

Universitas Katolik Santo Thomas

Repositori Unika Santo Thomas

<http://eprints.ust.ac.id>

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Undergraduate Papers

Panjaitan, Natasya Talita Kumi Br

2023

Pengaruh Penerapan Media Gambar (*Gamification*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Teks Prosedur Kelas VII SMP Negeri 3 Barusjahe Tahun Pembelajaran 2023-2024

<http://eprints.ust.ac.id/id/eprint/400>

Downloaded from Repositori Institusi UST, Universitas Katolik Santo Thomas

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA GAMBAR
(GAMIFICATION) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA MATERI TEKS PROSEDUR KELAS VII
SMP NEGERI 3 BARUSJAHE
TAHUN PEMBELAJARAN
2023-2024**

SKRIPSI

**Disusun untuk Memenuhi Syarat Menyelesaikan Pendidikan Program
S1 dan Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**



Penulis:

NATASYA TALITA KUMI BR PANJAITAN

NPM: 190920014

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KATOLIK SANTO THOMAS**

2023

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Yang bertanda tangan dibawah ini, dosen pembimbing penulisan skripsi mahasiswa:

Nama : Natasya Talita Kumi Br Panjaitan
NPM : 190920014
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Katolik Santo Thomas Medan
Berjudul : "Pengaruh Penerapan Media Gambar (*Gamification*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Teks Prosedur Kelas VII SMP Negeri 3 Barusjabe Tahun Pembelajaran 2023-2024"

Telah diperiksa dinyatakan selesai, dan dapat diajukan pada sidang pertanggungjawaban skripsi.

Medan, November 2023

Disetujui Oleh,

Pembimbing 1

Asnita Hasibuan, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0101018405

Pembimbing 2

Liana, S.Pd., M. HUM.
NIDN. 0122108304

Diketahui Oleh,

Ka. Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Candra Ronitua Gultom, M.Pd.
NIDN.0129058201

PENGESAHAN PENGUJI





Yang Bertanda Tangan Diberwah Ini Tim Penguji, Ketua Panitia/Dekan FKIP Universitas Katolik Santo Tomas, Sekretaris Panitia/Kps Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Menyatakan Bahwa Skripsi Mahasiswa:

Nama : Natasya Talita Kumi Br Panjaitan
NPM : 190920014
Program Studi : Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Katolik Santo Thomas

berjudul " pengaruh penerapan media gambar (pendidikan) Untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi menulis teks prosedur kelas vii smp negeri 3 barsujaha tahun pembelajaran 2023-2024" telah di piksa, dinyatakan selesai, dan dapat di arukan pada sidang bertanggung jawabnya skripsi.

Medan, November 2023


Tim Penguji:

No	Nama	NIP/NIDN	Peranan	Tanda Tangan
1.	Candra Ronitua Gultom, M.Pd	0129058201	Penguji 1	
2.	Dr. Berman Hutahaean, M.Pd	0111058304	Penguji 2	
3.	Asnita Hasibuan, M.Pd	0101018403	Penguji 3	
4.	Liina, S.Pd, M.HKM.	0122108304	Penguji 4	

Disetujui oleh,

Ketua Panitia/Dekan,

Sekretaris Panitia/KPS,


Regina Sipayung, M.Pd
NIDN. 0117016501


Candra Ronitua Gultom, M.Pd
NIDN. 0129058201

ABSTRAK

PENGARUH PENERAPAN MEDIA GAMBAR (*GAMIFICATION*) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI TEKS PROSEDUR KELAS VII SMP NEGERI 3 BARUSJAHE TAHUN PEMBELAJARAN 2023-2024

NATASYA TALITA KUMI BR PANJAITAN
NPM: 190920014

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Katolik Santo Thomas

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media gambar (*gamification*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi teks prosedur kelas VII SMP Negeri 3 Barusjahe. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian Quasi eksperiment yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap dua kondisi yang homogeny. Penelitian ini akan menggunakan dua kelas yakni satu kelas eksperimen dan satu kelas untuk kelas kontrol. Kelas pertama adalah kelas eksperimen yaitu kelas yang akan diberikan perlakuan dengan menerapkan Media Gambar (*Gamification*). Kelas kedua adalah kelas kontrol yaitu kelas yang tidak diberikan perlakuan dan dalam penelitian ini kelas kedua tidak akan dilaksanakan Media Gambar (*Gamification*). Penelitian ini dilakukan dengan membandingkan Pretest dan Postest. Pada kedua kelompok kelas. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 52 siswa. Teknik pengampilan sampel dilakukan dengan menggunakan Total Sampling yaitu mengambil semua sampel dalam populasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal test pretest dan postest. Hasil dari penelitian dengan menggunakan Media Gambar (*Gamification*) bertujuan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur di kelas VII SMP Negeri 1 Barusjahe, diperoleh kesimpulan bahwa penerapan Media Gambar (*Gamification*) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur di kelas VII SMP Negeri 1 Barusjahe. Hal tersebut ditunjukkan melalui hasil analisis uji hipotesis yang dilakukan dengan uji t. Setelah t hitung diketahui, maka diperoleh taraf signifikan (2 tailed) sebesar 0,000. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan maka dapat diketahui hasil sig (2 tailed) $0,000 < 0,05$ maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima dikarenakan adanya perbedaan yang signifikan yang artinya ada pengaruh yang terlihat dalam penerapan Media Gambar (*Gamification*). Dari Hasil rata-rata tes pengaruh penerapan Media Gambar (*Gamification*) rata-rata pencapaian hasil belajar pretest pada kelas kontrol adalah 32,12 dan kelas eksperimen adalah 38,65. Dan pada saat posttest, rata-rata pencapaian hasil belajar kelas kontrol adalah 53,27 dan kelas eksperimen adalah 75. Dari data yang diperoleh tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat dengan menggunakan Media Gambar (*Gamification*).

Kata Kunci: Media Gambar (*Gamification*), Hasil Belajar, Menulis Teks Prosedur

ABSTRACT
THE EFFECT OF APPLYING IMAGE MEDIA (GAMIFICATION) TO
IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES PROCEDURE TEXT
MATERIALS FOR CLASS VII SMP NEGERI 3 BARUSJAHE
ACADEMIC YEAR 2023-2024

NATASYA TALITA KUMI BR PANJAITAN
NPM: 190920014

Indonesian Language and Literature Education Study Program
Faculty of Teacher Training and Education
Saint Thomas Catholic University

This research aims to determine the effect of applying image media (gamification) to improve students' learning outcomes for class VII procedural text material at SMP Negeri 3 Barusjahe. In this research, researchers used quasi-experimental research which was used to look for the effect of certain treatments on two homogeneous conditions. This research will use two classes, namely one experimental class and one control class. The first class is the experimental class, namely the class that will be given treatment by applying Image Media (Gamification). The second class is the control class, namely the class that is not given treatment and in this research the second class will not carry out Image Media (Gamification). This research was conducted by comparing the Pretest and Posttest. In both class groups. The total population in this study was 52 students. The sampling technique is carried out using Total Sampling, namely taking all samples in the population. The instruments used in this research were pretest and posttest questions. The results of the research using Image Media (Gamification) aimed to determine its effect on learning outcomes in Indonesian language subjects in procedural text material in class VII of SMP Negeri 1 Barusjahe. It was concluded that the application of Image Media (Gamification) had a significant effect on student learning outcomes in subjects. Indonesian language lesson procedural text material in class VII SMP Negeri 1 Barusjahe. This is shown through the results of the hypothesis test analysis carried out using the t test. After the t count is known, a significance level (2 tailed) of 0.000 is obtained. Based on the calculations that have been carried out, it can be seen that the sig (2 tailed) results are $0.000 < 0.05$, so it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted because there is a significant difference, which means there is a visible influence in the application of Image Media (Gamification). From the average test results on the effect of applying Image Media (Gamification), the average achievement of pretest learning outcomes in the control class was 32.12 and the experimental class was 38.65. And at the time of the posttest, the average learning achievement of the control class was 53.27 and the experimental class was 75. The data obtained shows that student learning outcomes increased by using Image Media (Gamification).

Keywords: Image Media (*Gamificaion*), Learning Outcomes, Writing Procedure Texts

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah menumpahkan kasih karunianya kepada penulis khususnya dalam menyelesaikan Penelitian skripsi ini.

Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penerapan Media Gambar (*Gamification*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Teks Prosedur Kelas VII SMP Negeri 3 Barusjahe Tahun Pembelajaran 2023-2024”**. Penulisan skripsi ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan S1 dan mendapatkan gelar S.Pd di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Katolik Santo Thomas Sumatera Utara Medan.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, baik berupa pengetahuan, informasi, pengurusan administrasi serta pemberian motivasi yang baik. Menyadari hal yang demikian adanya penulis dengan tulus hati mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Katolik Santo Thomas, Prof. Dr. Maidin Gultom, SH., M. Hum.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Sr. Regina Sipayung, S.Pd., M.Pd.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Candra Ronitua Gultom, M.Pd.
4. Dosen pembimbing 1. Ibu Asnita Hasibuan, S.Pd, M.Pd. yang telah sabar membimbing penulis, memberikan waktu, motivasi, dorongan yang sangat berarti bagi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Dosen pembimbing 2. Ibu Liana, S.Pd., M.HUM. Yang telah sabar membimbing penulis, memberikan waktu, motivasi, dorongan yang sangat berarti bagi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Katolik Santo Thomas yang telah memberikan pengetahuan yang sangat bermanfaat selama masa perkuliahan.

7. Kepala Sekolah, Erni Br Sitepu, S.Pd., M.M. yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di sekolah
8. Wali kelas yang telah memberikan kesempatan dan kerjasamanya kepada penulis untuk melakukan penelitian.
9. Teristimewa kepada kedua orang tua penulis, Kepada Ayah Robby Panjaitan dan Juga Ibu Lidia Pelawi yang senantiasa memberikan motivasi dan memberikan kasih sayang serta pengorbanan yang begitu besar kepada penulis, sehingga penulis bisa sampai kepada titik saat ini.
10. Saudari kandung Penulis, Bang Fredrick Boanarges Panjaitan juga kepada kakak Theovina Br Bangun yang selalu memberikan semangat kepada penulis.
11. Terimakasih juga kepada Saendri Simanjorang yang senantiasa memberikan motivasi dan memberikan kasih sayang serta pengorbanan yang begitu besar kepada penulis, sehingga penulis bisa sampai kepada titik saat ini.
12. Teman-teman seangkatan, program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Katolik Santo Thomas.

Tidak lupa penulis juga mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu dalam penulisan skripsi ini. Penulis sudah berusaha semaksimal mungkin dalam penulisan skripsi ini, baik isi maupun sistematika penulisan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga penulisan skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih. Damai Sejahtera Tuhan Yesus Kristus beserta kita semua.

Medan, November 2023

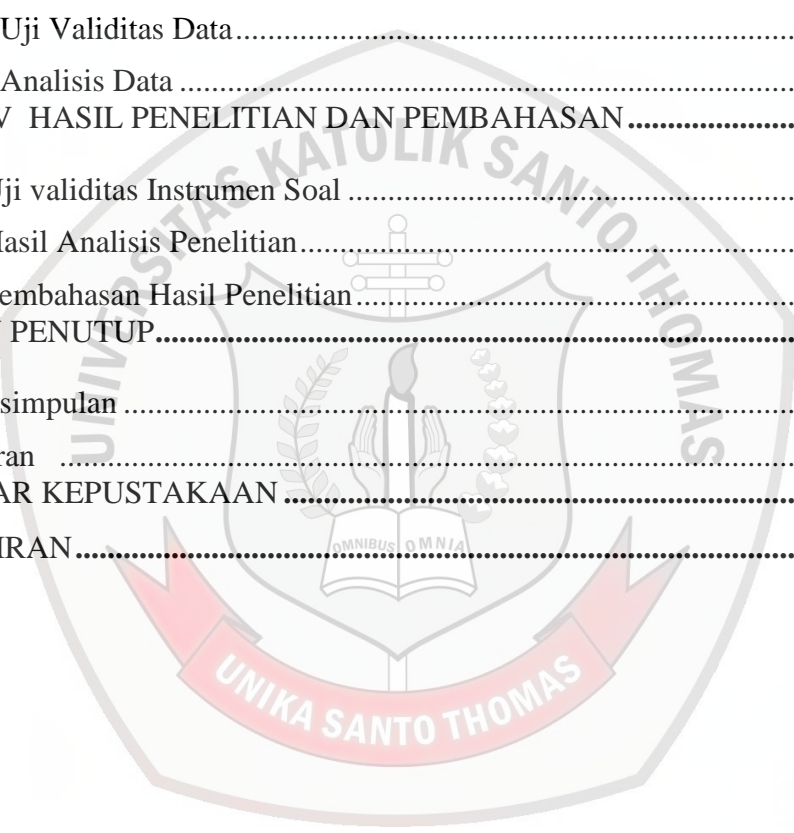
Natasya Talita Kumi Br Panjaitan

NPM. 190920014

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Hasil Penelitian.....	6
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.6.2 Manfaat Praktis	6
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN.....	7
2.1 Kajian Teoritis	7
2.1.1 Pengertian Belajar.....	7
2.1.2. Hasil Belajar	9
2.1.2.1 Hakikat Hasil Belajar.....	11
2.1.2.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	12
2.1.3 Media Pembelajaran	14
2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran	17
2.1.3.2 Fungsi dan Penerapan Media Pembelajaran	15
2.1.4 Media Gambar	16
2.1.4.1 Pengertian Media Gambar.....	16
2.1.4.2 langkah-langkah penerapan Media Gambar	17
2.1.4.3 Teks Prosedur	17
2.1.4.3.1 Struktur Teks Prosedur	19
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan	20
2.3 Kerangka Berfikir	21

2.4	Hipotesis Penelitian.....	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		23
3.1.	Pendekatan dan Metode Penelitian	24
3.2.	Tempat dan Waktu Penelitian	24
3.2.1	Tempat Penelitian.....	24
3.2.2	Waktu Penelitian	24
3.3.	Populasi dan Penentuan Sampel.....	25
3.4.	Jenis dan Sumber Data	25
3.5.	Instrumen dan Teknik pengumpulan data	25
3.6.	Uji Validitas Data.....	26
3.7.	Analisis Data	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		28
4. 1	Uji validitas Instrumen Soal	28
4. 2	Hasil Analisis Penelitian.....	31
4. 3	Pembahasan Hasil Penelitian.....	38
BAB V PENUTUP.....		40
5.1	Kesimpulan	40
5.2	Saran	40
DAFTAR KEPUSTAKAAN		43
LAMPIRAN.....		44



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Data Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	4
Tabel 3. 1 Rancangan Penelitian	23
Tabel 4. 1 Kategori Validitas Tes	28
Tabel 4. 2 Data Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	29
Tabel 4. 3 Data Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	30
Tabel 4. 4 Data Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	31
Tabel 4. 5 Data Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	33
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen	34
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol	35
Tabel 4. 8 Uji Normalitas	36
Tabel 4. 9 Uji Homogenitas	37
Tabel 4. 10 Uji Hipotesis.....	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir21



DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Aris, Shoimin. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: AR-RUZ Media.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar. (2005). Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Depdiknas .2003. *Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*.
- Dimiyati. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dina, Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Istarani. (2015). *Model Pembelajaran Inovatif*. Media Persada: Medan.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press Hamalik, Oemar. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. Hamalik, O.(2006). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Angkasa.
- Kurniawan, Deni. (2014). *Pembelajaran Terpadu (Teori, Praktik dan Penilaian)*. Bandung: Alfabeta.
- Mais, Asrorul. 2016. *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus (ABK): Buku Referensi untuk Guru, Mahasiswa dan Umum*. Jawa Timur: Pustaka Abadi.
- Mahsun (2014). *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Miarso, Y. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Muhibbin Syah. (2013). *Psikologi Pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Pranata, Baskara Arya dkk. 2015. *Mudah Membuat Game dengan Unity 3D*. Jakarta: PT. Elex Komputindo.
- Sudjana. (2009). *Metode Statistika*. Tarsito: Bandung.
- Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru, dan Calon Pendidik*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi.

Susilana, R, Cepi, E (2020). *Media Pembelajaran*. Bandung: cv wacana prima
Usman, M.U. (2008). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga

Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Kencana: Jakarta.

V. Wiratma Sujarweni. 2015. *Metodologi Penelitian Bisnis & Ekonomi*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press

Yustina, (2011) *Kelebihan dan Kelemahan media gambar*. Prestasi Pustaka, Jakarta.

