

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
GAME PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS  
EKSPLANASI SISWA KELAS VIII SMP NEEGERI 37  
MEDAN TAHUN PEMBELAJARAN 2023/2024**

**SKRIPSI**

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

Oleh

**CEMPAKA PUTRI**  
**NPM. 2002040028**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2024**



**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](mailto:fkip@umstu.ac.id)

### BERITA ACARA

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



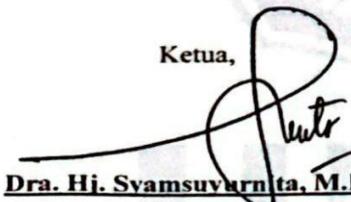
Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Jumat, Tanggal 18 Oktober 2024 pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Cempaka Putri  
NPM : 2002040028  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Puzzle* terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 37 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024

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

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

Ketua,

  
Dra. Hj. Svamsuyarnita, M.Pd.

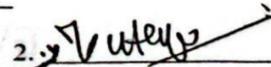
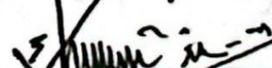
PANITIA PELAKSANA

Sekretaris,

  
Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum

ANGGOTA PENGUJI:

1. Drs. Tepu Sitepu, M.Si.
2. Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.
3. Dr. Edy Suprayetno, M.Pd.

1. 
2. 
3. 



**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](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

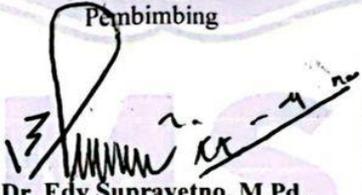
Nama : Cempaka Putri  
NPM : 2002040028  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Puzzle*  
Terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas VIII  
SMP Negeri 37 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024

sudah layak disidangkan.

Medan, 20 Oktober 2024

Disetujui oleh:

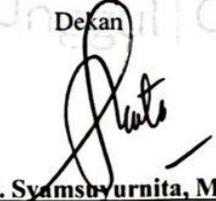
Pembimbing

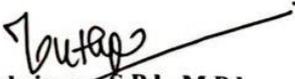
  
Dr. Edy Suprayetno, M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Ketua Program Studi

  
Dra. Hj. Syamsiyurnita, M.Pd.

  
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](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Cempaka Putri  
NPM : 2002040028  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Puzzle*  
Terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas VIII  
SMP Negeri 37 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
14-06-2024	Revisi Bab I Latar Belakang		
13-07-2024	Revisi proposal Bab II		
6-07-2024	Revisi Pendapat ahli.		
8-07-2024	Revisi proposal Bab III		
21-09-2024	Revisi Bab IV		
23-09-2024	Revisi hasil penelitian.		
25-09-2024	Revisi Bab V kesimpulan dan saran.		
26-09-2024	Ace Skripsi		

Medan, 2 Oktober 2024

Diketahui oleh  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Bahasa Indonesia

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

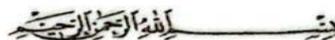
Disetujui  
Dosen Pembimbing

**Dr. Edy Supravetno, 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](mailto:fkip@umsu.ac.id)

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Cempaka Putri  
NPM : 2002040028  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Puzzle*  
Terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas VIII  
SMP Negeri 37 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Puzzle* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 37 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024” 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, Oktober 2024

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,

3D37CALX435729976  
Cempaka Putri

## ABSTRAK

**Cempaka Putri, 2002040028. “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Puzzle* terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 37 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024”. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara 2024.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Puzzle* terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 37 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 37 Medan dengan jumlah 188 siswa. Sampel penelitian ini yaitu siswa kelas VIII-C yang berjumlah 31 siswa. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Instrument penelitian yang digunakan berupa eksperimen dengan desain *one group pretest- posttest design*. Instrumen yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur keberhasilan model ini yaitu tes esai atau tes tertulis. Berdasarkan hasil penelitian kemampuan menulis teks eksplanasi sebelum menggunakan media *game puzzle* memiliki rata-rata 53,87 yang dikatakan kurang. siswa yang memperoleh kategori baik sebanyak 4 siswa (12,90%), siswa yang memperoleh kategori cukup sebanyak 12 siswa (38,70%), siswa yang memperoleh kategori kurang sebanyak 6 siswa (19,35%), dan siswa yang memperoleh kategori sangat kurang sebanyak 9 siswa (29,03%). Kemampuan menulis teks eksplanasi sesudah menggunakan media *game puzzle* memiliki rata-rata 72,41 yang dikatakan baik. Siswa yang memperoleh kategori sangat baik sebanyak 7 siswa (22,58%), siswa yang memperoleh kategori baik sebanyak 20 siswa (64,51%), siswa yang memperoleh kategori cukup sebanyak 3 siswa (9,67%), dan siswa yang memperoleh kategori sangat kurang sebanyak 1 siswa (3,2%). Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh  $t_{hitung} = 8,46$  selanjutnya harga  $t_{hitung}$  dibandingkan dengan harga  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan  $dk = N_1 + N_2 - 2 = 60$  didapat  $t_{tabel} 1,67$  Berdasarkan nilai  $t_{tabel}$  dan  $t_{hitung}$  diatas, maka dapat diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni  $8,46 > 1,67$ . Sehingga  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Hal tersebut membuktikan bahwa adanya pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *game puzzle* untuk meningkatkan kemampuan menulis teks eksplanasi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 37 Medan tahun pembelajaran 2023/2024.

**Kata Kunci : Media Game Puzzle, Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi**

## KATA PENGANTAR



*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Alhammdulillahirabbil alamin, segala puji dan syukur peneliti sampaikan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia, dan petunjuk-Nya dalam penyelesaian proposal "**Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Puzzle* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Ekplanasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 37 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024.**" Proposal ini disusun sebagai bagian dari tugas akademis untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dalam program studi Pendidikan Bahasa Indonesia di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Peneliti juga mengirimkan sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad Saw., yang telah membawa risalah bagi umat manusia untuk mendapatkan ridho Allah SWT.

Dalam proses penulisan proposal ini, peneliti telah mengalirkan segala kemampuan yang dimilikinya, namun juga menyadari keterbatasan yang ada. Keberhasilan proposal ini tidak terwujud tanpa bimbingan, dorongan motivasi, saran, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu izinkan penulis untuk menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang dengan tulus dan ikhlas telah memberikan semangat dan bantuan dalam menyelesaikan proposal ini. Terima kasih kepada orang tua tersayang, cinta pertama dan panutan saya, ayahanda **Subaidi Tambusai** dan pintu surge saya Ibunda **Asnani** yang telah memberikan dukungan, baik moril maupun materil, dengan penuh kesabaran dan kasih sayang,

serta memberikan doa yang tak pernah putus kepada saya dalam menyelesaikan Proposal ini.

Pada kesempatan ini, untuk itu penelitian juga menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. **Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. **Assoc. Prof. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
3. **Assoc. Prof. Dr. Hj. Dewi Kusuma Nst., S.S. M.Hum.**, selaku wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Assoc. Prof. Dr. Mandra Saragih. S.Pd., M.Hum.** selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
5. **Mutia Febriyana, S.Pd, M.Pd.**, selaku Ketua Program Studi Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
6. **Dr. Edy Suprayetno, M.Pd.** selaku Dosen Pembimbing yang bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran guna memberikan pengarahan dan bimbingan kepada Peneliti dalam Penelitian Proposal ini
7. Seluruh Dosen FKIP UMSU Program Studi Bahasa Indonesia yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada Peneliti selama menjalani studi
8. Pegawai dan Staf Biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammdaiyah Sumatera Utara

9. Pihak sekolah **SMP Negeri 37 Medan** yang telah memberikan saya izin untuk melakukan penelitian.
10. Kepada saudara-saudari tersayang **Roma Dhana S.Pdi., Robi Aulia, Zuhaydah, Jeri Pratama, Muhammad Arief Alfarizi, dan Cahaya Delima,** yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan perhatian yang penuh dalam memberikan motivasi dan kepedulian untuk saya dalam menyelesaikan Proposal
11. Kepada keponaan-keponaan tersayang, dan kepada kakak-kakak ipar saya yang selalu memberikan semangat, dukungan, kepada peneliti
12. Teman-teman seperjuangan **Pinasti Hayuning Tyas, Nurmaida, Vira Yudistira, Anggi Frastika, Putry Aulia Oktaviansyah, Nazhan Habibi Batubara, Fathan Wardana dan Indra wijaya** yang telah memberikan semangat dan dukungan kepada Peneliti.
13. Teman-teman kost group **KUBETU** yaitu **Aulia Ramadani Rambe, Pinasti Hayuning Tyas, dan Irma Sri Dewi Siregar** yang telah memberikan dukungan dan semangat.
14. Dan terakhir kepada diri saya sendiri, **Cempaka Putri**, terima kasih sudah bertahan sejauh ini terima kasih selalu berusaha dan semangat sampai dititik sekarang. Walaupun sering merasa putus asa atas apa yang diusahakan belum berhasil. Namun terima kasih tetap menjadi manusia yang kuat dan tidak lelah maencoba, dan sampai akhirnya kamu berhasil dititik sekarang. Peneliti telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyusun proposal ini. Peneliti berharap dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi dunia pendidikan.

Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung jalannya penelitian ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Peneliti menyadari bahwa proposal ini masih banyak kekurangannya baik bentuk, isi, maupun teknik penyajiannya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan guna perbaikan di masa yang akan datang. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat yang luas bagi pengembangan dunia pendidikan di Indonesia.

**Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh**

Medan, Oktober 2024  
Penulis

**Cempaka Putri**  
**NPM. 2002040028**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	6
1.3. Batasan Masalah.....	6
1.4. Rumusan Masalah .....	6
1.5. Tujuan Penelitian .....	7
1.6. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>9</b>
2.1 Kerangka Teoritis.....	9
2.1.1 Media Pembelajaran Interaktif.....	9
2.1.1.1 Game Edukasi .....	11
2.1.1.2 Media Game Puzzle .....	12
2.1.1.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Game Puzzle.....	13
2.1.1.4 Langkah-langkah Penggunaan Media Game Puzzle.....	14
2.1.1.5 Karakteristik Media Game Puzzle .....	15
2.1.2 Hakikat Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi .....	15
2.1.2.1 Defenisi Teks Eksplanasi .....	17

2.1.2.2 Struktur Teks Eksplanasi.....	18
2.1.2.3 Langkah-langkah Teks Eksplanasi.....	19
2.1.2.4 Kaidah Kebahasaan Teks Ekplanasi .....	20
2.1.2.5 Ciri-ciri Teks Eksplanasi.....	21
2.2 Penelitian Relevan.....	22
2.3 Kerangka Konseptual .....	25
2.4 Hipotesis Penelitian.....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>27</b>
3.1 Pendekatan Penelitian .....	27
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian .....	28
3.3 Populasi dan Sampel .....	28
3.3.1 Populasi.....	28
3.3.2 Sampel.....	29
3.4 Variabel dan Defenisi Operasional .....	30
3.4.1 Variabel Penelitian .....	30
3.4.2 Defenisi Operasional.....	31
3.5 Instrumen Penelitian.....	32
3.7 Teknik Analisis Data.....	36
3.8 Penguji Hipotesis .....	38
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>39</b>
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian .....	39
4.1.1 Penguji Hipotesis .....	50
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian .....	51

<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>53</b>
5.1 Kesimpulan .....	53
5.2 Saran .....	54
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>55</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>58</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Desain Penelitian <i>One Group Pretest-Posttest Design</i> .....	28
Tabel 3.2	Rencana Waktu Penelitian Tahun 2024 .....	29
Tabel 3.3	Populasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 37 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024 .....	30
Tabel 3.4	Jumlah Siswa/i Kelas VIII C SMP Negeri 37 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024 .....	31
Tabel 3.5	Aspek Penilaian Menulis Teks Eksplanasi.....	35
Tabel 3.6	Kategori Penilaian Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi .....	38
Tabel 4.1	Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Sebelum Menggunakan <i>Media Game Puzzle</i> .....	39
Tabel 4.2	Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Sesudah Menggunakan <i>Media Game Puzzle</i> .....	41
Tabel 4.3	Distribusi Frekuensi untuk Menghitung Mean dan Standar Devias Pretest .....	42
Tabel 4.4	Kategori Tingkat Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Sebelum Menggunakan <i>Media Game Puzzle</i> .....	43
Tabel 4.5	Distribusi Frekuensi untuk Menghitung Mean dan Standar Devias Posttest .....	45
Tabel 4.6	Kategori Tingkat Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Sesudah Menggunakan <i>Media Game Puzzle</i> .....	45
Tabel 4.7	Hasil Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Sebelum dan Sesudah Menggunakan <i>Media Game Puzzle</i> .....	47

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Era milenial saat ini, teknologi menjadi fokus utama dalam pembelajaran. Menurut Sadikin & Hakim (2019), kemajuan teknologi dapat membantu peserta didik dalam mengakses informasi secara luas. Oleh karena itu, guru perlu menguasai, berinovasi, dan menggunakan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan kreatif dapat meningkatkan minat siswa serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Adanya kehadiran teknologi dalam proses kegiatan pembelajaran memberikan kemudahan guru dan siswa untuk melakukan pembelajaran tanpa terkendala waktu dan membantu adanya kegiatan pembelajaran di dalam dan di luar jam sekolah (Putra, M. P. & Fatmasari, 2019). Oleh karena itu, dalam pelaksanaan bimbingan belajar maka dilakukan pengembangan website bimbingan belajar.

Pembelajaran berbantuan game memenuhi kebutuhan dasar dalam menunjang kegiatan pembelajaran, antara lain memenuhi pengelolaan data materi-materi pelajaran, memenuhi proses pembelajaran konstruktif, menyajikan materi pelajaran yang interaktif, materi pelajaran dapat diunduh, menampilkan materi dalam bentuk gambar, memenuhi proses pembelajaran secara inkuiri dengan menyajikan fasilitas pencarian materi, sarana forum diskusi, memudahkan proses evaluasi, materi pelajaran dapat dibuat dalam bentuk pecahan gambar-gambar dengan menggunakan kertas, foto maupun teks (Tambunan, H., 2013).

Materi pembelajaran dapat dikemas dalam bentuk website agar siswa dapat mengakses dengan tidak terikat oleh ruang dan waktu, sehingga siswa bisa kapan saja dan dimana saja belajar dengan mandiri (Murdiyani, 2012).

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Hamid (2009) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah komponen strategi penyampaian yang dapat dimuat pesan yang akan disampaikan kepada pembelajar, apakah itu orang, alat atau bahan. Menurut Dengeng (dalam Weda, 2013) menyebutkan media pembelajaran adalah komponen penyampaian strategi penyampaian yang dapat dimuat pesan yang disampaikan kepada siswa, baik berupa orang, alat ataupun bahan. Pemilihan media yang sesuai dapat memengaruhi minat belajar siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan serta membantu memotivasi mereka.

Media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat bantu mengajar yang dapat memengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru atau pendidik. Pentingnya memilih media yang sesuai dengan berbagai aspek seperti tingkat pemahaman, kemampuan berpikir, psikologis, dan kondisi sosial siswa tidak boleh diabaikan, karena penggunaan media yang tidak sesuai dapat menghambat efektivitas pembelajaran. Penelitian ini menekankan pentingnya mempertimbangkan landasan empiris dalam pemilihan media pembelajaran, karena tipe atau gaya belajar siswa dapat mempengaruhi respons terhadap jenis media yang digunakan dalam pembelajaran.

Penggunaan media interaktif dalam pendidikan, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia, sangatlah penting. Siswa memiliki perkembangan

diri yang unik dan rasa ingin tahu yang tidak terbatas, sehingga minat belajar mereka harus senantiasa dijaga dan ditingkatkan. Di sinilah guru memiliki peranan yang vital dalam menumbuhkan minat belajar siswa dengan menjadi kreatif dan inovatif dalam mendampingi proses belajar di kelas. Guru juga harus memiliki kreativitas dan inovasi dalam mendukung siswa dalam proses belajar di kelas.

Penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki manfaat besar dalam lingkungan pembelajaran, baik dalam menyampaikan materi pembelajaran maupun dalam efisiensi waktu yang dibutuhkan. Menurut Yanto, D.T.P (2019) Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu jawaban atas permasalahan materi pembelajaran bersifat abstrak, mengemas media pembelajaran interaktif dalam bentuk software komputer ataupun mobile serta dengan menambahkan animasi peraga yang baik akan menarik keinginan peserta didik untuk belajar dan memahami konsep pembelajaran yang bersifat abstrak. Selain itu, media pembelajaran interaktif merupakan wujud media pembelajaran yang afektif dengan perkembangan teknologi tuntutan belajar pada abad 21.

Game edukasi semakin populer di kalangan pendidikan mengakibatkan para pendidik berpikir bahawa di zaman serba digital ini dalam memberikan pendidikan kepada peserta didik dapat menggunakan komponen rancangan game dan menerapkannya pada kurikulum pembelajaran dengan menggunakan industri berbasis game edukasi. Melalui game edukasi tersebut anak dapat secara langsung melihat, mendengar, mengamati dan bahkan berinteraksi dengan cara bernavigasi melalui tombol, tools dan navigasi lainnya yang sudah disediakan dalam program game edukasi tersebut. Menurut Amanda & Rianto (2018) dalam penelitiannya

dijelaskan bahwa game edukasi merupakan sebuah media permainan yang dirancang sedemikian rupa secara khusus untuk memberikan pembelajaran tertentu kepada peserta didik, mengembangkan konsep dan pemahaman peserta didik dan membimbing mereka dalam melatih kemampuan, serta memberikan motivasi kepada peserta didik untuk memainkan game edukasi.

Dari semua jenis media pembelajaran interaktif, media pembelajaran melalui game akan memiliki nilai lebih. Karena game pada dasarnya adalah hiburan dan apabila dijadikan sebagai media pembelajaran maka anak atau siswa dapat lebih senang saat belajar karena dapat bermain sambil belajar (Tianti; 2019). Adanya penyusunan gambar berupa puzzle pada saat kegiatan belajar mengajar membuat kegiatan belajar mengajar lebih inovatif dan membuat suasana tidak monoton. Revolusi industri membawa pengaruh besar terhadap perubahan di semua sektor kehidupan. Salah satu media pembelajaran berbasis aplikasi yang menarik yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran berbasis game edukasi yaitu game berbentuk puzzle. Game berbasis puzzle ini dapat dijadikan sebagai inovasi pembelajaran daring maupun luring agar proses pembelajaran yang berlangsung tidak membosankan dan proses pembelajaran menjadi menarik.

Teks eksplanasi adalah teks yang berisi tentang proses 'mengapa' dan 'bagaimana' kejadian-kejadian alam, sosial, ilmu pengetahuan, budaya, dan lainnya dapat terjadi. Suatu kejadian baik kejadian alam maupun kejadian sosial yang terjadi di sekitar kita, selalu memiliki hubungan sebab akibat dan memiliki proses. Suatu kejadian yang terjadi di sekitar kita, tidak hanya untuk kita amati dan rasakan

saja, tetapi juga untuk kita pelajari. Kita dapat mempelajari kejadian tersebut, misalnya dari segi mengapa dan bagaimana bisa terjadi.

Teks eksplanasi tergolong dalam teks diskusi. Kegiatan tersebut melibatkan negosiasi yang berujung pada kesepakatan atau ketidaksepakatan. Negosiasi sering terjadi dalam berbagai situasi dan selalu hadir dalam interaksi dengan orang lain, meskipun dalam bentuk dan kepentingan yang berbeda-beda.

Salah satu masalah yang sering dihadapi siswa saat belajar menulis teks eksplanasi adalah bahwa media pembelajaran tidak memberikan motivasi yang cukup bagi mereka untuk melakukannya. Guru terus menerapkan pembelajaran melalui ceramah. Siswa tidak terlibat secara aktif selama proses pembelajaran yang monoton. Siswa harus ditingkatkan dalam menulis teks eksplanasi karena mereka akan memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan orang lain dengan lebih bijak. Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa akan berhasil dan pelaksanaan pembelajaran akan menarik perhatian siswa. Game edukasi berbentuk puzzle adalah salah satu alat hiburan yang dapat membantu pembelajaran di kelas.

Disebabkan oleh kegiatan pembelajaran yang terlalu monoton, siswa kelas VIII SMP memiliki kemampuan yang cukup rendah untuk menulis teks. Oleh karena itu peneliti ingin membuat metode pengajaran dalam kegiatan menulis teks menjadi lebih menarik. Dan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul 1 **“Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Puzzle* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 37 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024”**.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah bertujuan untuk menguraikan berbagai masalah di dalam penelitian. Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Masih kurangnya penerapan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
2. Semangat belajar siswa mata pelajaran bahasa Indonesia dalam kegiatan menulis teks menulis yang menurun.
3. Dalam kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran.
4. Tidak semua guru siap atau terlatih menggunakan teknologi pendidikan untuk mendukung proses pembelajaran.
5. Kedisiplinan siswa yang rendah bisa mengganggu proses belajar mengajar dan mempengaruhi suasana belajar di kelas.

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, ada pun batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi berbentuk puzzle terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi siswa kelas VIII DI SMP Negeri 37 Medan pada tahun pembelajaran 2023/2024.

### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, dapat diidentifikasi rumusan masalah sebagai :

1. Bagaimana kemampuan menulis teks eksplanasi siswa kelas VIII SMP Negeri 37 Medan sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *game puzzle*?
2. Bagaimana kemampuan menulis teks eksplanasi siswa kelas VIII SMP Negeri 37 Medan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *game puzzle*?
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *game puzzle* dalam kemampuan menulis teks eksplanasi siswa kelas VIII SMP Negeri 37 Medan?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini, berdasarkan rumusan masalah yang digunakan adalah:

1. Mendeskripsikan kemampuan menulis teks eksplanasi siswa kelas VIII SMP Negeri 37 Medan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *game puzzle*.
2. Mendeskripsikan kemampuan menulis teks eksplanasi siswa kelas VIII SMP Negeri 37 Medan tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *game puzzle*.
3. Mendeskripsikan pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *game puzzle* dalam kemampuan menulis teks negoisasi siswa kelas VIII SMP Negeri Medan.

## **1.6. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua bagian yaitu:

### **a. Manfaat Teoritis**

1. Hasil dari penelitian ini diharapkan membawa wawasan dan menambah ilmu pengetahuan bagi pembaca terkait dengan masalah dalam penelitian ini.

### **b. Manfaat Praktis**

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan memiliki pengalaman belajar yang sangat baik dalam menulis teks eksplanasi dan mengetahui kemampuan mereka. Media pembelajaran interaktif dapat membuat materi pelajaran menjadi menarik bagi siswa.

2. Bagi guru

Sebagai referensi untuk mempertimbangkan perbaikan dan penyempurnaan proses pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama yang berkaitan dengan teks eksplanasi.

Sebagai referensi untuk memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat, inovatif, dan kreatif.

3. Bagi peneliti

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan bagi peneliti lain yang meneliti permasalahan yang relevan, manfaat lain bagi peneliti dapat mengetahui kemampuan siswa kelas VIII SMP Negeri Medan dalam menulis teks eksplanasi.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

Karena kerangka teoritik berfungsi sebagai fondasi di mana peneliti membangun konstruksi penelitian mereka, kita membutuhkan kerangka teoritis untuk mendukung kesimpulan yang dibuat oleh peneliti.

##### **2.1.1 Media Pembelajaran Interaktif**

Media merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya. Penggunaan media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pengertian media bervariasi menurut para ahli. Gagne dalam Hiedayat dan Sulistyowati (2010) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu, Asosiasi Pendidikan Nasional di Amerika mendefinisikan media dalam lingkup pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut (Kristanto, 2010). Oleh karena itu media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran dan perasaan siswa sehingga timbul motivasi untuk belajar.

Menurut Yanto, D.T.P (2019) media pembelajaran interaktif merupakan suatu alat perantara penyampaian materi pembelajaran oleh guru kepada siswa

dimana pada penggunaannya menimbulkan interaksi antara siswa dengan media dengan cara saling berkaitan serta saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainnya. Berdasarkan pengertian media pembelajaran interaktif tersebut maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran interaktif ini merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu menjelaskan materi-materi pembelajaran yang bersifat abstrak atau dengan kata lain mengkonkretkan hal yang bersifat abstrak kepada siswa akibat pengaruh saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainnya.

(Harto, 2008) mengungkapkan bahwa pengertian media interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Sedangkan menurut (Miarso, 2005), karakteristik terpenting dalam media pembelajaran interaktif yaitu siswa tidak hanya memperhatikan penyajian materi atau objek tetapi juga harus ikut berinteraksi selama pembelajaran. Media interaktif menurut (Suheri, 2006) adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Aspek interaktif pada media ini dapat berupa navigasi, simulasi, permainan dan latihan soal.

Berdasarkan pendapat dari yang dikemukakan oleh para ahli di atas, maka kesimpulannya adalah bahwa media merupakan faktor penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Media membantu dalam penyampaian informasi antara guru dan siswa, serta meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Pengertian media bervariasi, namun umumnya media dianggap sebagai komponen atau alat yang merangsang siswa untuk belajar melalui

berbagai cara, seperti melihat, mendengar, membaca, atau berinteraksi. Media interaktif, yang memungkinkan komunikasi dua arah dan partisipasi aktif siswa, dianggap penting dalam pembelajaran karena melibatkan siswa lebih dalam proses pembelajaran melalui navigasi, simulasi, permainan, dan latihan.

#### **2.1.1.1 Game Edukasi**

Game pada dasarnya merupakan permainan yang bersifat menyenangkan, menghibur. Dalam game, pendidikan diberikan lewat praktek atau pembelajaran dengan praktek (*learning by doing*). Sifat interaktif dalam game ini membuat game dapat digunakan sebagai sarana edukasi yang mempunyai fasilitas yang lebih baik dibandingkan dengan alat edukasi konvensional.

Menurut John von Neumann and Oskar Morgenstern tahun (1944), game adalah : "Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi."

Bagi Novaliendry (2013) permainan edukasi merupakan game yang sudah disiapkan khusus untuk mengarahkan siswa (user) sesuatu pada pembelajaran yang terpilih, peningkatan konsep uraian serta memberi pelajaran bagi mereka dalam mengasah keahlian serta mendorong untuk memainkannya. Sebaliknya bagi Reigeluth dan Merillm (2016) dikemukakan alasan menggunakan game untuk

pembelajaran seperti bahwa game menghubungkan antara perbuatan dan pemikiran. Sebuah permainan yang dirancang dengan baik dapat memberikan latihan yang otentik dalam berfikir dan bekerja di peran dan konteks tertentu.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) edukasi adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa game edukasi adalah salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran karena selain membantu menyelesaikan misi, game ini juga mengandung informasi pembelajaran.

#### **2.1.1.2 Media *Game Puzzle***

##### a) *Defenisi Game Puzzle*

Menurut Patmonodewo (Misbach, Muzamil, 2010) menyatakan kata puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Berdasarkan pengertian tentang media puzzle, maka dapat disimpulkan bahwa media puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan matematika anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan puzzle berdasarkan pasangannya.

Puzzle secara bahasa Indonesia diartikan sebagai tebakan. Tebakan adalah sebuah masalah atau "enigma" yang diberikan sebagai hiburan yang biasanya ditulis atau dilakukan. Dalam KBBI (1992) tebakan adalah sesuatu yang ditebak, teka-teki. Banyak tebakan berakar dari masalah matematika dan logistik serius.

Menurut Wahyuni dan Maureen (2011), puzzle adalah media visual dua dimensi yang mempunyai kemampuan untuk menyampaikan informasi secara visual tentang segala sesuatu sebagai pindahan dari wujud yang sebenarnya.

Menurut Ismail, A. (2006) puzzle adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. Peneliti menarik kesimpulan bahwa puzzle adalah permainan teka-teki menyatukan kembali beberapa bagian objek yang acak pada tempatnya yang sesuai. Permainan puzzle melibatkan koordinasi mata dan tangan. Namun secara khusus puzzle biasanya terbentuk dari sebuah gambar yang terpotong-potong menurut bagian tertentu. Puzzle dapat terbuat dari plastik, spon, kertas, ataupun kayu tebal. Bahan puzzle yang paling baik bagi kegiatan belajar mengajar adalah dari kertas. Guru dapat menggunakan puzzle ini untuk mengarahkan anak pada pelajaran yang diajarkan pada pelajaran berlangsung.

### **2.1.1.3 Kelebihan dan Kekurangan Media *Game Puzzle***

Sama seperti media pembelajaran pada umumnya yang memiliki kelebihan dan kekurangan, media pembelajaran puzzle juga memiliki kelebihan dan kekurangannya antara lain sebagai berikut :

#### **a. Kelebihan media *Game Puzzle***

- 1) Kelebihan *game puzzle*
- 2) Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran
- 3) Memperkuat daya ingat
- 4) Mengenalkan siswa pada sistem dan konsep hubungan
- 5) Meningkatkan keterampilan dalam memecahkan masalah

6) Melatih siswa dalam menyelesaikan sesuatu

b. Kekurangan media *game puzzle*

1) Membutuhkan waktu yang lebih panjang

2) Menuntut kreatifitas pengajar

3) Media *puzzle* yang terlalu kompleks sehingga kurang efektif untuk pembelajaran dalam kelompok besar.

#### **2.1.1.4 Langkah-langkah Penggunaan Media *Game Puzzle***

Pembuatan materi pembelajaran yang menarik sangat penting untuk menginspirasi siswa dalam pembelajaran. Dengan adanya game berbasis *puzzle* terpilih sebagai aplikasi yang akan dipakai sebagai media pembantu para guru dalam proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Ada pun langkah-langkah dalam menggunakan *game puzzle*, sebagai berikut:

- a. Memilih permukaan datar dan keras misalnya meja. Dan pastikan area cukup besar untuk menampung semua kepingan *puzzle*.
- b. Membongkar isi *puzzle* ke meja yang telah disiapkan. Di saat yang sama, pilih semua kepingan potongan tepi gambar dan sisihkan semua ke satu tempat.
- c. Susun semua kepingan tepi gambar dan mengurutkan kepingan-kepingan potongan berdasarkan tab dan blank.
- d. Lakukan secara terus menerus sampai kepingan *puzzle* berbentuk sesuai dengan tema yang dibuat.

### **2.1.1.5 Karakteristik Media *Game Puzzle***

Media berbasis *game puzzle* memiliki karakteristik yang perlu diketahui, diantaranya adalah :

- a. Menarik dan menyenangkan, hal ini mampu membuat siswa-siswi tertarik untuk mengerjakan setiap soal yang disediakan dan membantu mereka mencapai tujuan yang diinginkan sesuai dengan kemampuan yang siswa miliki.
- b. Tingkat kesulitan, hal ini berkaitan dengan level pada masing-masing permainan. Jika siswa memainkan permainan yang berlevel tinggi maka tingkat kesulitan akan tinggi, begitu pula sebaliknya. Level ini bisa diatur oleh guru, bisa diletakkan di akhir ataupun di awal permainan.
- c. Mengembangkan keterampilan, Meskipun siswa mungkin gagal dalam setiap permainan, mereka dapat mengulanginya untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam mengerjakan setiap soal.
- d. Bisa dimainkan secara individu atau dalam kelompok. Siswa akan lupa bahwa mereka masih dalam proses pembelajaran karena fitur media berbasis puzzle di atas. Siswa pasti akan lebih tertarik dan menikmati pembelajaran dengan media ini, terutama saat mereka mengerjakan soal latihan yang telah disajikan.

### **2.1.2 Hakikat Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001) keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas. Jadi, dapat disimpulkan keterampilan adalah kemampuan anak dalam melakukan berbagai aktivitas dalam usahanya untuk menyelesaikan tugas. Keterampilan perlu dilatihkan kepada anak sejak dini supaya di masa yang akan datang anak akan tumbuh menjadi orang yang terampil

dan cekatan dalam melakukan segala aktivitas, dan mampu menghadapi permasalahan hidup. Selain itu mereka akan memiliki keahlian yang akan bermanfaat bagi masyarakat.

Kemampuan adalah kesanggupan atau keterampilan yang dimiliki seseorang (Poerwadarminta,1985). Menurut Nababan, (1981)kemampuan adalah kesanggupan untuk menggunakan unsur-unsur kesatuan bahasa untuk menyampaikan maksud atau pesan tertentu dalam keadaan yang sesuai. Menurut Chamdiah, dkk., (1987) Kemampuan adalah daya tangkap, pemahaman, penghayatan, serta keterampilan yang diperlukan. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdiknas, 2001) disebut bahwa kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri. Dari beberapa pendapat di atas, penulis mengacu kepada pendapat poerwadarminta karena pendapat tersebut jelas dan mudah dipahami bahwa kemampuan adalah kesanggupan atau keterampilan yang dimiliki seseorang.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2010), pengertian menulis adalah melahirkan pikiran atau perasaan (seperti mengarang, membuat surat) dengan tulisan. Menulis berarti menuangkan ide si penulis ke dalam bentuk tulisan, sehingga maksud penulis dapat diketahui banyak orang melalui tulisan yang dituliskan. Kemampuan seseorang dalam menuangkan idenya ke dalam sebuah tulisan sangatlah berbeda, dipengaruhi oleh latar belakang penulis. Dengan demikian, mutu atau kualitas tulisan setiap penulis berbeda pula satu sama lain. Namun, satu hal yang penting bahwa terkait dengan aktivitas menulis, seorang penulis harus memperhatikan kemampuan dan kebutuhan pembacanya.

### **a. Menulis**

Menulis didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Pesan adalah isi atau muatan yang terkandung dalam tulisan. Tulisan merupakan sebuah simbol atau lambang bahasa yang dapat dilihat dan disepakati pemakainya. Menurut Hendri Guntur Tarigan (2008) menyatakan bahwa menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik tersebut. Pada hakikatnya penulis juga memiliki kekurangan karena ia tidak dapat memperoleh masukan langsung dari pembaca dan terkadang tidak memperoleh masukan sama sekali, Hermer (dalam Aziez, 2015).

### **b. Teks Ekplanasi**

#### **2.1.2.1 Defenisi Teks Eksplanasi**

Teks eksplanasi adalah teks yang berisi tentang proses 'mengapa' dan 'bagaimana' kejadian-kejadian alam, sosial, ilmu pengetahuan, budaya, dan lainnya dapat terjadi. Suatu kejadian baik kejadian alam maupun kejadian sosial yang terjadi di sekitar kita, selalu memiliki hubungan sebab akibat dan memiliki proses. Suatu kejadian yang terjadi di sekitar kita, tidak hanya untuk kita amati dan rasakan saja, tetapi juga untuk kita pelajari. Kita dapat mempelajari kejadian tersebut, misalnya dari segi mengapa dan bagaimana bisa terjadi. Eksplanasi berasal dari bahasa asing (Inggris) yang berarti tindakan menerangkan atau menjelaskan dan

keterangan, pernyataan atau fakta yang menjelaskan (*The Contemporary English-Indonesian Dictionary*).

Pengertian Teks Eksplanasi (*Explanation Text*) adalah sebuah teks yang berisi tentang proses-proses yang berhubungan dengan fenomena-fenomena alam, sosial, ilmu pengetahuan, budaya, dan lainnya. Sedangkan Restuti (2013) mengatakan bahwa pengertian teks eksplanasi adalah teks yang menerangkan atau menjelaskan mengenai proses atau fenomena alam maupun sosial. Teks ini disusun dengan struktur yang terdiri atas bagian-bagian yang memperlihatkan pernyataan umum (pembukaan), deretan penjelasan (isi), dan interpretasi/penutup. Bagian pernyataan umum berisi informasi singkat tentang apa yang dibicarakan. Bagian deretan penjelasan berisi urutan uraian atau penjelasan tentang peristiwa yang terjadi. Sementara itu, bagian interpretasi berisi pendapat singkat penulis tentang peristiwa yang terjadi. Bagian ini merupakan penutup teks eksplanasi yang boleh ada atau tidak ada.

#### **2.1.2.2 Struktur Teks Eksplanasi**

Menurut pendapat Wahlyo (2017) struktur teks eksplanasi antara lain:

1. Pernyataan umum, yaitu bagian yang berisi pernyataan umum tentang suatu peristiwa atau kejadian yang akan dijelaskan proses terjadinya atau proses terbentuknya.
2. Urutan sebab akibat, yaitu bagian yang berisi tentang rincian penjelasan proses terjadinya suatu peristiwa atau kejadian yang dipaparkan secara urut/bertahap dari awal mula hingga peristiwa akhir.

3. Interpretasi (simpulan), yaitu bagian yang berisi tentang kesimpulan atau pernyataan tentang topik peristiwa atau proses yang telah dijelaskan pada paragraph sebelumnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa struktur teks eksplanasi yaitu pernyataan umum, deretan penjelas atau urutan sebab akibat dan interpretasi.

### **2.1.2.3 Langkah-langkah Teks Eksplanasi**

Menurut Priyatni (2014), pembuatan teks eksplanasi melibatkan beberapa langkah sistematis. Berikut adalah langkah-langkah tersebut :

1. Menentukan tema/topik, pilih tema yang ingin dijelaskan. Tema ini biasanya berkaitan dengan fenomena alam, social, budaya, atau ilmiah.
2. Menentukan bahan tulisan, mengumpulkan data dan informasi yang relevan dan akurat mengenai topic yang dipilih. Sumber informasi dapat berasal dari buku, artikel, jurnal, atau sumber terpercaya lainnya.
3. Menyusun kerangka tulisan, Buat kerangka teks eksplanasi yang terdiri dari:
  - a. Pernyataan umum: Bagian ini berisi pengenalan tentang topik yang akan dijelaskan.
  - b. Deretan penjelasan: Bagian ini berisi urutan penjelasan atau proses yang terjadi secara rinci.
  - c. Kesimpulan atau penutup: Bagian ini berisi ringkasan atau simpulan dari penjelasan yang telah diberikan.

4. Mengembangkan tulisan adalah proses memperluas, memperdalam, dan memperjelas teks eksplanasi agar menjadi lebih informatif, terstruktur, dan mudah dipahami.

#### **2.1.2.4 Kaidah Kebahasaan Teks Ekplanasi**

Kosasih (2014: 115) mengemukakan bahwa kaidah kebahasaan yang digunakan dalam teks eksplanasi yaitu:

- 1) Menggunakan konjungsi hubungan waktu (kronologis), seperti ketika, pada waktu itu, ketika itu, sebelum, akhirnya. Banyak pula menggunakan konjungsi kausalitas atau penyebab, seperti karena, sebab, karena itu, oleh sebab itu.
- 2) Menggunakan kata kerja tindakan, seperti bepergian, berwisata, mengajak, berkunjung, berjalan-jalan. Kata-kata itu akan sesuai dengan objek yang diceritakannya. Kata-kata kerja yang menyertai objek orang akan berbeda dengan yang objeknya alam ataupun fenomena sosial/budaya.
- 3) Menggunakan kata benda umum apabila objek penceritaannya berupa alam seperti hujan, sungai, gunung, awan.
- 4) Menggunakan peristilahan atau kata-kata teknis yang terkait dengan tema yang dibahasnya.

Pendapat di atas sejalan dengan pendapat Wahono (2016) bahwa kaidahkebahasaan yang digunakan dalam teks eksplanasi yaitu:

- 1) menggunakan kata kerja tindakan (menulis, membaca, menendang, memulung, mengayomi, mendirikan, melindungi);
- 2) menggunakan kalimat pasif (terinjak, diberi, dibelikan, disebabkan, terselamatkan, tertipu);

- 3) menggunakan konjungsi yang menunjukkan waktu (sesudah, sebelum, ketika, setelah, selama, sampai, kemudian);
- 4) menggunakan konjungsi sebab akibat (karena itu, sebab itu, akibatnya);
- 5) menggunakan kata nomina umum dan abstrak (kemerdekaan, pengendapan, pendalaman, pembacaan);
- 6) menggunakan terminologi teknis atau istilah alamiah (ilmu kimia, istilah pergunungan, istilah matematika);
- 7) menggunakan majas (ombak berkerjar-kejaran, suaranya menggelegar membelah angkasa, aku adalah badai dalam cerita).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kaidah kebahasaan teks eksplanasi yaitu menggunakan konjungsi kausalitas dan hubungan waktu, kata kerja tindakan, kata benda/umum, istilah-istilah teknis, kalimat pasif dan majas.

#### **2.1.2.5 Ciri-ciri Teks Eksplanasi**

Priyanti (2014: 85) mengemukakan ciri-ciri teks eksplanasi antara lain.

1. Memuat istilah.
2. Struktur kalimatnya menggunakan kata sambung yang menunjukkan hubungan sebab akibat.
3. Menjelaskan kondisi (menjelaskan fenomena bukan menceritakan masa lalu; 4) Penggunaan konjungsi urutan/ sekuen.

Pendapat di atas sejalan dengan pendapat Wahono (2016) bahwa teks eksplanasi memiliki beberapa ciri diantaranya:

1. Memuat informasi berdasarkan fakta.

2. Membahas tentang fenomena yang bersifat ilmu pengetahuan.
3. Bersifat informative.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa ciri teks eksplanasi yaitu memuat istilah teknis, konjungsi sebab akibat, konjungsi urutan waktu, membahas tentang fenomena, dan bersifat informasi.

## **2.2 Penelitian Relevan**

Terdapat beberapa penelitian relevan terdahulu yang peneliti jadikan acuan dalam menyelesaikan penelitian ini:

1. Galuh Febri Anggono, Vega Candra Dinata, Zainal Afirin tahun (2024) berjudul Meningkatkan Hasil Belajar PJOK dengan Menggunakan Media Puzzle Maker di UPT SD Negeri 144 Gresik. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini dapat diketahui bahwa penggunaan Media Puzzle Maker terhadap pembelajaran PJOK di UPT SD Negeri 144 Gresik memiliki dampak yang signifikan. Hal tersebut dibuktikan dari perolehan data pada data awal yang memiliki rata-rata hasil belajar sebesar 45,41. Pada siklus I diperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 63,66. Sedangkan pada siklus II diperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 81,33. Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle maker dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajarnya. Dengan dilaksanakannya penelitian tersebut harapannya kedepan terdapat variasi-variasi lain yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan pembelajaran PJOK.

2. Mahardikha, M.Asrori, Densi Yuniarni tahun (2013) berjudul Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun TK ISLAMİYAH. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh penulis mengenai analisis permainan edukatif dengan media puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 4 - 5 tahun di taman kanak-kanak islamiyah pontianak tenggara, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :
  - a. Perencanaan yang dilakukan oleh guru dalam penyusunan perencanaan pembelajaran bermain edukatif dengan media puzzle oleh guru yaitu guru membuat RKB (Rencana Kegiatan Belajar), guru menyiapkan ruang kelas dan menyiapkan bahan main yang akan digunakan sesuai dengan kelompok usia misalnya pembelajaran dengan media puzzle, penyambutan peserta didik, dengan bernyanyi dalam lingkaran dan membuat permainan berupa puzzle.
  - b. Pelaksanaan pembelajaran bermain dengan media puzzle pertama yang dilakukan oleh guru ialah apersepsi, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan tema pembelajaran yang akan digunakan serta menjelaskan cara memainkan media puzzle tersebut.
3. Faisal Amin Khoriri tahun (2018) berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Puzzle Bergambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Kelas 1 Sekolah Dasar. Dapat disimpulkan bahwa game puzzle bergambar layak digunakan dalam pembelajaran di kelas. Perolehan hasil penilaian dari ahli media, produk tersebut memperoleh hasil sebesar 73,4% yang dapat dikatakan kategori layak,

untuk hasil penilaian dari ahli materi produk tersebut memperoleh hasil sebesar 91,6% yang dalam kategori sangat layak. Sedangkan hasil penilaian keseluruhan terhadap respon dari peserta didik yang dilakukan di SD Negeri Nayu no.77 Surakarta dengan responden sebanyak 28 peserta didik memperoleh hasil sebesar 84,4% yang dalam kategori layak. Selain itu game edukasi sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis, karena dari pengujian pre-test dan post-test mendapat rata-rata sebesar 0,98 yang masuk ke dalam kategori sedang dengan selisih nilai rata-rata sebesar 42,5.

4. Siti Hardiyanti, Muh. Khalifah Mustami, Andi Mu'nisa tahun (2020) berjudul Pengembangan Game Puzzle Berbasis Construct 2 Sebagai Media Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Kelas XI di SMA Negeri 1 Selayar. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut.
  - a. Pengembangan media pembelajaran menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi tahap define, design, develop dan disseminate.
  - b. Game puzzle berbasis construct 2 layak digunakan dalam proses pembelajaran karena berada dalam kategori “valid” baik dari media dan materi konsep sistem peredaran darah dengan nilai rata-rata kedua validator yaitu 4.
  - c. Game puzzle berbasis construct 2 praktis digunakan dalam proses pembelajaran karena berada dalam kategori “praktis” baik dari respon guru dan respon peserta didik.

### **2.3 Kerangka Konseptual**

Peneliti menemukan bahwa guru masih menggunakan media pembelajaran yang sangat monoton dan tidak menarik. Kegiatan pembelajaran: lebih sering menggunakan atau menyampaikan materi melalui pendekatan ceramah, mencatat informasi di papan tulis, dan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Beberapa faktor dapat memengaruhi hasil belajar yang diperoleh; media pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah salah satunya.

Media pembelajaran yang beragam dan menarik akan menambah dorongan dan minat siswa dalam proses belajar serta dapat mempermudah siswa dalam memahami sikap materi yang disampaikan guru. Sebaliknya, media pembelajaran yang kurang bervariasi dapat membuat siswa bosan dan menurunkan penerimaan pembelajaran siswa. Karena pelajaran bahasa Indonesia sangat terikat, beberapa siswa menganggapnya sebagai pelajaran yang membosankan. Salah satu solusi yang digunakan oleh peneliti adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis game puzzle dimana dengan media game puzzle memiliki kelebihan yaitu bisa belajar sambil bermain.

#### **2.4 Hipotesis Penelitian**

Sebelum penelitian benar-benar dilakukan, ada hipotesis yang memberikan jawaban sementara. Menurut Sugiyono (2019:99), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dan didasarkan pada fakta empiris yang dikumpulkan melalui pengumpulan data.

Berdasarkan rumusan penelitian, tujuan penelitian, dan landasan teoritis

Diatas, maka hipotesis pada penelitian ini, yaitu :

- Ho : Tidak adanya pengaruh penggunaan media *game puzzle* terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 37 Medan tahun pembelajaran 2023/2024
- Ha : Adanya pengaruh penggunaan media *game puzzle* terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 37 Medan tahun pembelajaran 2023/2024.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian adalah rencana penelitian yang dirancang untuk menjawab pertanyaan penelitian. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Priyono (2016), adalah cara untuk melakukan sesuatu dengan hati-hati untuk mencapai suatu tujuan. Karena itu, penelitian adalah cara untuk menemukan solusi atau penyelesaian masalah.

Penelitian eksperimen adalah metode untuk menemukan korelasi sebab dan akibat antara dua variabel yang disengaja oleh peneliti dengan menghilangkan atau mengurangi variabel lain yang bisa mempengaruhi dan digunakan untuk melakukan eksperimen.

Menurut Sahir (2021), metode penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan statistik untuk mengolah data, sehingga data dan hasilnya berupa angka. Maka, dalam pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan tipe *One Group Pretest- Posttest Design*. *One Group Pretest-Posttest Design* merupakan kegiatan penelitian dengan memberikan tes awal (*Pretest*) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberipelakuan kemudian memberikan tes akhir (*Posttest*).

**Tabel 3.1 Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design***

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>



### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 3.3.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan kerekeristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulanya, jadi populasi bukan hanya orang, tetaapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi seluruh karkteristik ata sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu. Peran populasi dalam suatu penelitian sangat diperlukan untuk mendapatkan data dan informasi yang akan diteliti berdasarkan permasalahan dalam penelitian. Arikunto (2006) menjelaskan bahwa yang dimaksud populasi adalah: "Keseluruhan subjek penclitian." Sedangkan Sugiono (2017) menjelaskan bahwa: "Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya." Berdasarkan penjelasan tersebut, maka ditetapkan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII SMP Negeri 37 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024 yang terdiri dari enam kelas dengan jumlah 189 siswa/i.

**Tabel 3.3**  
**Populasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 37 Medan**  
**Tahun Pembelajaran 2023/2024**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VIII-A	32
2	VIII-B	32
3	VIII-C	31
4	VIII-D	31
5	VIII-E	31
6	VIII-F	31
<b>Jumlah</b>		<b>188</b>

### 3.3.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2017) mendefinisikan bahwa sampel merupakan "Bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Samnel merunakan bagian yang digunakan sebagai tujuan penyelidikan populasi tersebut dari aspek-aspeknya, untuk dapat menggambarkan keadaan dari populasi secara lebih objektif". Pengambilan sample dalam penelitian ini pertama dilakukan dengan cara *Random Sampling*. yaitu teknik sampel yang digunakan dengan cara di acak. Setelah melakukan *Random Sampling* dari enam kelas tersebut, makaterpilih dua kelas yang menjadi sampel pada penelitian ini sebagai kelas eksperimen yaitu kelas VIII- C berjumlah 31 siswa

**Tabel 3.4**  
**Jumlah Siswa/I Kelas VIII-C**  
**SMP Negeri 37 Medan**  
**Tahun Pembelajaran 2023/2024**

No.	Nama Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		Laki-laki	Perempuan	
1.	VIII-C	14	17	31 Siswa

## 3.4 Variabel dan Defenisi Operasional

### 3.4.1 Variabel Penelitian

Variabel Penelitian adalah suatu atribut, nilai/ sifat dari objek, individu/kegiatan yang mempunyai banyak variasi tertentu antara satu dan lainnya yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan dicari informasinya serta

ditarik kesimpulannya. Menurut Kidder (1981), variabel penelitian adalah suatu kualitas dimana peneliti mempelajari dan menarik kesimpulan darinya.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu :

1. Variabel  $X_1$  : Kemampuan menulis teks eksplanasi sebelum menggunakan media game puzzle pada siswa kelas VIII SMP Negeri 37 Medan tahun pembelajaran 2023/2024.
2. Variabel  $X_2$  : Kemampuan menulis teks eksplanasi sesudah menggunakan media game puzzle pada siswa kelas VIII SMP Negeri 37 Medan tahun pembelajaran 2023/2024.

### **3.4.2 Defenisi Operasional**

Defenisi operasional variabel yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Game Puzzle* merupakan pengukuran tingkat frekuensi dan jenis penggunaan media interaktif berbasis *game puzzle* dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi yang mencakup beberapa aspek, seperti jumlah materi yang disampaikan melalui game puzzle, durasi atau penggunaan game puzzle, dan variasi jenis permainan yang dibuat, seperti menyusun gambar dan menebak gambar. Analisis ini memungkinkan untuk memahami sejauh mana penggunaan *game puzzle* berdampak pada proses pembelajaran dalam keterampilan menulis siswa.
2. Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi merupakan kemampuan siswa dalam menyusun teks eksplanasi berdasarkan beberapa kriteria termasuk kejelasan ide, struktur teks yang diatur secara sistematis, penggunaan bahasa yang sesuai,

serta kohesi teks yang memastikan aliran gagasan yang lancar dan logis. Proses ini membantu mengukur kemampuan siswa dalam menyampaikan informasi secara efektif melalui teks eksplanasi memastikan pemahaman yang baik dan komunikasi yang efisien dalam menulis.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti saat mengumpulkan informasi secara sistematis, menurut Ade Ismayani (2019). Sehubungan dengan pendapat sebelumnya, alat penelitian ini adalah tes dan non-tes. Tes, menurut Arikunto (2013), adalah sekumpulan pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur kemampuan, pengetahuan, kemampuan, atau bakat seseorang atau kelompok. Sigit Pramono mendefinisikan “non-tes” sebagai penilaian yang dilakukan tanpa menguji siswa, tetapi menggunakan pengamatan sistematis seperti observasi, wawancara, penyebaran angket, dan pemeriksaan dokumen.

**Tabel 3.6 Aspek Penilaian Menulis Teks Eksplanasi**

**Sumber: (Kemendikbud, 2013: 79-81)**

No	Aspek yang dinilai	Keterangan	Skor
1.	Struktur teks eksplanasi a. Pernyataan umum	a. Siswa menulis pernyataan umum dengan tepat.	4
		b. Siswa menulis pernyataan umum cukup tepat.	3
		c. Siswa menulis pernyataan umum kurang tepat.	2
		d. Siswa menulis pernyataan umum tidak tepat.	1

	b. Urutan Penjelas	<p>a. Siswa menulis urutan penjelas dengan tepat. 4</p> <p>b. Siswa menulis urutan penjelas cukup tepat. 3</p> <p>c. Siswa menulis urutan penjelas kurang tepat. 2</p> <p>d. Siswa menulis urutan penjelas tidak Tepat 1</p>
	c. Kesimpulan	<p>a. Siswa menulis kesimpulan dengan tepat. 4</p> <p>b. Siswa menulis kesimpulan cukup tepat. 3</p> <p>c. Siswa menulis kesimpulan kurang tepat. 2</p> <p>d. Siswa menulis kesimpulan tidak tepat 1</p>
2.	Kaidah Kebahasaan: a. Konjungsi Kausalitas	<p>a. Siswa menulis konjungsi kausalitas dengan tepat. 4</p> <p>b. Siswa menulis konjungsi kausalitas cukup tepat. 3</p> <p>c. Siswa menulis konjungsi kausalitas kurang tepat. 2</p> <p>d. Siswa menulis konjungsi kausalitas tidak tepat 1</p>
	b. Konjungsi kronologis	<p>a. Siswa menulis konjungsi kronologis dengan tepat. 4</p> <p>b. Siswa menulis konjungsi kronologis cukup tepat. 3</p> <p>c. Siswa menulis konjungsi kronologis kurang tepat 2</p>

		d. Siswa menulis konjungsi kronologis tidak tepat	1
3.	Langkah-langkah: a. Menentukan tema tulisan	a. Siswa menulis tema tulisan dengan tepat. b. Siswa menulis tema tulisan cukup tepat. c. Siswa menulis tema tulisan kurang tepat. d. Siswa menulis tema tulisan tidak tepat.	4 3 2 1
	b. Mengumpulkan bahan tulisan	a. Siswa mengumpulkan bahan tulisan dengan tepat. b. Siswa menulis mengumpulkan bahan tulisan cukup tepat. c. Siswa menulis mengumpulkan bahan tulisan kurang tepat. d. Siswa menulis mengumpulkan bahan tulisan tidak tepat	4 3 2 1
	c. Membuat kerangka tulisan	a. Siswa membuat kerangka tulisan dengan tepat. b. Siswa membuat kerangka tulisan cukup tepat. c. Siswa membuat kerangka tulisan kurang tepat. d. Siswa membuat membuat kerangka tulisan tidak tepat.	4 3 2 1
		a. Siswa mengembangkan tulisan	

d. Mengembangkan tulisan	dengan tepat.	4
	b. Siswa mengembangkan tulisan cukup tepat.	3
	c. Siswa mengembangkan tulisan kurang tepat.	2
	d. Siswa menulis mengembangkan tulisan tidak tepat	1
<b>Jumlah Skor Maksimal</b>		<b>30</b>

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Skor maksimal}}$$

**Tabel 3.7 Kategori Penilaian Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi**

Skor	Kategori
80-100	Sangat Baik
66-79	Baik
56-65	Cukup
46-55	Kurang
0-45	Sangat Kurang

Keterangan :

A = Sangat Baik

B = Baik

C = Cukup

D = Kurang

E = Sangat Kurang

### 3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari dokumentasi, wawancara, dan penilaian mana yang penting dan yang akan dipelajari. Kemudian, setelah membuat kesimpulan, sehingga mudah dipahami oleh orang lain dan diri sendiri, Sugiyono (2017).

Penelitian dilakukan dengan mengumpulkan data, yang kemudian dianalisis untuk menemukan solusi. Beberapa teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data, dan tujuan dari langkah ini adalah untuk menyelesaikan masalah yang diteliti dan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang subjek penelitian.

Pada penelitian ini data yang digunakan atau diolah adalah data kemampuan menulis teks eksplanasi kelas VIII-C. Langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data penelitian ini yaitu:

1. Menyusun data *pretest* dan *posttest* pada setiap siswa
2. Menghitung nilai rata-rata skor dari variabel hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan rumus:

$$M = \frac{\sum fx}{N} \quad (\text{Sudijono, 2014:85})$$

Keterangan:

M : Rata-rata

$\sum fx$  : Jumlah frekuensi

N : Jumlah sampel

3. Mencari nilai standar deviasi (SD) dari hasil pretest dan posttest dengan menggunakan rumus:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N}} \quad (\text{Sudijono, 2014:159})$$

Keterangan:

SD : Standar deviasi

$\sum fx^2$  : Jumlah dan hasil perkalian antara frekuensi masing-masing interval dengan kuadrat frekuensi  $x^2$

N : Jumlah siswa

4. Menentukan t-hitung dengan menggunakan rumus:

$$T_{\text{hitung}} = SE \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{1+1}{N_1 + N_2}}} \quad \text{dengan nilai } SE = \frac{(n_1 - 1) SD_{X_1}^2 + (n_2 - 1) SD_{X_2}^2}{(N_1 + N_2) - 2}$$

**Keterangan**

$X_1$  : Skor rata-rata kelas pre-test

$X_2$  : Skor rata-rata kelas post-test

SE : Standar error

$N_1$  : Jumlah sampel pre-test

$N_2$  : Jumlah sampel post-test

### 3.8 Penguji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis penelitian dilakukan dengan cara membandingkan  $t_{hitung}$  pada derajat kebebasan  $N-1$  dan tingkat kepercayaan 0,05 (5%), dengan ketentuan jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan kata lain  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima, maka ada pengaruh media *game puzzle* terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi. Apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dengan begitu  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima, maka tidak ada pengaruh media *game puzzle* terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi siswa kelas VIII SMP Negeri 37 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024.

**BAB IV**  
**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**4.1 Deskripsi Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tes yang berbentuk esai dan diberikan kepada siswa, baik sebelum menggunakan media game *puzzle* dan sesudah menggunakan game *puzzle*. Hasil dari tes yang dikerjakan siswa menjadi data statistik. Pengolahan data ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil dari sebelum dan sesudah media *game puzzle* diterapkan dalam penelitian dan melihat pengaruh media *game puzzle* terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 37 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024.

**A. Deskripsi Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Sebelum Menggunakan Media Game Puzzle**

Berikut merupakan data dari tes kemampuan menulis teks eksplanasi sebelum menggunakan media *game puzzle* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 37 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024.

**Tabel 4.1**  
**Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Sebelum Menggunakan Media Game Puzzle**

No.	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai				Nilai
		Pengertian	Struktur Teks Eksplanasi	Kaidah Kebahasaan	Langkah-Langkah Tesk Eksplanasi	
1.	Alvino Novriadi Pohan	3	2	1	2	50
2.	Andini Suryati	3	2	1	1	60

3.	Anggita Sabrina	3	2	1	1	60
4.	Anita Kristin Siburian	3	3	2	2	70
5.	Azira Ramadhani	3	2	2	1	60
6.	Baim Putra Pratama	3	2	1	1	50
7.	Carrisa Raina Athalua	3	2	1	2	65
8.	Cinta Luiul Azmi Marpa	3	2	3	1	65
9.	Deffy Novyanti	3	3	3	3	70
10.	Deswita Kristiani S	4	4	3	3	75
11.	Desi Nurkholiza	3	2	1	1	50
12.	Fahri Reza Ardiansyah	2	2	1	1	40
13.	Grace Melati Napitupulu	2	1	1	1	30
14.	Grececia Margareth P	3	3	1	1	60
15.	Injilin Karunia Silaen	3	2	2	3	65
16.	Lisa Novyanti	3	2	1	2	50
17.	M. Aldiansyah	2	2	1	2	40
18.	Meilisa Shafira	2	3	1	1	50
19.	Messi Choky Van Iniestan	3	2	1	2	60
20.	Muhammad Zidan	3	2	1	2	50
21.	Muhammad Aditya	3	2	1	2	65
22.	Radit Firmansyah	2	2	1	1	45
23.	Radit Saad Hawekans	2	1	1	1	35
24.	Rafael Mathew Sianturi	2	2	1	1	45
25.	Rahel Olivia Mardaung	3	2	1	2	65
26.	Ridho Syahputra	2	2	1	1	45
27.	Rifael Sianturi	3	2	1	1	60
28.	Sandra Novriza	3	2	1	2	70
29.	Sava Muhammad	2	2	1	2	45
30.	Stella Whitene S	3	2	1	1	60
31.	Zidan Jibrán	2	1	1	1	15
<b>Jumlah</b>						<b>1.670</b>
<b>Rata-rata</b>						<b>53,87</b>

Berdasarkan tabel diatas, kemampuan menulis teks eksplanasi sebelum menggunakan media game puzzle nilai tertinggi yaitu 75 dan nilai terendah yaitu 15 dengan jumlah 1.670 dan nilai rata-ratanya adalah 53,87.

## B. Deskripsi Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Sesudah Menggunakan Media Game Puzzle

Berikut merupakan data dari tes kemampuan menulis teks eksplanasi sesudah menggunakan media game puzzle pada siswa kelas VIII SMP Negeri 37 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024.

**Tabel 4.2**  
**Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Sesudah Menggunakan Media Game Puzzle**

No.	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai				Nilai
		Pengertian	Struktur Teks Eksplanasi	Kaidah Kebahasaan	Langkah-Langkah Tesk Eksplanasi	
1.	Alvino Novriadi Pohan	3	3	1	2	60
2.	Andini Suryati	3	3	2	2	70
3.	Anggita Sabrina	3	2	2	3	70
4.	Anita Kristin Siburian	3	3	2	3	75
5.	Azira Ramadhani	3	2	2	2	70
6.	Baim Putra Pratama	3	3	1	2	60
7.	Carrisa Raina Athalua	3	3	2	2	70
8.	Cinta Luiul Azmi Marpa	3	2	3	3	75
9.	Deffy Novyanti	4	3	3	4	90
10.	Deswita Kristiani S	4	4	3	4	95
11.	Desi Nurkholiza	3	2	2	3	70
12.	Fahri Reza Ardiansyah	3	3	2	3	75
13.	Grace Melati Napitupulu	3	2	2	3	70
14.	Grececia Margareth P	3	3	2	2	70
15.	Injilin Karunia Silaen	4	3	2	3	80
16.	Lisa Novyanti	3	3	2	2	70
17.	M. Aldiansyah	3	3	2	2	75
18.	Meilisa Shafira	4	3	2	3	80
19.	Messi Choky Van Iniestan	4	2	3	3	80
20.	Muhammad Zidan	3	2	2	3	70
21.	Muhammad Aditya	4	3	2	3	80
22.	Radit Firmansyah	3	3	2	3	75
23.	Radit Saad Hawekans	3	2	1	2	65

24.	Rafael Mathew Sianturi	3	3	2	2	70
25.	Rahel Olivia Mardaung	3	3	2	2	75
26.	Ridho Syahputra	3	3	2	2	70
27.	Rifael Sianturi	3	2	2	3	75
28.	Sandra Novriza	4	3	2	3	80
29.	Sava Muhammad	3	2	2	2	75
30.	Stella Whitene S	3	2	2	3	70
31.	Zidan Jibrán	1	2	1	1	40
<b>Jumlah</b>						<b>2.250</b>
<b>Rata-rata</b>						<b>72,58</b>

Berdasarkan tabel diatas, kemampuan menulis teks eksplanasi sebelum menggunakan media game puzzle nilai tertinggi yaitu 95 dan nilai terendah yaitu 40 dengan jumlah 2.250 dan nilai rata-ratanya adalah 72,58.

### C. Menentukan Mean dan Standar Deviasi Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Sebelum Menggunakan Media *Game Puzzle*

Berdasarkan kemampuan menulis teks eksplanasi sebelum menggunakan media *game puzzle*, selanjutnya akan menentukan Mean dan Standar Deviasi kemampuan menulis teks eksplanasi.

**Tabel 4.3**  
**Distribusi Frekuensi untuk Menghitung Mean dan Standar Devias Pretest**

No.	X	F	FX	$X - \bar{X}$	$X^2$	$FX^2$
1.	15	1	15	-38,8	1.505,44	1.505,44
2.	30	1	30	-23,8	566,44	566,44
3.	35	1	35	-18,8	353,44	353,44
4.	40	2	80	-13,8	190,44	380,88
5.	45	4	180	-8,8	77,44	309,76
6.	50	6	300	-3,8	14,44	86,64
7.	60	7	420	6,1	37,21	260,47
8.	65	5	325	11,1	123,21	616,05
9.	70	3	210	16,1	259,21	777,63
10.	75	1	75	21,1	445,21	445,21
<b>Total</b>		<b>31</b>	<b>1.670</b>			<b>2.539,44</b>

Keterangan :

$X$  : Nilai awal siswa

$F$  : Frekuensi setiap variasi nilai awal siswa

$FX$  : Frekuensi dikali nilai awal siswa

$X - \bar{X}$  : Nilai awal siswa dikurangi dengan rata-rata siswa

$X^2$  :  $X - \bar{X}$  dikuadratkan

$FX^2$  : Frekuensi dikali nilai  $X^2$

**Tabel 4.4**  
**Kategori Tingkat Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi**  
**Sebelum Menggunakan Media *Game Puzzle***

Rentang	Frekuensi	Presentase (%)	Kategori
80-100	-	0%	Sangat Baik
66-79	4	12,90%	Baik
56-65	12	38,70%	Cukup
46-55	6	19,35%	Kurang
0-45	9	29,03%	Sangat Kurang

Berdasarkan tabel diatas, persentase peringkat nilai kemampuan menulis teks eksplanasi sebelum menggunakan media game puzzle yaitu siswa yang memperoleh kategori baik sebanyak 4 siswa (12,90%), siswa yang memperoleh kategori cukup sebanyak 12 siswa (38,70%), siswa yang memperoleh kategori kurang sebanyak 6 siswa (19,35%), dan siswa yang memperoleh kategori sangat kurang sebanyak 9 siswa (29,03%). Selanjutnya yaitu menghitung nilai rata-rata dan standar deviasi kemampuan menulis teks eksplanasi sebelum menggunakan media *game puzzle*.

## 1. Rata-rata (Mean)

$$M = \frac{fx}{N}$$

$$M = \frac{1.670}{31}$$

$$M = 53,87$$

## 2. Standar Deviasi (SD)

$$SD = \sqrt{\frac{FX^2}{N}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{2.539,44}{31}}$$

$$SD = \sqrt{81,91}$$

$$SD = 9,05$$

Maka, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata (Mean) yaitu 53,87 dengan kategori kurang, sedangkan Standar Deviasi (SD) yaitu 9,05.

#### **D. Menentukan Mean dan Standar Deviasi Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Sesudah Menggunakan Media Game Puzzle**

Berdasarkan kemampuan menulis teks eksplanasi sesudah menggunakan media *game puzzle*, selanjutnya akan menentukan Mean dan Standar Deviasi kemampuan menulis teks eksplanasi.

**Tabel 4.5**  
**Distribusi Frekuensi untuk Menghitung Mean dan Standar**  
**Devias Posttest**

No.	X	F	FX	$X - \bar{X}$	$X^2$	$FX^2$
1.	40	1	40	-32,5	1.056,25	1.056,25
2.	60	2	120	-12,5	156,25	312,5
3.	65	1	65	-7,5	56,25	56,25
4.	70	13	910	-2,5	6,25	81,25
5.	75	5	525	2,4	5,76	40,32
6.	80	5	400	7,4	54,76	273,8
7.	90	1	90	17,4	302,76	302,76
8.	95	1	95	22,4	501,76	501,76
<b>Total</b>		<b>31</b>	<b>2.245</b>			<b>2.624,89</b>

Keterangan :

X : Nilai awal siswa

F : Frekuensi setiap variasi nilai awal siswa

FX : Frekuensi dikali nilai awal siswa

$X - \bar{X}$  : Nilai awal siswa dikurangi dengan rata-rata siswa

$X^2$  :  $X - \bar{X}$  dikuadratkan

$FX^2$  : Frekuensi dikali nilai  $X^2$

**Tabel 4.6**  
**Kategori Tingkat Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi**  
**Sesudah Menggunakan Media *Game Puzzle***

Rentang	Frekuensi	Presentase (%)	Kategori
80-100	7	22,58	Sangat Baik
66-79	20	64,51	Baik
56-65	3	9,67	Cukup
46-55	-	-	Kurang
0-45	1	3,2	Sangat Kurang

Berdasarkan tabel diatas, persentase peringkat nilai kemampuan menulis teks eksplanasi sesudah menggunakan media *game puzzle* yaitu siswa yang memperoleh kategori sangat baik sebanyak 7 siswa (22,58%), siswa yang memperoleh kategori baik sebanyak 20 siswa (64,51%), siswa yang memperoleh kategori cukup sebanyak 3 siswa (9,67), dan siswa yang memperoleh kategori sangat kurang sebanyak 1 siswa (3,2). Selanjutnya yaitu menghitung nilai rata-rata dan standar deviasi kemampuan menulis teks eksplanasi sesudah menggunakan media *game puzzle*.

1. Rata-rata (Mean)

$$M = \frac{fx}{N}$$

$$M = \frac{2.245}{31}$$

$$M = 72,41$$

2. Standar Deviasi (SD)

$$SD = \sqrt{\frac{FX^2}{N}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{2.624,89}{31}}$$

$$SD = \sqrt{84,67}$$

$$SD = 9,20$$

Maka, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata (Mean) yaitu 72,58 dengan kategori baik, sedangkan Standar Deviasi (SD) yaitu 9,20.

**Tabel 4.7**  
**Hasil Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Sebelum dan Sesudah**  
**Menggunakan Media *Game Puzzle***

No.	Unsur	Sebelum	Sesudah
1.	Total Nilai	1.670	2.250
2.	Rata-rata (Mean)	53,87	72,41
3.	Standar Deviasi	9,05	9,20

**E. Deskripsi Perbandingan Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media *Game Puzzle***

Sesudah dilaksanakan penaksiran nilai serta skor factor langkah berikutnya mencari perbandingan sebelum dan sesudah menggunakan media game puzzle terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi. Guna menaksirkan kevalidan serta kepalsuannya dugaan yang sudah dikatakan ini bahwa dilakukan aksi diantaranya :

A. Mencari rata-rata, standar deviasi serta standar eror atas variabel 1 dan variabel 2 :

$$1. M1 = 53,87 \qquad M2 = 72,41$$

$$2. SD1 = 9,05 \qquad SD2 = 9,20$$

$$3. SE = \sqrt{\frac{(N-1)SDX1^2 + (N-1)SDX2^2}{(N_1 + N_2) - 2}}$$

$$= \sqrt{\frac{(31-1)9,05^2 + (31-1)9,20^2}{(31+31) - 2}}$$

$$= \sqrt{\frac{(30 \times 81,90) + (30 \times 84,64)}{62 - 2}}$$

$$= \sqrt{\frac{2.457+2.539}{60}}$$

$$= \sqrt{\frac{4.996}{60}}$$

$$= \sqrt{83,27}$$

$$= 9,12$$

$$T_{hitung} = \frac{MX_1 - MX_2}{SE \sqrt{\frac{1}{N_1} + \frac{1}{N_2}}}$$

$$T = \frac{72,41 - 53,87}{9,12 \sqrt{\frac{1}{31} + \frac{1}{31}}}$$

$$T = \frac{18,54}{9,12 \sqrt{0,06}}$$

$$T = \frac{18,54}{9,12 \times 0,24}$$

$$T = \frac{18,54}{2,19}$$

$$T = 8,46$$

Mencari  $T_{tabel}$  sebagai berikut :

$$T_{tabel} = N_1 + N_2 - 2$$

$$= 31 + 31 - 2$$

$$= 62 - 2$$

$$= 60$$

$$= 1,67$$

#### 4.1.1 Penguji Hipotesis

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis di atas diperoleh  $t_{hitung} = 8,46$  selanjutnya harga  $t_{hitung}$  dibandingkan dengan harga  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan  $dk = N_1 + N_2 - 2 = 60$  didapat  $t_{tabel} 1,67$  Berdasarkan nilai  $t_{tabel}$  dan  $t_{hitung}$  diatas, maka dapat diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni  $8,46 > 1,67$ . Sehingga  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Hal tersebut membuktikan bahwa adanya pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *game puzzle* untuk meningkatkan kemampuan menulis teks eksplanasi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 37 Medan tahun pembelajaran 2023/2024.

#### 4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka diperoleh data penelitian yang diperlukan. Data yang didapat melalui tes kemampuan menulis teks eksplanasi.

Beberapa teruman yang didapat yaitu :

- a. Nilai kemampuan menulis teks eksplanasi sebelum menggunakan media *game puzzle* memiliki rata-rata 53,87 yang dikatakan kurang. siswa yang memperoleh kategori baik sebanyak 4 siswa (12,90%), siswa yang memperoleh kategori cukup sebanyak 12 siswa (38,70%), siswa yang memperoleh kategori kurang sebanyak 6 siswa (19,35%), dan siswa yang memperoleh kategori sangat kurang sebanyak 9 siswa (29,03%).
- b. Nilai kemampuan menulis teks eksplanasi sesudah menggunakan media *game puzzle* memiliki rata-rata 72,41 yang dikatakan baik. siswa yang memperoleh kategori sangat baik sebanyak 7 siswa (22,58%), siswa yang memperoleh kategori baik sebanyak 20 siswa (64,51%), siswa yang memperoleh kategori

cukup sebanyak 3 siswa (9,67), dan siswa yang memperoleh kategori sangat kurang sebanyak 1 siswa (3,2).

- c. Terdapat pengaruh media game puzzle terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi. Hal ini dibuktikan setelah dilakukan uji  $t_{hitung}$ , hasil perhitungan uji hipotesis di atas diperoleh  $t_{hitung} = 8,46$  selanjutnya harga  $t_{hitung}$  dibandingkan dengan harga  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan  $dk = N_1 + N_2 - 2 = 60$  didapat  $t_{tabel} 1,67$  Berdasarkan nilai  $t_{tabel}$  dan  $t_{hitung}$  diatas, maka dapat diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni  $8,46 > 1,67$ . Sehingga  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Hal tersebut membuktikan bahwa adanya pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *game puzzle* untuk meningkatkan kemampuan menulis teks eksplanasi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 37 Medan tahun pembelajaran 2023/2024.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari penelitian, dapat ditarik disimpulkan sebagai berikut :

1. Kemampuan menulis teks eksplanasi sebelum menggunakan media *game puzzle* memiliki rata-rata 53,87 yang dikatakan kurang. siswa yang memperoleh kategori baik sebanyak 4 siswa (12,90%), siswa yang memperoleh kategori cukup sebanyak 12 siswa (38,70%), siswa yang memperoleh kategori kurang sebanyak 6 siswa (19,35%), dan siswa yang memperoleh kategori sangat kurang sebanyak 9 siswa (29,03%).
2. Kemampuan menulis teks eksplanasi sesudah menggunakan media *game puzzle* memiliki rata-rata 72,41 yang dikatakan baik. siswa yang memperoleh kategori sangat baik sebanyak 7 siswa (22,58%), siswa yang memperoleh kategori baik sebanyak 20 siswa (64,51%), siswa yang memperoleh kategori cukup sebanyak 3 siswa (9,67), dan siswa yang memperoleh kategori sangat kurang sebanyak 1 siswa (3,2).
3. Berdasarkan uji t diketahui nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni  $8,46 > 1,67$  dengan ini hipotesis diterima. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pengaruh media *game puzzle* untuk meningkatkan kemampuan menulis teks eksplanasi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 37 Medan tahun pembelajaran 2023/2024.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka sebagai tindak lanjut penelitian ini, perlu dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Memberikan tugas menulis teks eksplanasi dengan menggunakan media game puzzle dapat menjadi salah satu alternative bagi guru untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa.
2. Guru Bahasa Indonesia mengaplikasikan media dalam pembelajaran karena dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik.
3. Sebagai bahan masukan kepada mahasiswa-mahasiswa sebagai peneliti selanjutnya, semoga hasil peneliti ini dapat dijadikan sebagai masukan dalam melakukan peneliti lebih lanjut terkait dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ade Ismayani, S. M. (2019). *Metodologi penelitian*. Syiah Kuala University Press.
- Amanda & Rianto, Rusydi dan M. hu. Tien Rafida. (2018). *Pengantar Evaluasi Program pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.
- Aziez, Furqanul. (2015). *Pengajaran Bahasa Teori dan Praktik*. Bandung: Pustaka Pelajar
- Harto, D. B. (2008). *Multimedia Intreraktif*. Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Hendry Guntur Tarigan. (2008). *Menulis Sebagai Sesuatu Keterampilan Bahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Hiedayat, S. W. dan Sulistyowati. (2010). Pengembangan Komputer Pembelajaran (CAI) tentang Gerak Lurus Berubah Beraturan pada Mata Pelajaran Fisika bagi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Surabaya. Ismail A. 2006. *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media. *Jurnal Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya 10* (1): 86-99.
- Kosasih, E. (2014). *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya
- Kristanto, A. (2010). Pengembangan Media Komputer Pembelajaran Multimedia Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Sistem Tata Surya bagi Siswa Kelas 2 Semester I di SMAN 22 Surabaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya 10* (2): 12-25.
- Miarso, Y. (2005). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Pustekom Diknas
- Misbach, Patmonodewo. (2010). *Pengertian Media Puzzle*. [Online]. Tersedia: [http://www.acamedia.edu/9717051/Pengertian\\_Media\\_Puzzle\\_Menurut Patmonodewo\\_Misbach](http://www.acamedia.edu/9717051/Pengertian_Media_Puzzle_Menurut_Patmonodewo_Misbach) 22 Desember 2016.
- Murdiyani, I. (2012). *Pembelajaran Biologi Menggunakan Metode E- Learning Berbasis Multiple Intelligences Pada Materi Sistem Gerak Manusia*. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 1(1), 45-52.
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi game geografi berbasis multimedia interaktif (studi kasus siswa kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, 6(2), 106-118.

- Priyanti. (2014). *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran*.
- Putra, M. P., & Fatmasari, F. (2019). *Rancang Bangun E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Web Responsive Pada SMA Negeri 2 Palembang*. In Bina Darma Conference on Computer Science (BDCCS), 1(6), 2236-2245.
- Reigeluth, C. M., Beatty, B. J., & D., R. (2016). *Instructional-design theories and models, Volume IV: The learner-centered paradigm of education*. Routledge. New York: Routledge.
- Restuti. (2013). *Mandiri Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Sadikin, A., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Media E-Learning Interaktif Dalam Menyongsong Revolusi Industri 4. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 5(2), 131–138.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabet.
- Suheri. (2006). *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jurnal Media Teknologi. Universitas Surya Kencana.
- Tambunan, H. (2013). Pengembangan pembelajaran berbasis website dalam matakuliah pengaturan mesin listrik. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 5(1), 64-76.
- Tianti. (2019). *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Profesi Pengembangan Pendidikan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: kencana.
- Wahluyo, Budi. (2017). *Bahasa dan Sastra Indonesia untuk Kelas VIII SMP dan MTs*. Solo: Tiga
- Wahyuni & Maureen. (2010). “Pemamfaatan Media Puzzle Metamorfosis dalam pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN sawunggaling 1/382 surabaya”. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol.10 (2): 77-87. Diakses pada tanggal 27 februari 2019.

- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75-82.
- Hamid, A. (2009). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Alfa beta.
- Weda, Made. (2013). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Priyatni, Endah Tri. (2014). *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Malang: Bumi Aksara.
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : CV. Alfabeta.
- Sudijono, A. (2014). *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta : Raja Grafindo Persada.

## **L A M P I R A N – L A M P I R A N**

## Lampiran 1

### Silabus Teks Eksposisi Semester Ganjil

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	IPK	Penilaian
3.9 Mengidentifikasi informasi dari teks eksplanasi berupa paparan kejadian suatu fenomena alam yang dibaca dengan memperhatikan struktur, unsur kebahasaan, dan isi secara tertulis.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pengetahuan teks eksplanasi</li> <li>• Ciri-ciri teks eksplanasi berdasarkan pola/struktur</li> <li>• Gagasan umum teks eksplanasi</li> <li>• Langkah-langkah meringkas teks eksplanasi berdasarkan gagasan umumnya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati suatu model teks eksplanasi</li> <li>• Menyimpulkan pengertian, ciri-ciri berdasarkan pola/struktur teks eksplanasi</li> <li>• Mendata gagasan umum dalam teks eksplanasi</li> <li>• Meringkas isi teks eksplanasi</li> <li>• Memajang ringkasan teks eksplanasi</li> </ul>	3.9.1 Menjelaskan pengertian pengertian teks eksplanasi yang dibaca 3.9.2 Menyebutkan empat ciri teks eksplanasi yang dibaca 3.9.3 Menemukan gagasan umum dari teks eksplanasi yang dibaca	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik : Tes</li> <li>• Jenis : Tulis</li> <li>• Bentuk : Objektif</li> </ul>
4.9 Meringkas isi teks eksplanasi yang berupa proses terjadinya suatu fenomena dari beragam sumber yang dibaca			4.9.1 Menulis ringkasan isi teks eksplanasi yang dibaca dengan bahasa sendiri	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik: Produk</li> <li>• Bentuk penugasan : menulis</li> </ul>

## Lampiran 2

### RENCANA PELAKSANAAN

#### PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 37 Medan

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : VIII/Ganjil

Materi Pokok : Teks Eksplanasi

Alokasi Waktu : 2x40 menit (1xPertemuan)

#### A. Kompetensi Inti

	<b>Kompetensi Inti</b>
K1	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
K2	Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
K3	Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
K4	Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

## B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.9 Mengidentifikasi informasi dari teks ekplanasi berupa paparan kejadian suatu fenomena alam yang dibaca	3.9.1 Menjelaskan pengertian teks eksplanasi yang dibaca 3.9.2 Menyebutkan empat ciri teks eksplanasi yang dibaca 3.9.3 Menemukan gagasan umum dari teks eksplanasi yang dibaca
4.9 Meringkas isi teks eksplanasi yang berupa proses terjadinya suatu fenomena dari beragam sumber yang dibaca	4.9.1 Menentukan ide pokok tiap paragraf dalam teks eksplanasi 4.9.2 Menulis ringkasan isi teks eksplanasi yang dibaca dengan bahasa sendiri

## C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah membaca contoh teks eksplanasi berjudul “Gerhana Matahari” dan berdiskusi kelompok, peserta didik dapat menjelaskan pengertian teks ekplanasi yang dibaca dengan tepat.
2. Setelah membaca contoh teks eksplanasi berjudul “Gerhana Matahari” dan berdiskusi kelompok, peserta didik menyebutkan empat ciri teks eksplanasi yang dibaca dengan tepat.
3. Setelah membaca contoh teks eksplanasi berjudul “Gerhana Matahari” dan berdiskusi kelompok, peserta didik dapat menemukan gagasan umum dari teks eksplanasi yang dibaca dengan tepat.
4. Setelah menemukan gagasan umum secara berkelompok, peserta didik dapat menulis ringkasan isi teks eksplanasi yang dibaca menggunakan bahasa sendiri sesuai dengan 3 gagasan umum yang ditemukan.

#### **D. Materi Pembelajaran**

1. Materi pembelajaran regular
  - a. factual
    - Pertemuan 1 : Teks eksplanasi gerhana matahari, puzzle gerhana
  - b. Konseptual
    - Pertemuan 1 : Pengertian teks eksplanasi dan isi teks eksplanasi
  - c. Prosedural
    - Pertemuan 1 : Langkah-langkah mengidentifikasi struktur teks eksplanasi
  - d. Metakognitif
    - Memahami fenomena alam dalam kehidupan sehari-hari
    - Meringkas teks eksplanasi berdasarkan langkah-langkah meringkas teks
2. Materi pembelajaran remedial
  - a. Menentukan ide pokok teks eksplanasi
3. Materi pembelajaran pengayaan
  - a. Menyunting teks eksplanasi

#### **E. Pendekatan, Metode, dan Model Pembelajaran**

1. Pendekatan : *Saintifik*
2. Model Pembelajaran : *Problem Based Learning*
3. Metode Pembelajaran : Diskusi, Tanya jawab, Penugasan

#### **F. Media/Alat dan Bahan**

1. Media : Puzzle, Gambar tentang gerhana matahari
2. Bahan dan Alat : Laptop, Proyektor, alat tulis, dan gawai

#### **G. Sumber Belajar**

1. Kosasih, Engkos. 2017. *Buku Siswa Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP/MTs Kurikulum 2013 Revisi 2017*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Internet

## H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

### A. Pertemuan Pertama

No	Kegiatan	Langkah-Langkah Pembelajaran	Alokasi Waktu
1	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran</li> <li>2. Guru memeriksa kehadiran peserta didik, menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali pembelajaran.</li> <li>3. Guru menunjukkan gambar berbentuk gerhana matahari</li> <li>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung</li> <li>5. Guru menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.</li> </ol>	10 Menit
2	Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok terdiri atas 2 anggota  Nama kelompok 1: Petir  Nama kelompok 2: Hujan  Nama kelompok 3: Pelangi  Nama kelompok 4: Embun</li> <li>2. Peserta didik diberi penjelasan oleh guru mengenai maksud pembelajaran dan tugas masing-masing kelompok</li> <li>3. Peserta didik diwakilkan ketua kelompok menerima subbab materi yang berbeda antara kelompok satu dengan kelompok yang lain  Materi kelompok Petir : Pengertian teks eksplanasi  Materi kelompok Hujan : Ciri-ciri teks eksplanasi  Materi kelompok Pelangi : Menemukan gagasan umum teks eksplanasi  Materi kelompok Embun : Meringkas teks eksplanasi</li> <li>4. Peserta didik membaca teks eksplanasi dari guru yang berjudul “Gerhana Matahari”</li> <li>5. Peserta didik bertanya jawab dengan guru mengenai teks eksplanasi</li> </ol>	40 Menit

		<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Peserta didik mendiskusikan pengertian, , gagasan umum, dan langkah-langkah meringkas teks eksplanasi bersama kelompok masing-masing.</li> <li>7. Peserta didik menulis ringkasan teks eksplanasi berjudul “Gerhana Matahari” secara berkelompok</li> <li>8. Peserta didik bersama kelompok menyampaikan hasil diskusi kelompok di depan kelompok yang lain</li> <li>9. Peserta didik diberi penjelasan singkat/simpulan/penguatan oleh guru mengenai pembelajaran yang telah dilakukan</li> <li>10. Peserta didik mengerjakan evaluasi yang diberikan guru</li> </ol>	
3	Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan manfaat materi yang diperoleh</li> <li>2. Guru memberikan umpan balik mengenai pembelajaran yang diperoleh</li> <li>3. Guru merefleksi pembelajaran yang diperoleh</li> <li>4. Guru memberikan penghargaan kepada peserta didik yang mendapat skor tinggi dan memberi motivasi untuk peserta didik yang lain</li> <li>5. Guru memberi tugas peserta didik untuk belajar secara mandiri di rumah dan membaca buku yang berkaitan dengan teks surat pribadi sebagai pembelajaran bahan untuk pertemuan selanjutnya</li> <li>6. Guru memberi salam penutup</li> </ol>	10 Menit

## I. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

### 1. Penilaian Sikap

- 1) Teknik : Observasi
- 2) Bentuk : Observasi
- 3) Instrumen : Lembar Observasi

### 2. Penilaian Pengetahuan

- 1) Teknik : Tes
- 2) Jenis : Tulis

3) Bentuk : Objektif

### 3. Penilaian Keterampilan

- 1) Teknik : Produk
- 2) Bentuk : Penugasan menulis ringkasan teks eksplanasi

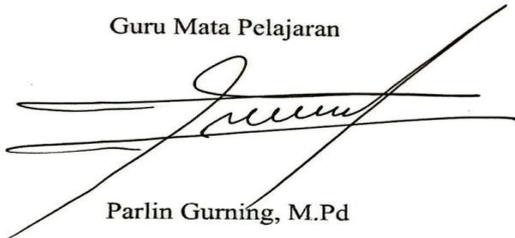
### 4. Remedial

- 1) Teknik : Produk
- 2) Bentuk : Penugasan menulis ringkasan teks eksplanasi

### 5. Pengayaan

- 1) Teknik : Tes
- 2) Bentuk : Objektif

Guru Mata Pelajaran



Parlin Gurning, M.Pd

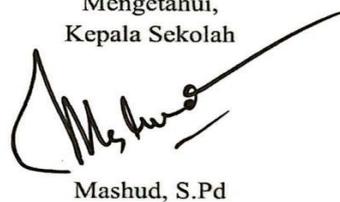
Medan, Juli 2024

Pengajar



Cempaka Putri

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



Mashud, S.Pd

**Lampiran 3****SOAL KEMAMPUAN MENULIS TEKS EKSPLANASI**

**Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia**  
**Pengajar : Cempaka Putri**  
**Soal : Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi**  
**Kelas : VIII**

**PETUNJUK Pengerjaan Soal:**

1. Tulis nama dan kelas di lembar kertas yang telah disediakan!
2. Bacalah dan pahami sebelum menjawab soal!
3. Kerjakan soal yang paling mudah terlebih dahulu!
4. Periksa kembali pekerjaan anda sebelum diserahkan kepada guru!

**SOAL ESSAY KETERAMPILAN :**

1. Tuliskan pengertian teks eksplanasi! (25)
2. Tuliskan sebuah teks eksplanasi dengan tema fenomena alam! (25)
3. Tuliskan hasil ringkasan dari teks ekplanasi yang telah kalian buat! (50)

## Lampiran 4

## LEMBAR OBSERVASI

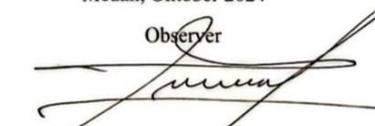
No.	Aspek Yang Dinilai	Ya	Tidak
1.	Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa Bersama peserta didik	✓	
2.	Guru mengecek kehadiran guru	✓	
3.	Guru mengingatkan materi sebelumnya dan melakukan tanya jawab mengenai apa yang belum dipahami oleh peserta didik	✓	
4.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓	
5.	Guru menyampaikan pelajaran sesuai dengan materi	✓	
6.	Guru menggunakan media yang sesuai	✓	
7.	Guru bertanya kepada peserta didik mengenai materi yang belum dipahami	✓	
8.	Guru memberikan soal yang sesuai	✓	
9.	Guru menjelaskan cara mengerjakan soal	✓	
10.	Guru memberikan kembali jawaban soal peserta didik	✓	
11.	Guru memberikan evaluasi terhadap hasil kerja peserta didik	✓	
12.	Peserta didik menerima informasi mengenai perbaikan/pengayaan yang akan dilakukan	✓	
13.	Memberikan kesimpulan pelajaran yang memberikan peserta didik	✓	
14.	Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam dan membaca doa sebelum pulang Bersama peserta didik	✓	

Saran :

*Andeh Meningkatkan Kemampuan  
Yang Sangat Baik.*

Medan, Oktober 2024

Observer



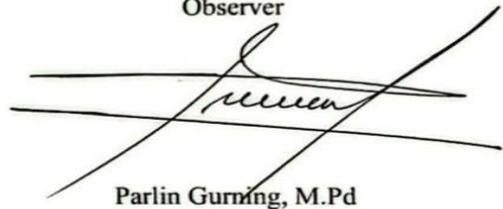
Parlin Gurning, M.Pd

**PROFIL OBSERVER**

Nama : Parlin Gurning, M.Pd  
Tempat, Tanggal Lahir : Bangun Sari, 13 Maret 1965  
Bekerja : SMP Negeri 37 Medan  
Status : PNS  
NUPTK : 0645743646200022  
Pendidikan : S-2  
Alamat : Jl. Cemara Lorong III Timur No.25  
No. HP : 0813-6154-7045

Medan, Oktober 2024

Observer

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Parlin Gurning', is written over two horizontal lines. A long diagonal stroke crosses the signature from the bottom left to the top right.

Parlin Gurning, M.Pd



### Nilai Tertinggi

No.	
<input type="checkbox"/>	Nama: Deswita Kristiani
<input type="checkbox"/>	Kelas: 1x - B
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	soal
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	1. Tuliskan pengertian teks ekspansi?
<input type="checkbox"/>	2. Tuliskan teks ekspansi dengan tema fenomena alam
<input type="checkbox"/>	3. Tuliskan riasakan teks ekspansi!
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Jawaban
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	1. teks yang melukiskan proses terjadinya suatu fenomena baik alam maupun sosial.
<input type="checkbox"/>	2. Terjadinya banjir. banjir adalah curah hujan yang tinggi dan tak dapat dihiraukan. Disorot oleh tanah banjir dapat menyebabkan banyak nya korban jiwa. dan adanya samudra.
<input type="checkbox"/>	3. jaya lah lingkungan juga bisa menyehatkan terjadinya banjir dan banyak ancaman korban jiwa.
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	

## Lembar Jawaban Posttest

## Nilai Terendah

ZIDANE JIBRAN  
IX B

40

No. \_\_\_\_\_  
Date. / /

1. ~~Tuliskan teks eksplanasi~~  
Jawab

2. Teks eksplanasi adalah terjadi yg menjelaskan suatu fenomena alam maupun sosial.

2. Gerhana matahari merupakan fenomena alam yg langka dan menarik untuk diamati. Gerhana matahari terjadi dalam kurun waktu rata-rata tahun sekali

30

bagian penjas

untuk dapat melihat gerhana matahari diperlukan teropong khusus atau media yg melindungi mata.

Penutup

Banyak cara yg bisa dilakukan agar tetap menikmati gerhana matahari.

3. suatu peristiwa yg terjadi seperti banjir

### Nilai Tertinggi

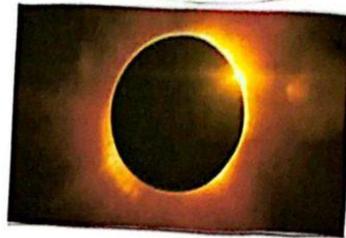
<input type="checkbox"/>	Nama: Deswita Kristiani	95
<input type="checkbox"/>	Kelas: IX-B	
<input type="checkbox"/>	SDAL	
<input type="checkbox"/>	1. Tuliskan Pengertian teks eksplanasi?	
<input type="checkbox"/>	2. Tuliskan Sebuah teks eksplanasi dengan tema Fenomena alam	
<input type="checkbox"/>	3. Tuliskan hasil ringkasan dari teks eksplanasi yang kalian buat	
<input type="checkbox"/>	Jawaban	
<input checked="" type="checkbox"/>	1. Teks eksplanasi adalah teks yang menjelaskan proses dan alasan terjadinya suatu peristiwa atau fenomena	25
<input type="checkbox"/>	2. Fenomena alam dengan tema banjir	
<input checked="" type="checkbox"/>	45 Pernyataan umum banjir karena adanya sampah-sampah yang ada di paret atau pun di paret busuk bagian penjelasan karena adanya sampah-sampah yg Menumpuk di paret busuk atau pun paret maka ketika hujan deras maka air akan naik karena adanya banyak sampah di paret dan	

<input type="checkbox"/>	Saluran pembuangan air yg mengalir
<input type="checkbox"/>	Jadi tersumbat dan air tidak jalan
<input type="checkbox"/>	dan ketika mereka tidak mem buang
<input type="checkbox"/>	Sampah diparet maka tidak akan banjir
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	penutup
<input type="checkbox"/>	kalo mereka tidak mem buang sampah
<input type="checkbox"/>	diparet maka tidak ada kata banjir
<input type="checkbox"/>	dan ketika banjir ambilah sampah yg
<input type="checkbox"/>	menumpuk diparet
<input type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/>	3 banjir karna adanya sampah. sampah
<input type="checkbox"/>	yg dibuang sembarangan karna ada
<input checked="" type="checkbox"/>	25 sampah di saluran air maka air tidak
<input type="checkbox"/>	akan jalan ambilah sampah ketika
<input type="checkbox"/>	tutupuk diparet dan menutupi lobang
<input type="checkbox"/>	saluran air. ketika banyak sampah.
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	

## Game Puzzle

ZIDANE kelompok: Pebasi  
 Sava  
 Adit  
 Yafael  
 Sava  
 Rihab  
 Pina

### GERHANA MATAHARI



#### PERNYATAAN UMUM

Gerhana Matahari merupakan fenomena alam yang langka dan menarik untuk diamati. Gerhana matahari terjadi dalam kurun waktu ratusan tahun sekali. Fenomena ini terjadi ketika posisi bulan berada tepat diantara matahari dan bumi dalam satu garis lurus sehingga cahaya matahari akan tertutup oleh bulan selama beberapa detik.

#### BAGIAN PENEJELAS

Untuk dapat melihat gerhana matahari diperlukan teropong khusus atau media yang melindungi mata. Jika fenomena ini dilihat dengan mata telanjang tentu akan membahayakan keselamatan mata bahkan bisa menimbulkan kebutaan. Hal ini disebabkan karena retina mata rusak oleh radiasi tinggi dari sinar matahari. Radiasi ini tak kasat mata dengan panjang gelombang tertentu. Mata manusia tidak dapat bertahan dengan radiasi tersebut.

#### PENUTUPAN

Banyak cara yang bisa dilakukan agar tetap dapat menikmati gerhana matahari. Selain menggunakan teropong khusus gerhana matahari, ada salah satu cara paling ekonomis adalah menggunakan film. Film ini akan membantu melindungi mata meskipun tidak maksimal.

Kel. Hyjan. ✓

Nama.

### GERHANA MATAHARI



1. Cia
2. Stella
3. Sandra
4. Nursyah
5. Melisa
6. Radit
7. Reja.

### PERNYATAAN UMUM

Gerhana Matahari merupakan fenomena alam yang langka dan menarik untuk diamati. Gerhana matahari terjadi dalam kurun waktu ratusan tahun sekali. Fenomena ini terjadi ketika posisi bulan berada tepat diantara matahari dan bumi dalam satu garis lurus sehingga cahaya matahari akan tertutup oleh bulan selama beberapa detik.

### BAGIAN PENEJELAS

Untuk dapat melihat gerhana matahari diperlukan teropong khusus atau media yang melindungi mata. Jika fenomena ini dilihat dengan mata telanjang tentu akan membahayakan keselamatan mata bahkan bisa menimbulkan kebutaan. Hal ini disebabkan karena retina mata rusak oleh radiasi tinggi dari sinar matahari. Radiasi ini tak kasat mata dengan panjang gelombang tertentu. Mata manusia tidak dapat bertahan dengan radiasi tersebut.

### PENUTUPAN

Banyak cara yang bisa dilakukan agar tetap dapat menikmati gerhana matahari. Selain menggunakan teropong khusus gerhana matahari, ada salah satu cara paling ekonomis adalah menggunakan film. Film ini akan membantu melindungi mata meskipun tidak maksimal.

## Kelompok Petir

Nama:

1. Aldi & Lisa
2. Rani & Anggi
3. Desy
4. Grace
5. Carisa

## GERHANA MATAHARI



### PERNYATAAN UMUM

Gerhana Matahari merupakan fenomena alam yang langka dan menarik untuk diamati. Gerhana matahari terjadi dalam kurun waktu ratusan tahun sekali. Fenomena ini terjadi ketika posisi bulan berada tepat diantara matahari dan bumi dalam satu garis lurus sehingga cahaya matahari akan tertutup oleh bulan selama beberapa detik.

### BAGIAN PENEJELAS

Untuk dapat melihat gerhana matahari diperlukan teropong khusus atau media yang melindungi mata. Jika fenomena ini dilihat dengan mata telanjang tentu akan membahayakan keselamatan mata bahkan bisa menimbulkan kebutaan. Hal ini disebabkan karena retina mata rusak oleh radiasi tinggi dari sinar matahari. Radiasi ini tak kasat mata dengan panjang gelombang tertentu. Mata manusia tidak dapat bertahan dengan radiasi tersebut.

### PENUTUPAN

Banyak cara yang bisa dilakukan agar tetap dapat menikmati gerhana matahari. Selain menggunakan teropong khusus gerhana matahari, ada salah satu cara paling ekonomis adalah menggunakan film. Film ini akan membantu melindungi mata meskipun tidak maksimal.

## Kelompok Embun

Nama Kelompok :

1. MESSI - Anita - Andini
2. Deffy - Derwito
3. Injilin - Cinta

### GERHANA MATAHARI



#### PERNYATAAN UMUM

Gerhana Matahari merupakan fenomena alam yang langka dan menarik untuk diamati. Gerhana matahari terjadi dalam kurun waktu ratusan tahun sekali. Fenomena ini terjadi ketika posisi bulan berada tepat diantara matahari dan bumi dalam satu garis lurus sehingga cahaya matahari akan tertutup oleh bulan selama beberapa detik.

#### BAGIAN PENEJELAS

Untuk dapat melihat gerhana matahari diperlukan teropong khusus atau media yang melindungi mata. Jika fenomena ini dilihat dengan mata telanjang tentu akan membahayakan keselamatan mata bahkan bisa menimbulkan kebutaan. Hal ini disebabkan karena retina mata rusak oleh radiasi tinggi dari sinar matahari. Radiasi ini tak kasat mata dengan panjang gelombang tertentu. Mata manusia tidak dapat bertahan dengan radiasi tersebut.

#### PENUTUPAN

Banyak cara yang bisa dilakukan agar tetap dapat menikmati gerhana matahari. Selain menggunakan teropong khusus gerhana matahari, ada salah satu cara paling ekonomis adalah menggunakan film. Film ini akan membantu melindungi mata meskipun tidak maksimal.

## Lampiran 6

### Dokumentasi Penelitian







## Lampiran 7



**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](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Form : K - 1

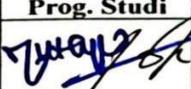
Kepada Yth: Bapak Ketua & Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia  
 FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Cempaka Putri  
 NPM : 2002040028  
 Prog. Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
 Kredit Kumulatif : 139 SKS

IPK= 3.84

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Puzzle terhadap Kemampuan Menulis Teks Ekplanasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 37 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024	
	Pengaruh Metode Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match terhadap Kemampuan Menulis Teks Berita pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 37 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024	
	Pengaruh Penggunaan Media Visual Melalui Poster terhadap Keterampilan Menulis Pada Materi Puisi Rakyat di Kelas VIII SMP Negeri 37 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024	

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

Medan, 28 Februari 2024  
 Hormat Pemohon,

  
 Cempaka Putri

Keterangan:

- Dibuat rangkap 3 : - Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

## Lampiran 8



**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](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Form K-2

Kepada : Yth. Bapak Ketua/Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia  
 FKIP UMSU

*Assalamu 'alaikum Wr, Wb*

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Cempaka Putri  
 NPM : 2002040028  
 Prog. Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

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

Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Puzzle terhadap Kemampuan Menulis Teks Ekplanasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 37 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

Edi Suprayetno, S.Pd., M.Pd.

01 MAR 2024

**DISETUJUI**

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

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

Medan, 28 Februari 2023  
 Hormat Pemohon,

Cempaka Putri

Keterangan:

- Dibuat rangkap 3 :- Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

## Lampiran 9

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

Nomor : 577 /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 : **CEMPAKA PUTRI**  
N P M : 2002040028  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
Judul Penelitian : **Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Puzzle terhadap Kemampuan Menulis Teks Ekplanasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 37 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024**

Pembimbing : **Dr. Edy Suprayetno, 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: **01 Maret 2025**

Medan, 20 Sa'ban 1445 H  
01 Maret 2024 M



Dibuat rangkap 4 (empat) :

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



## Lampiran 10



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**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](mailto: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 : Cempaka Putri  
NPM : 2002040028  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Puzzle* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 37 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
2- Februari-2024	Ace judul lanjut proposal.	
19- Juni- 2024	Katun latur belukang masalah	
3- Juli- 2024	Pengertian proposal	
6- Juli-2024	Revisi proposal bab II	
8- Juli-2024	Revisi proposal bab III	
9- Juli-2024	Revisi aspek penilaian	
10- Juli-2024	Revisi daftar pustaka	
11 Juli- 24	Penyerahan seminar proposal.	

Diketahui oleh:  
Ketua Prodi

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

Medan, 11 Juli 2024

Dosen Pembimbing

Dr. Edy Suprayetno, M.Pd.

## Lampiran 11



**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.umhu.ac.id> E-mail: N

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

## LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Proposal yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama mahasiswa : Cempaka Putri  
 NPM : 2002040028  
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Puzzle* terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 37 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024

Sudah layak diseminarkan.

Disetujui Oleh:

Ketua Program Studi

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

Medan, 11 Juli 2024

Pembimbing

Dr. Edy Suprayetno, M.Pd.

UMSU  
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

## Lampiran 12



**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](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL**

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

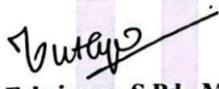
Nama Mahasiswa : Cempaka Putri  
NPM : 2002040028  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Puzzle*  
terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas VIII  
SMP Negeri 37 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024

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

Medan, 22 Agustus 2024

Disetujui oleh :

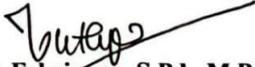
Dosen Pembahas,

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

Dosen Pembimbing

  
Dr. Edy Suprayetno, M.Pd.

Diketahui oleh  
Ketua Program Studi

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

## Lampiran 13



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**SURAT KETERANGAN**

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama Mahasiswa : Cempaka Putri  
NPM : 2002040028  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Puzzle* terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 37 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Kamis, tanggal 22 Bulan Agustus Tahun 2024

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, 22 Agustus 2024

Ketua Program Studi

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

## Lampiran 14



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

## SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Cempaka Putri  
NPM : 2002040028  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Puzzle* terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 37 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 2 Oktober 2024

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,



*Cempaka Putri*  
**Cempaka Putri**

Diketahui Ketua Program Studi  
Pendidikan Bahasa Indonesia

*Mutia FebrYana*  
**Mutia FebrYana, S.Pd., M.Pd.**

## Lampiran 15



**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](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**SURAT PERMOHONAN**

Medan, Juli 2024

Lamp : Satu Berkas  
 Hal : Seminar Proposal Skripsi

Yth. Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia  
 FKIP UMSU

Bismillahirrahmannirrahim  
 Assalamu'alaikum, Wr. Wb

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cempaka Putri  
 NPM : 2002040028  
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Puzzle* terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 37 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024

Dengan ini mengajukan seminar proposal skripsi kepada Bapak/Ibu.

Sebagai bahan pertimbangan Bapak/Ibu saya lampirkan:

1. Foto kopi proposal skripsi yang telah disetujui pembimbing satu eksamplar;
2. Kuitansi biaya seminar satu lembar (Asli dan fotocopy)
3. Kuitansi SPP yang sedang berjalan satu lembar (Asli dan fotocopy)
4. Foto kopi K1, K2, K3

Demikianlah surat permohonan ini saya sampaikan ke hadapan Bapak/Ibu. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengabulkan permohonan ini, saya ucapkan terima kasih.

Wassalam  
 Pemohon,

  
 Cempaka Putri

## Lampiran 16



**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](mailto: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 : Cempaka Putri  
 NPM : 2002040028  
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
 Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Puzzle* terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 37 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
	Perbaiki semua dengan catatan dan revisi pada proposal penelitian.

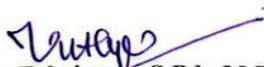
Medan, 22 Agustus 2024

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

Diketahui

Ketua Program Studi

Pembahas

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

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

## Lampiran 17



**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](mailto: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 : Cempaka Putri  
 NPM : 2002040028  
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
 Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Puzzle* terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 37 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024

Revisi / Perbaikan :

No	Masukan dan Saran
1.	<i>Latar belakang : Berda siswa pada saat diskusi</i>
2.	<i>Beberis game puzzle . atau berbantuan game puzzle .</i>

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.

Pembimbing

*Dr. Edy Suprayefno*  
 Dr. Edy Suprayefno, M.Pd.

## Lampiran 18



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/Ak.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](mailto:fkip@umsu.ac.id) [f umsumedan](#) [u umsumedan](#) [t umsumedan](#) [o umsumedan](#)

Nomor : 2632/II.3/UMSU-02/F/2024  
 Lamp : ---  
 Hal : Izin Riset

Medan, 29 Rabiul Awal 1446 H  
 02 Oktober 2024 M

**Kepada Yth,**  
**Kepala SMP Negeri 37 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 : **CEMPAKA PUTRI**  
 N P M : 2002040028  
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia  
 Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Puzzle* terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 37 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024

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 19



**PEMERINTAH KOTA MEDAN  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UPT SMP NEGERI 37 MEDAN**

Jalan Timor No. 36-B Medan Telp. (061) 4146059 Kode Pos : 20235 Email: [smpn.37medan@yahoo.co.id](mailto:smpn.37medan@yahoo.co.id)

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 421.3/451

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. H. Sangkot Basuki, M.M  
NIP : 19690817 199801 1 001  
Jabatan : Plt. Kepala UPT SMP Negeri 37 Medan

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Cempaka Putri  
Nim : 2002040028  
Program Studi : S-1 Pendidikan Bahasa Indonesia  
Kampus : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU)  
Judul Penelitian : "Pengaruh Media Pembelajaran interaktif berbasis *game puzzle* terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi siswa kelas VIII SMP Negeri 37 Medan T.P. 2023/2024."

benar nama mahasiswa tersebut diatas telah selesai melakukan Penelitian di UPT SMP Negeri 37 Medan pada tanggal 04 Oktober - 07 Oktober 2024.

Demikian surat ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Medan, 04 Oktober 2024  
Plt. Kepala UPT SMP Negeri 37 Medan

Drs. H. Sangkot Basuki, M.M  
NIP. 19690817 199801 1 001

## Lampiran 20



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**PERPUSTAKAAN**

Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Perpustakaan Nasional Republik Indonesia No. 60059/LAP/PT/IX/2018  
 Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567  
 NPP. 1271202D1000003 <http://perpustakaan.umsu.ac.id> [perpustakaan@umsu.ac.id](mailto:perpustakaan@umsu.ac.id) [perpustakaan.umsu.ac.id](https://perpustakaan.umsu.ac.id)

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 03208/KET/IL.10-AU/UMSU-P/M/2024

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan hasil pemeriksaan data pada Sistem Perpustakaan, maka Kepala Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan :

Nama : CEMPAKA PUTRI  
 NPM : 2002040028  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Jurusan/ P.Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

telah menyelesaikan segala urusan yang berhubungan dengan Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 8 Rabiul Akhir 1446 H  
 12 Oktober 2024 M



## Lampiran 21



9 Submitted to Southville International School and Colleges 1%  
Student Paper

---

10 repository.uiad.ac.id 1%  
Internet Source

---

11 www.neliti.com 1%  
Internet Source

---

12 repository.um-surabaya.ac.id 1%  
Internet Source

---

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 100 words

Exclude bibliography  On

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### I. Data Pribadi

Nama : Cempaka Putri  
NPM : 2002040028  
Tempat/Tanggal Lahir : Tanjung Beringin, 10 Oktober 2001  
Agama : Iskam  
Anak ke : 6 (enam)  
Alamat : Jln. Perintis Kemerdekaan, Kec. Tanjung Beringin  
Kab. Serdang Bedagai  
Jurusan : Pendidikan Bahasa Indonesia

### II. Nama Orang Tua

Ayah : Subaidi Tambusai  
Ibu : Asnani  
Alamat : Jln. Perintis Kemerdekaan, Kec. Tanjung Beringin  
Kab. Serdang Bedagai

### III. Jenjang Pendidikan

SD (2008-2014) : SD Swasta R.A KARTINI  
SMP ( 2014-2017) : SMP Swasta R.A KARTINI  
SMA (2017-2020) : SMA Negeri 1 Tanjung Beringin  
Mahasiswa (2020-2024) : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara