*. Pasaman Barat: CV Afasa Utama.
- Suherli, dkk. (2017). *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surtiati, Tajik dan Irawan, Edi. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublis
- Umiyatun. (2018). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Teks Prosedur Dengan Metode Demonstrasi Melalui Media Benda Realia Pada Siswa SMP*. Universitas Muhammadiyah Purworejo.
- Wardana, Fathan., dan Winarti. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Presentasi Interaktif dengan Lumio terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Teks Prosedur oleh Siswa Kelas XI SMA Budisatrya Medan. *JHIP (Jurnal Ilmiah*

Ilmu Pendidikan). Vol. 8, No. 3.

Wirda, Aina., dkk. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Multimedia Interaktif Berbasis *Lumio By Smart*. *Journal on Teacher Education*. Vol. 5, No. 2.

Yulaikawati, Rina. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Menelaah Teks Prosedur melalui Model Discovery Learning dengan Strategi Proses Teks*. Jakarta: Indocamp.

Zahrah, N. A. (2023). *Pemanfaatan Media Lumio By Smart Dalam Pembelajaran Menulis Teks Iklan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 14 Jakarta Tahun Pelajaran 2023/2024*. (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).

LAMPIRAN

Lampiran 1. RPP Kelas Eksperimen

RPP Kelas Eksperimen

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMA Budisatrya Medan

Kelas : XI

Materi Pokok : Teks Prosedur

Alokasi Waktu: 2x45 Menit

A. Kompetensi Inti (KI)

K1	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
K2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
K3	Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
K4	Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Menganalisis struktur dan kebahasaan teks prosedur	3.2.1 Mengidentifikasi struktur, kebahasaan teks prosedur
4.2 Mengembangkan teks prosedur dengan memerhatikan hasil analisis terhadap isi, struktur, dan kebahasaan.	4.2.1 Menyusun teks prosedur dengan memerhatikan struktur dan kebahasaan yang dominan

C. Tujuan Pembelajaran



1. Melalui media pembelajaran *Lumio* siswa mampu mengidentifikasi struktur yang terdapat pada teks prosedur dengan benar
2. Melalui media pembelajaran *Lumio* siswa mampu mengidentifikasi kaidah kebahasaan teks prosedur

D. Materi Pembelajaran

1. Isi teks prosedur.
2. Struktur teks prosedur.
3. Unsur kebahasaan teks prosedur

E. Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran	: <i>Project based learning</i> .
Pendekatan	: Saintifik TPACK
Metode Pembelajaran	: Diskusi, penugasan, ceramah dan tanya jawab

F. Media, Bahan dan Sumber Belajar

Media Pembelajaran:

1. *Lumio*
2. Video Youtube

Sumber Belajar:

1. Buku Guru : Bahasa Indonesia SMA. Kelas XI. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Edisi Revisi 2017.
2. Buku Siswa : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Edisi Revisi 2017. Buku Bahasa Indonesia SMA. Kelas XI.

G. Alat

1. Gawai
2. Laptop
3. Proyektor



1. Melalui media pembelajaran *Lumio* siswa mampu mengidentifikasi struktur yang terdapat pada teks prosedur dengan benar
2. Melalui media pembelajaran *Lumio* siswa mampu mengidentifikasi kaidah kebahasaan teks prosedur

D. Materi Pembelajaran

1. Isi teks prosedur.
2. Struktur teks prosedur.
3. Unsur kebahasaan teks prosedur

E. Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran	: <i>Project based learning</i> .
Pendekatan	: Saintifik TPACK
Metode Pembelajaran	: Diskusi, penugasan, ceramah dan tanya jawab

F. Media, Bahan dan Sumber Belajar

Media Pembelajaran:

1. *Lumio*
2. Video Youtube

Sumber Belajar:

1. Buku Guru : Bahasa Indonesia SMA. Kelas XI. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Edisi Revisi 2017.
2. Buku Siswa : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Edisi Revisi 2017. Buku Bahasa Indonesia SMA. Kelas XI.

G. Alat

1. Gawai
2. Laptop
3. Proyektor

<p>9. Peserta didik menyimak apersepsi dari pendidik</p> <p>10. Peserta didik memerhatikan tujuan dan manfaat pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik.</p> <p>11. Peserta didik bersama pendidik (kolaborasi-4C) membentuk kelompok belajar.</p> <p>12. Pendidik mengajukan pertanyaan mengenai teks prosedur.</p> <p>13. Peserta didik menjawab pertanyaan pendidik (komunikasi -4C)</p> <p>Mengorganisasikan Peserta Didik untuk Belajar</p> <p>14. Peserta didik diarahkan untuk masuk ke dalam <i>Lumio</i> oleh pengajar.</p> <p>15. Peserta didik diperkenalkan secara cingkaat cara penggunaan dan fitur-fitur dalam <i>Lumio</i>.</p> <p>16. Peserta didik mengamati materi tentang teks prosedur melalui media belajar <i>Lumio</i>.</p> <p>17. Peserta didik mengamati video (ICT) teks prosedur yang ditayangkan melalui <i>Lumio</i>.</p> <p>18. Peserta didik diberikan kesempatan bertanya mengenai materi teks prosedur,</p> <p>Bimbingan Penyelidikan</p> <p>19. Pendidik menampilkan lembar LKPD yang akan diselesaikan peserta didik.</p> <p>20. Peserta didik mendiskusikan kesulitan yang ditemui dalam LKPD.</p>	
---	--

	<p>21. Pendidik melakukan pembinaan sekaitan analisis struktur dan kebahasaan teks prosedur.</p> <p>22. Peserta didik merumuskan hasil identifikasi terhadap struktur dan kaidah kebahasaan teks prosedur dengan teliti. 60 menit</p> <p>Mengembangkan / Menyajikan Hasil</p> <p>23. Peserta didik dengan arahan guru (komunikasi-4C) menyusun (C6) rencana jawaban dari pertanyaan yang sudah disediakan pada LKPD</p> <p>24. Peserta didik mengembangkan (C6) jawaban dari pertanyaan yang disajikan di LKPD.</p>	
Penutup	<p>25. Siswa dan guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini.</p> <p>26. Guru melakukan refleksi mengenai pembelajaran hari ini.</p> <p>27. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin oleh salah satu siswa.</p>	10 menit

L. Penilaian

1. Tes Uraian

Mengetahui,
Guru Bahasa Indonesia

Anita Sari Asnawi Putri Lubis

Medan, ~~11~~ ¹⁰ ~~November~~ 2024

Penceliti

Fathan Wardana

Kepala Sekolah



Henry Afiani, S.Pd.

Lampiran 2. RPP Kelas Kontrol

RPP Kelas Kontrol

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMA Budisatrya Medan

Kelas : XI

Materi Pokok : Teks Prosedur

Alokasi Waktu: 2x45 Menit

A. Kompetensi Inti (KI)

K1	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
K2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
K3	Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
K4	Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

J. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Menganalisis struktur dan kebahasaan teks prosedur	3.2.1 Mengidentifikasi struktur, kebahasaan teks prosedur
4.3 Mengembangkan teks prosedur dengan memerhatikan hasil analisis terhadap isi, struktur, dan kebahasaan.	4.2.1 Menyusun teks prosedur dengan memerhatikan struktur dan kebahasaan yang dominan
Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi

3.1 Mengonstruksi informasi berupa pernyataan-pernyataan umum dan tahapan-tahapan dalam teks prosedur	3.1.1 Mengidentifikasi teks prosedur dengan memperhatikan isi, pernyataan umum dan langkah-langkah/ tahapan yang disampaikan dalam teks prosedur
3.2 Menganalisis struktur dan kebahasaan teks prosedur	3.2.1 Mengidentifikasi struktur, kebahasaan teks prosedur

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mengidentifikasi struktur yang terdapat pada teks prosedur dengan benar.
2. Siswa mampu mengidentifikasi kaidah kebahasaan teks prosedur.

B. Materi Pembelajaran

1. Isi teks prosedur.
2. Struktur teks prosedur.
3. Unsur kebahasaan teks prosedur.

C. Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran : Ceramah

Pendekatan : *Saintific*

Metode Pembelajaran : Diskusi, penugasan, ceramah dan tanya jawab.

D. Media, Bahan dan Sumber Belajar

1. Buku Guru : Bahasa Indonesia SMA. Kelas XI. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Edisi Revisi 2017.
2. Buku Siswa : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Edisi Revisi 2017. Buku Bahasa Indonesia SMA. Kelas XI.

E. Langkah-langkah Krgiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik dan peserta didik (kolaborasi-4C) saling memberi salam (komunikasi-4C) 2. Pendidik dan peserta didik saling bertanya kabar (kolaborasi-4C) 3. Pendidik mengecek kehadiran siswa 4. Pendidik bersama peserta didik (kolaborasi-4C) berdoa, (religius-PPK) dipimpin oleh peserta didik (kemandirian-PPK) 5. Peserta didik bersama pendidik menyanyikan lagu Indonesia Raya (nasionalisme-PPK) 6. Peserta didik bertanya jawab dengan pendidik (kolaborasi-4C) mengenai keterkaitan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman peserta didik saat mempelajari materi sebelumnya. (berpikir kritis 4C) 7. Peserta didik bersama pendidik (kolaborasi-4C) saling motivasi agar terus semangat dalam mengikuti pembelajaran 	10 menit
Kegiatan Inti	<p style="text-align: center;">Orientasi Masalah Peserta Didik</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Peserta didik bersama pendidik saling Tanya jawab mengenai materi yang sudah dipelajari (kerjasama – 4C) 9. Peserta didik menyimak apersepsi dari pendidik 	60 menit



	<p>10. Peserta didik memerhatikan tujuan dan manfaat pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik.</p> <p>11. Peserta didik bersama pendidik (kolaborasi-4C) membentuk kelompok belajar.</p> <p>12. Pendidik mengajukan pertanyaan mengenai teks prosedur.</p> <p>13. Peserta didik menjawab pertanyaan pendidik (komunikasi -4C)</p> <p>14. Mengorganisasikan Peserta Didik untuk Belajar</p> <p>15. Peserta didik mengamati materi tentang teks prosedur melalui sumber belajar (buku).</p> <p>16. Peserta didik diarahkan diberikan penjelasan mengenai materi teks prosedur (struktur, kaidah kebahasaan).</p> <p>17. Peserta didik diberikan kesempatan bertanya mengenai materi teks prosedur,</p> <p>Bimbingan Penyelidikan</p> <p>18. Pendidik menampilkan lembar LKPD yang akan diselesaikan peserta didik.</p> <p>19. Peserta didik mendiskusikan kesulitan yang ditemui dalam LKPD.</p> <p>20. Pendidik melakukan pembinaan sekaitan analisis struktur dan kebahasaan teks prosedur.</p> <p>21. Peserta didik merumuskan hasil identifikasi terhadap struktur dan kaidah kebahasaan teks prosedur dengan teliti.</p> <p>60 menit</p> <p>Mengembangkan / Menyajikan Hasil</p>	
--	---	--



	<p>22. Peserta didik dengan arahan guru (komunikasi-4C) menyusun (C6) rencana jawaban dari pertanyaan yang sudah disediakan pada LKPD</p> <p>23. Peserta didik bersama kelompoknya (gotong royong PPK) mengembangkan (C6) jawaban dari pertanyaan yang disajikan di LKPD.</p>	
Penutup	<p>24. Siswa dan guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini.</p> <p>25. Guru melakukan refleksi mengenai pembelajaran hari ini.</p> <p>26. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin oleh salah satu siswa.</p>	10 menit

F. Penilaian

2. Tes Uraian

Mengetahui,
Guru Bahasa Indonesia

Anita Sari Asnawi Putri Lubis

Medan, 9 November 2024

Peneliti

Fathan Wardana



Lampiran 3. LKPD

Cara Menarik Uang Melalui ATM

Di era digital saat ini, mesin ATM (Anjungan Tunai Mandiri) menjadi salah satu alat yang sangat penting untuk melakukan transaksi keuangan dengan mudah dan cepat. Namun, cara mengakses ATM tidak bisa disepelekan, terutama untuk orang-orang yang mau mengambil uang. Dalam tutorial ini, kita akan membahas langkah-langkah cara menggunakan ATM dengan benar, sehingga Anda dapat melakukan transaksi dengan percaya diri dan aman..

Begini langkah-langkahnya:

1. Pertama, masukkan kartu ke mesin ATM.
2. Kemudian pilihlah bahasa yang ingin digunakan. Biasanya pilihan yang tersedia antara bahasa Indonesia atau bahasa Inggris.
3. Lalu masukkan pin ATM. Lakukan ini dengan benar, jika salah sampai 3 kali kartu akan diblokir. Disarankan pula untuk mengecek keadaan sekitar untuk mencegah pin dapat dilihat oleh orang lain.
4. Untuk mengambil uang, pilih tarik tunai di antara menu di layar.
5. Setelah itu, pilihlah nominal yang akan diambil sesuai yang ada di layar atau pilih penarikan jumlah lain.
6. Ambil uang yang keluar melalui ATM, ada baiknya untuk mengecek nominal uang yang keluar sudah tepat atau belum dengan yang diinginkan.
7. Setelah selesai, layar akan menampilkan opsi "Apakah kamu ingin melanjutkan transaksi lain?"
8. Pilih tidak untuk mengeluarkan kartu ATM.

9. Terakhir, ceklah jumlah uang yang diterima dan tarik kartu ATM.

Dengan demikian, Anda telah sukses menarik uang melalui ATM. Sebagai catatan, beberapa mesin ATM tidak mengeluarkan bukti transaksi.

Tugas:

1. Bacalah dengan teliti teks prosedur di atas!
2. Kemudian identifikasilah teks prosedur tersebut!
3. Laporkan hasil kegiatan kamu dengan format sebagai berikut:

No.	Aspek		Pembahasan
1.	Struktur teks prosedur	a. Judul	
		b. Tujuan	
		c. Langkah-langkah	
		d. Penegasan ulang	
2.	Kaidah kebahasaan teks prosedur	a. Kata kerja imperatif	
		b. Konjungsi	
		c. Pernyataan persuasif	
		d. Kata teknis	
		e. Gambaran benda atau alat	

Lampiran 4. Lembar Jawaban Siswa Kelas Kontrol

Nama: M. Hisyhamudarn
 Kelas: XI-IPA 2
 Pel: B.Indonesia.

70

1. Struktur teks prosedur :
- Judul : cara menarik uang di ~~atm~~ ¹⁰
 - tujuan : cara mengakses ~~atm~~ ⁵
 - Langkah-langkah :
 - masukkan kartu ke mesin ATM
 - pilih bahasa yg ingin digunakan.
 - Masukkan pin ATM ¹⁵
 - Untuk mengambil uang, pilih tarik tunai
 - pilih nominal yg akan didisbut.
 - Konfirmasi penarikan uang.
 - cet jumlah uang yg diterima dan cari kartu ATM.
- di pengisian ulang : sebagai catatan, bila mesin ATM tidak mengeluarkan bukti transaksi ¹⁰
2. kaidah EPBahasan teks prosedur.
- kalimat imperatif :
 - masukkan kartu ke mesin ATM
 - pilih bahasa yg ingin digunakan
 - masukkan pin ATM.
 - konjungsi : ~~kat~~ ¹⁰ X
 - Pemilihan persucijit : Setelah selesai, ~~kalau~~ ¹⁰ akan menam
 Pileon Ope: "Atueh kamu ingin me
 lanjutkan transaksi idin?" ⁵
 - kalimat efektif : masukkan pin ATM ⁵
 - Gambaran benda : mesin ATM, ~~struk~~ ¹⁰ bukti, kartu
 atau alat ATM. ¹⁰

1. Nama: Aji Widanata Pasiribu
Kec. ...

1. Struktur tugas prosedur: a. Judul = Cara menarik uang melalui ATM ⁷⁵₁₀
- b. Tujuan: mengambil uang ₅
- c. Langkah-langkah = Masukkan kartu ke mesin ATM
- Pilih bahasa yang digunakan
 - Masukkan Pin ATM
 - Untuk mengambil uang ¹⁵ tarik tunai
 - Pilih nominal yang mau diambil
 - Konfirmasi pemberian
 - Selesai
- d. Penyelesaian tugas: beberapa mesin ATM tidak mengeluarkan bukti transaksi ₁₀

2. Kaidah keabsahan Tugas prosedur: a. kata kerja ~~imperatif~~ imperatif = masukkan kartu ke mesin ATM
- masukkan Pin ¹⁰ ATM
 - Pilih bahasa
 - Pilih nominal
 - Pilih tunai
- b. konjungsi = Setelan selesai - 5
- c. Pernyataan alternatif = Apakah kamu ingin melakukan transaksi lain? ₅
- d. kata teknis = kartu dan mesin ATM ₁₀
- e. gambaran benda atau alat: kartu ₅

Nama : M. Ismail Siregar
 Kelas : XI IPA²

60

NO	ASPEK	Pembahasan
1.	a. Judul	Cara menarik uang melalui ATM
	b. Tujuan	menarik uang melalui ATM ✓ 5
	c. Langkah-langkah	1 - 9 ✓ 10
	d. Penegasan Lintang	dengan demikian, Linda telah sukses menarik uang melalui ATM ✓ 10
2.	a. kata kerja imperatif	masukkan kartu ke mesin ATM ✓ 5
	b. Konjungsi	Kan ✓
	c. Pernyataan Resusif	Setelah selesai layar akan menampilkan opsi "Apakah kamu ingin melanjutkan transaksi lain?" ✓ 5
	d. kata teknis	Pada ATM kartu akan di blokir ✓ 10
	e. kata benda atau alat	ATM ✓ 5

Nuzla Aprianti
"IPA"

100

Struktur teks prosedur

A Judul: Cara menarik uang melalui ATM

Tujuan: Di era digital saat ini mesin ATM ¹⁰ satu alat yang sangat penting untuk melakukan transaksi keuangan dengan alat ATM tidak bisa dipelekan terutama untuk orang yang mengambil uang.

- langkah langkah
1. masukan kartu ke mesin ATM
 2. Pilih bahasa yang digunakan
 3. Bahasa Indonesia atau Inggris
 4. masukan pin ATM ²⁰
 5. Untuk mengambil uang pilih tarik tunai
 6. Pilih nominal yang akan diambil
 7. konfirmasi Penarikan uang
 8. Setelah selesai layar akan menampilkan opsi "Apakah kamu ingin melanjutkan transaksi ini"
 9. Pilih tidak
 10. Cek jumlah uang yang diterima

d Penyelesaian: Dengan demikian anda telah sukses menarik uang melalui ATM

2. Kaidah kebahasaan teks prosedur: kata kerja imperatif

1. Masukan kartu ke ATM ¹⁰
2. Masukan pin ATM
3. lakukan ini dengan benar

konjungsi: 1. Pertama masukan kartu ke mesin

2. kemudian pilihlah bahasa ¹⁰
3. lalu masukan pin

Pertanyaan Persepsi:

1. Cara mengoperasikan ATM tidak bisa dipelekan terutama untuk orang yang mau mengambil uang.
2. ada baiknya untuk mengecek nominal uang yang keluar

Kata teknis: 1. kartu akan di blokir

2. pin atm ¹⁰
3. mesin atm

benda atau alat: ATM, kartu atm ¹⁰

Nama: Wisnu Mahardian

Kelas: XI IPA 2

70

1.) Struktur

a.) Judul

↳ Cara Menarik Uang Melalui ATM

b.) Tujuan

↳ Untuk mengambil uang

c.) Langkah - langkah

↳ 1.) Masukkan kartu ke mesin ATM

2.) Pilih Bahasa

3.) Masukkan Pin ATM

4.) Pilih tarik tunai diantara menu di layar

5.) Pilih nominal

6.) konfirmasi Penarikan uang

7.) Setelah selesai, layar akan menampilkan opsi "Apakah kamu ingin melanjutkan transaksi lain?"

8.) Pilih tidak untuk mengeluarkan kartu ATM.

9.) Cek jumlah uang yang diterima, dan tarik kartu ATM.

d.) Penegasan Uang

↳ Sebagai catatan, beberapa mesin ATM tidak mengeluarkan bukti transaksi.

2.) Kardah

a.) kata kerja Imperatif

↳ masukkan kartu ke mesin ATM

b.) konjungsi

↳ untuk, dan, atau

c.) Pernyataan Perkuatif

↳ untuk mengambil uang, pilih ~~5~~ tarik antara menu layar

d.) Kata kebalikan

↳ ATM, Pin ATM,

e.) Lambaian alat atau benda

↳ mesin ATM, kartu ATM

10

10

Lampiran 5. Lembar Jawaban Siswa Kelas Eksperimen

Nama : Masyha Azulianti

Kelas : II IPA 1

100

1. Struktur teks prosedur

a. Judul

Cara menarik uang melalui ATM

b. Tujuan

Di era digital saat ini, mesin ATM (Angkutan Uang Mandiri) menjadi salah satu alat yg paling penting untuk melakukan transaksi keuangan dengan mudah dan cepat. Namun, cara menarik atm tidak bisa dipelekan, terutama untuk orang-orang yang mau mengambil uang. Dalam tutorial ini, kita akan membahas langkah-langkah cara menggunakan atm dengan benar, sehingga anda dapat melakukan transaksi dengan lancar dan aman.

c. Langkah-langkah

Begitu langkah-langkahnya :

1. Masukkan kartu ke mesin atm
2. pilih bahasa yg ingin digunakan. Biasanya pilihan yg tersedia antara
3. Bahasa Indonesia atau bahasa Inggris.
4. Masukkan pin atm, lakukan ini dengan benar, jika salah sampai 3 kali kartu akan diblokir.
5. Untuk mengambil uang, pilih tombol tunai di antara menu di layar.
6. pilih nominal yg akan diambil sesuai yg ada di layar atau pilih Penarikan jumlah lain.
7. konfirmasi penarikan uang.
8. Setelah selesai, layar akan menampilkan opsi "Apakah kamu akan ingin melanjutkan transaksi lain?"
9. pilih tidak untuk mengeluarkan kartu ATM.
10. Cek jumlah uang yg diterima dan tarik kartu ATM.

d. Penegasan ulang

Dengan demikian, anda telah sukses menarik uang melalui ATM. Sebagai catatan, bebahaya mesin atm bisa mengeluarkan transaksi.

2. a. kata kerja imperatif

1. masukkan kartu ke mesin
2. masukkan pin atm
3. lakukan ini dengan benar

4. pilihlah nominal yg akan diambil sesuai yg ada di layar / pilih penarikan jumlah lain. dst.

b. Konjungsi

1. Pertama; masukan barcode ke mesin atm.
2. Kemudian pilih jenis bahasa
3. Lalu masukkan pin atm
4. dst.

c. Pernyataan Peroratif

1. namun, cara mengakses atm tidak bisa dipercepatkan, terutama untuk orang-orang yg mau mengantarkan uang. Dalam tutorial ini, kita akan membahas langkah-langkah cara menggunakan atm dengan benar sehingga anda dapat melakukan transaksi dengan percaya diri dan aman.
2. ada baiknya untuk mencetak nomor yang yg besar sudah tertera atau belum dengan yg diinginkan

d. kata teknis 1

1. pin atm
2. kartu akan diblokir
3. ~~at~~ kartu atm
4. mesin atm

e. gambaran benda atau objek
kartu atm, atm

Nama: Afri Syahrin Nsi
KIS : XI-IPA1

1. struktur teks prosedur

a. Judul: cara menarik uang melalui ATM

b. tujuan: di era digital saat ini ATM menjadi salah satu alat yang sangat penting untuk melakukan transaksi keuangan dengan mudah dan aman, cara menarik ATM tidak bisa dipisahkan, terutama untuk orang-orang yang rajin berbank.

c. langkah-langkah: 1. masukkan kartu ke mesin ATM

2. pilih bahasa yang ingin digunakan

3. bahasa Indonesia/inggris

4. masukkan Pin ATM, jika salah coba kartu akan ditolak

5. pilih limit tunai di mana kartu

6. pilih nominal yang akan diambil sesuai yang akan dituntut

7. konfirmasi penarikan uang

8. setelah selesai layar akan menampilkan opsi "Apakah kamu ingin melakukan transaksi lain"

9. pilih tidak untuk mengakhiri waktu

10. cek jumlah uang yang diterima dan tarik kartu

d. paragraf awal: dengan demikian anda telah sukses menarik uang melalui ATM sebagai seluruh mesin ATM tidak memerlukan bukti transaksi

2. kalimat kebahasaan teks prosedur

a. kata kerja imperatif: 1. masukkan kartu ke mesin ATM

2. masukkan Pin ATM

3. tarik tunai dengan kartu

4. pilihlah nominal yang akan diambil

b. konjungsi: 1. pertama, masukkan ke kartu ke mesin ATM

2. kemudian pilihlah bahasa

3. lalu masukkan Pin ATM

Nama = Damayanti C. ESPO

KIS = 12 IPA 1

NO

1. STRUKTUR teks prosedur

a. Judul = cara menarik uang melalui atm ✓ 10

b. tujuan = Di era digital saat ini mesin atm (anjungan tunai mandiri) menjadi salah satu alat yang sangat penting untuk melakukan transaksi keuangan dengan mudah dan cepat, namun card mengakses atm tidak bisa disepelekan, terutama untuk orang-orang yang mau mengambil uang. dalam tutorial ini, kita akan membahas langkah-langkah cara menggunakan atm dengan benar, sehingga anda dapat melakukan transaksi dengan percaya diri dan aman

c. langkah = begini langkah-langkahnya :

1. masukkan kartu ke mesin atm
2. pilih bahasa yang ingin digunakan. biasanya yang tersedia antara
3. Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris ✓ 10
4. masukkan pin atm, lakukan ini dengan benar, jika salah sampai 3 kali kartu akan diblokir
5. untuk mengambil uang. pilih tarik tunai di antara menu layar
6. pilih nominal yang akan diambil sesuai yang ada di layar atau pilih penarikan jumlah lain
7. konfirmasi penarikan uang
8. setelah selesai, layar akan menampilkan opsi "Apakah kamu ingin melanjutkan transaksi lain?"
9. pilih tidak untuk mengeluarkan atm
10. ukur jumlah uang yang diterima dan tarik kartu atm

NAMA : M. L. Haldy

Kelas : XII - IPA - 1

80

a. Judul : Cara mencairkan di atm

b. Tujuan : di era digital mesin atm menjadi salah satu alat yg sangat penting untuk melancarkan transaksi keuangan. Dengan mesin dan kartu ATM pengguna tidak bisa dipelikan karena orang yang mau mengambil atm.

- c. Langkah-langkah :
1. Masukkan kartu ke atm.
 2. Masukkan PIN pribadi.
 3. Masukkan PIN atm dengan cara memasukkan 3x terbalik
 4. Pilih bentuk menu
 5. Pin nominal
 6. ambil uang
 7. Pin opsional dan ada menu lainnya.
 8. Cek uang

penggunaan uang : Dengan demikian anda telah sukses. Menawar yang mau ATM sebagai contoh beberapa mesin ada di perumahan

- urutan kebankasan :
1. kartu atm imperatif - masukkan - lalu
 - masukkan pin
 - masukkan 10
 - PIN lain
 - Perumahan
 - lalu

Persyaratan Resolusi : nama dan rekening atm

terutama deselerasi. rumus orang yg mau mengambil uang. dalam langkah ini user atm membuat cara mengambil uang di atm lebih benar. Spesifikasi dari rekening tersebut dengan cara lain. Resolusi

2. Ada barisan untuk membayar nominal uang yg telah ada / kawat / kawat dan yg lainnya

c. gambar benar alat :

- d. urut kebankasan :
1. Pin atm
 2. kawat dan blok
 3. kawat atm 10
 4. mesin atm

lalu atm atm 10

NAMA: Dede Nugraha

KIS : XI IPA 1

ES

1. struktur teks prosedur

a. Judul = Cara menarik uang melalui ATM

b. Tujuan: Di era digital saat ini, mesin ATM (Angkutan Tunai Mandiri) menjadi salah satu alat yang sangat penting untuk melakukan transaksi keuangan dgn mudah dan cepat. Namun, cara mengakses ATM tidak bisa disepelekan.

terutama untuk orang-orang yang mau mengambil uang.

Dalam tutorial, kita akan membahas langkah-langkah cara menggunakan ATM dengan benar, sehingga anda dapat melakukan transaksi dengan percaya diri dan aman

c. langkah langkah : Begini langkah-langkahnya

1. masukkan kartu ke mesin atm
2. pilih bahasa yang ingin digunakan biasanya pilihan yang tersedia di layar
3. bahasa indonesia atau bahasa inggris
4. masukkan pin ATM. lakukan ini dengan benar jika salah sampai 3 kali kartu akan diblokir
5. untuk mengambil uang pilih tarik tunai di layar menu layar
6. pilih nominal yang akan diambil sesuai yang ada di layar / pilih penarikan jumlah lain
7. konfirmasi penarikan uang
8. setelah selesai, layar akan menampilkan n opsi "Apakah kamu ingin melanjutkan transaksi lain?"
9. pilih tidak untuk mengeluarkan kartu ATM
10. cek jumlah uang yang diterima dan tarik kartu atm

d. penegasan ulang : Dengan demikian anda telah selesai menarik uang melalui ATM sebagai caraku,

2. kaidah kebahasaan teks prosedur

- a. kata kerja imperatif :
1. Masukkan kartu ke mesin ATM
 2. pilihlah

- b. kunjungan : perhitungannya, misalkan berapa ke ATM ATM ATM
 atau kunjungan 9
- c. Perhitungan : Namun, cara menghitung ATM tidak bisa dipelakon,
 karena untuk orang? Ya mau atau ambil uang 10
- d. cara kerja : 1. pin ATM
 2. kartu akan diblokir
 3. ke ATM 10
 4. ambil ATM
- e. gambaran badan : kartu ATM, ATM 10
 atau atau

Lampiran 6. Surat Izin Riset



Unggul | Cerdas | Terpercaya

Elektronik surat ini agar diabsorpsi nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/AN/KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [fumsu](#) [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#)

Nomor : 3174/II.3/UMSU-02/F/2024 Medan, 22 Rabiul Akhir 1446 H
 Lamp : --- 25 Oktober 2024 M
 Hal : Izin Riset

Kepada Yth, SMA Swasta Budisatrya Medan
 Kepala SMP Swasta Pelita Medan,
 di-
 Tempat

Assalamua'laikum warahmatullahi wabarakatuh.

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan-aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu Memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut:

Nama : FATHAN WARDANA
 N P M : 2002040024
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran Presentasi Interaktif dengan Lumio terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Teks Prosedur oleh Siswa Kelas XI SMA Budisatrya Medan

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak kami ucapkan terima kasih.
 Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
 Wassalamua'laikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



Lampiran 7. Surat Balasan Sekolah



SMA BUDISATRYA

AKREDITASI : A

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 1699/4213-SMABS/XI/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Swasta Budisatrya Medan, menerangkan bahwa

Nama	: FATHAN WARDANA
N P M	: 2002040024
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi	: Pengaruh Media Pembelajaran Presentasi Interaktif dengan Lumio terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Teks Prosedur oleh Siswa Kelas XI SMA Budisatrya Medan

Benar nama tersebut di atas telah melaksanakan Penelitian di SMA Swasta Budisatrya Medan, sesuai dengan surat pengantar dari Dekan dengan Nomor : 3174/TL3/UMSU-02/F/2024 pada tanggal 25 Oktober 2024, tentang Permohonan Izin Riset dalam rangka memenuhi persyaratan penulisan untuk Skripsi dengan Judul : " Pengaruh Media Pembelajaran Presentasi Interaktif dengan Lumio terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Teks Prosedur oleh Siswa Kelas XI SMA Budisatrya Medan . Pelaksanaan penelitian terhitung sejak tanggal 25 Oktober sampai dengan 09 Nopember 2024.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 09 Nopember 2024



Jalan Letda Sujono No. 166 Medan - 20223 ☎ (061) 736 6899 Fax. (061) 732 6899
E-mail : budisatrya@ymail.com

Pengaruh Media Pembelajaran Presentasi Interaktif Dengan Lumio Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi.docx

ORIGINALITY REPORT

18% SIMILARITY INDEX	19% INTERNET SOURCES	8% PUBLICATIONS	11% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	------------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	7%
2	www.inews.id Internet Source	1%
3	lib.unnes.ac.id Internet Source	1%
4	digilib.unimed.ac.id Internet Source	1%
5	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%
6	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Student Paper	1%
7	finance.detik.com Internet Source	1%
8	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	1%

id.123dok.com

Dokumentasi Penelitian



Link You-tube: <https://youtu.be/rMxTEOZ6BHE?si=K6MUb8F2RnLD5p9I>

FORM K 1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
 FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Fathan Wardana
 NPM : 2002040024
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar *Fathan Wardana*
 Kredit Kumulatif : 139

IPK = 3,84

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Program Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan Oleh Dekan Fakultas
<i>Fathan Wardana</i>	PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PRESENTASI INTERAKTIF DENGAN LUMIO TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI TEKS PROSEBU OLEH SISWA KELAS XI SMA BUDISATRYA MEDAN	
	PENGARUH METODE SUGESTI IMAJINASI DENGAN MEDIA LAGU TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS PUISI OLEH SISWA DI KELAS X SMA BUDISATRYA MEDAN	
	PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE READING AND COMPOSITION (CIRC) TERHADAP KEMAMPUAN APRESIASI CERPEN OLEH SISWA KELAS XI SMA BUDISATRYA MEDAN	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 18 Maret 2024

Hormat Pemohon,

Fathan Wardana

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



FORM K 2

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.
 Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fathan Wardana
 NPM : 2002040024
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PRESENTASI INTERAKTIF DENGAN LUMIO TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI TEKS PROSEDUR OLEH SISWA KELAS XI SMA BUDISATRYA MEDAN"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : Winarti, S. Pd., M. Pd.

DISETUJUI 18 MAR 2024

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 18 Maret 2024
 Hormat Pemohon,


 Fathan Wardana

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

**FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3**

Nomor : 681 /II.3/UMSU-02/F/2024
Lamp : ---
Hal : Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing

Assalamu'alaikum Warahmatullahi wabarakatuh
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **FATHAN WARDANA**
N P M : 2002040024
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Penelitian : **Pengaruh Media Pembelajaran Presentasi Interaktif dengan Lumio terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Teks Prosedur oleh Siswa Kelas XI SMA Budisatrya Medan**

Pembimbing : **Winarti, S.Pd., M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan BATAL apabila tidak selesai pada waktu yang telah ditentukan
3. Masa kadaluarsa tanggal: **18 Maret 2025**

Medan, 08 Ramadhan 1445 H
18 Maret 2024 M



Dibuat rangkap 4 (empat) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan : *Wajib Mengikuti Seminar*





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

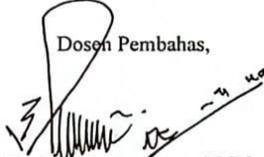
Nama Mahasiswa : Fathan Wardana
NPM : 2002040024
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Presentasi Interaktif dengan
Lumio terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Teks Prosedur
oleh Siswa Kelas XI SMA Budisatrya Medan

Pada hari Kamis, Tanggal 22 Agustus 2024 sudah layak menjadi proposal skripsi.

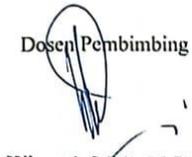
Medan, 22 Agustus 2024

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas,


Dr. Edy Suprayetno, M.Pd.

Dosen Pembimbing


Winarti, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi


Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PENGESAHAN PROPOSAL

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

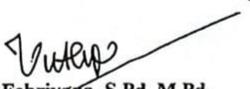
Proposal yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Fathan Wardana
 NPM : 2002040024
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Presentasi Interaktif dengan Lumio terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Teks Prosedur oleh Siswa Kelas XI SMA Budisatrya Medan

Dengan diterimanya proposal ini maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui Oleh

Disetujui oleh
 Ketua Program Studi


 Mutia Febriyana, S.Pd, M.Pd.

Pembimbing


 Winarti, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis, 22 Agustus 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Bahasa Indonesia menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Fathan Wardana
 NPM : 2002040024
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Presentasi Interaktif dengan Lumio terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Teks Prosedur oleh Siswa Kelas XI SMA Budisatrya Medan

Revisi / Perbaikan :

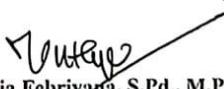
No	Masukan dan Saran
1	Masukan dari pembahas, sebelum diperbaiki.

Medan, 22 Agustus 2024

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi


 Mutia Febriyanti, S.Pd., M.Pd.


 Pembimbing

Winarti, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis, Tanggal 22 Bulan Agustus Tahun 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Bahasa Indonesia menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Fathan Wardana
 NPM : 2002040024
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Presentasi Interaktif dengan Lumio terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Teks Prosedur oleh Siswa Kelas XI SMA Budisatrya Medan

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	<p><i>Perdebatan</i></p> <p><i>- Di latar belakang belum terdapat pernyataan</i> <i>kepada dosen pembimbing mengenai judul ini.</i> <i>- atau sedikit hasil belajar siswa berdasarkan</i> <i>observasi</i></p>
2.	<p><i>Daftar isi diperbaiki</i></p>
3.	<p><i>perbaikan pedoman/teknik MUBA diperbaiki.</i></p>

Medan, 22 Agustus 2024

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Mutia Febriyana
 Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.

Pembahas

Dr. Edy Suprayetno
 Dr. Edy Suprayetno, M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Jurusan/Prog. Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Nama Mahasiswa : Fathan Wardana
 NPM : 2002040024
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Presentasi Interaktif dengan Lumio terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Teks Prosedur oleh Siswa Kelas XI SMA Budisatrya Medan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
11 Juli 2024	Diskusi Judul	
17 Juli 2024	Menetapkan jumlah sampel	
20 Juli 2024	Perhatikan daftar isi	
23 Juli 2024	Perhatikan Bab I	
30 Juli 2024	Perhatikan Bab III	
31 Juli 2024	Perhatikan RPP	
7 Agustus 2024	Diskusi Teori	
12 Agustus 2024	Persetujuan Sempro	

Diketahui oleh:
 Ketua Prodi

Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.

Medan, 12 Agustus 2024

Dosen Pembimbing

Winarti, S.Pd., M.Pd.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP**DATA PRIBADI**

Nama : Fathan Wardana

Jenis Kelamin : Laki-laki

Agama : Islam

Tempat tanggal lahir : Air Batu, 13 Mei 2002

Alamat : Desa Sei Kamah II, Asahan, Sumatera Utara

E-Mail : fathanwardana2@gmail.com

No. Hanphone : 082369060457

**DATA PENDIDIKAN FORMAL**

1. 2008-2014 SDN 016550 Sei Kamah II
2. 2014-2017 SMPN 6 Kisaran
3. 2017-2020 SMAN 2 Kisaran