



© Hak cipta milik

Hak Cipta Dilindungi Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruhnya karya ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim



UIN SUSKA RIAU

Oleh:

ELVI RAHMI

NIM. 11911122866

UIN SUSKA RIAU

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1444 H 2024 M**



**PENERAPAN MEDIA AJAR DIGITAL INTERAKTIF PADA
PENULISAN CERPEN DALAM MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH MENENGAH
ATAS NEGERI 1 XIII KOTO KAMPAR**

Skripsi

diajukan untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan

(S.Pd.)



UIN SUSKA RIAU

Oleh:

ELVI RAHMI

NIM. 11911122866

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1444 H 2024 M**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Penerapan Media Ajar Digital Interaktif Pada Penulisan Cerpen Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 XIII Koto Kampar*, yang ditulis oleh Elvi Rahmi NIM. 1191122866 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 8 Rabiul Akhir 1445
24 Oktober 2023 M

Menyetujui

Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa Indonesia

Dr. Nursalim, M.Pd.
NIP. 19660410 199303 1 005

Pembimbing

Dra. Murny, M.Pd.
NIP. 19660906 199303 2 002

UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Penerapan Media Ajar Digital Interaktif Pada Penulisan Cerpen Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 XIII Koto Kampar*, yang ditulis oleh Elvi Rahmi NIM. 11911122866 telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 05 Rajab 1445 H / 17 Januari 2024 M. Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi.

Pekanbaru, 05 Rajab 1445 H
17 Januari 2024 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguii I

Drs. A M.Pd.

Penguii II

Vera Sardiya, M.Pd.

Penguii III

Debi Febianto, M.Pd.

Penguii IV

Dr. Martius, M.Pd.

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Dr. H. Kadar, M.Ag
NIP. 19650521 199402 1 001



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Elvi Rahmi
 NIM : 11911122866
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Prodi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul skripsi : Penerapan Media Ajar Digital Interaktif Pada Penulisan Cerpen Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 XIII Koto Kampar

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan Skripsi dengan judul sebagaimana tersebut diatas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Skripsi ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran tanpa paksa dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 11 Januari 2024
 Yang membuat pernyataan



Elvi Rahmi
 NIM. 11911122866



KATA PENGANTAR



Alhamdulillah Rabbil 'Alamin, segala puji penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang maha pengasih dan penyayang, atas curahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya shalawat serta salam teruntuk sang tercinta dan termulia yakni nabi Muhammad SAW, yang telah berjasa dan berhasil menanamkan nilai-nilai kemuliaan untuk segenap umat manusia di penjuru dunia sebagai pedoman dan bakat untuk mengarungi kehidupan di dunia maupun kehidupan di akhirat.

Skripsi dengan judul “Penerapan Media Ajar Digital Interaktif Pada Penulisan Cerpen Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 XIII Koto Kampar” merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu prasarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Proses penyelesaian skripsi ini, sangat disadari begitu banyak bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan do’a, uluran tangan dan kemurahan hati kepada penulis. Terutama kepada kedua orang tua penulis yang tercinta yaitu Ayahanda Abdul Hamid dan Ibunda Martina yang telah mendidik dan memberikan kasih sayang kepada penulis serta seluruh keluarga besar penulis yang menjadi motivasi hidup dan selalu memberi dukungan moril maupun materil

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

kepada penulis. Selain itu pada kesempatan ini penulis juga ingin menyatakan dengan penuh hormat ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Khairunnas Rajab, M.Ag., Rektor UIN Suska Riau. Ibu Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag., Wakil Rektor I UIN Suska Riau., Bapak Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd., Wakil Rektor II UIN Suska Riau., Bapak Prof. Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., Ph.D., Wakil Rektor III UIN Suska Riau.
2. Bapak Dr. H. Kadar, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau. Bapak Dr. H. Zarkasih, M.A., Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau., Ibu Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, S.Pd.,M.Pd., Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau., Bapak Dr. Amirah Diniaty, M.Pd., Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, beserta seluruh staf Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau.
3. Bapak Dr. Nursalim, M.Pd sebagai Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dan Bapak Drs, Akmal M.Pd, selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Ibu Dra. Murny, M.Pd., sebagai pembimbing Skripsi yang telah memberikan banyak motivasi, masukan, bimbingan dan pengarahan selama penyusunan skripsi ini
5. Ibu Vera Sardila, M.Pd, selaku Penasihat Akademik dan selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- © Hak Cipta Milik UIN Suska Riau
- State Islamic University of Sultan Syarif Kasim
- Untuk memberikan bimbingan, pengarahan dan nasehat kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dan juga khusus untuk seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan Strata Satu (SI).
 7. Seluruh Staf Akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah banyak membantu penulis dalam urusan administrasi yang penulis butuhkan selama perkuliahan.
 8. Seluruh Staf Perpustakaan UIN Suska Riau yang telah melayani dalam hal penyediaan buku, sehingga penulis sangat terbantu dalam mencari buku yang penulis butuhkan dalam penulisan skripsi ini.
 9. Adik tercinta Asy Rahmadani dan Rahmad Davin terima kasih doa, kasih sayang, motivasi serta dukungan dan semangat kepada peneliti sampai selesainya skripsi ini.
 10. Teman-teman seperjuangan khususnya jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia angkatan 19 tanpa disebutkan nama yang selalu memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis untuk bisa menyelesaikan skripsi ini.
 11. Terima kasih untuk suami tercinta yang sudah menjadi salah satu sumber motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu bentuk penulis dalam memantaskan diri

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan dan dukungan baik moril maupun material dalam rangka penyusunan skripsi ini.

Penulis ucapkan terima kasih atas bantuan, bimbingan dan dorongan beserta do'anya kepada penulis selama ini. Semoga *Allah Subhanahu Wa Ta'ala* membalas kebaikannya serta mendapatkan kemuliaan disisi-Nya. *Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.*

Pekanbaru, 11 Januari 2024

Penulis

Elvi Rahmi
NIM. 11911122866

UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN***Persembahan Cinta******Untuk Orang Paling Tersayang di Dunia******Ayahanda Abdul Hamid******&******Ibunda Martina***

Skripsi ini saya persembahkan untuk ayahanda dan ibunda tercinta mereka yang telah mengisi dunia saya dengan begitu banyak kebahagiaan sehingga seumur hidup tidak cukup untuk menikmati semuanya.

Ayah dan ibu saya yang selalu memberikan ketenangan, kenyamanan, motivasi, doa terbaik, dan dukungan sehingga saya bisa menyelesaikan masa studi saya. Kalian sangat berarti bagi saya, terima kasih atas semua cinta yang telah ayah dan ibu berikan kepada saya.

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

MOTTO

“Mungkin kita gagal dalam suatu impian akan tetapi jangan pernah menyerah sebelum merasakan keberhasilan”

“Impian tidak ada yang tau bisa terwujud atau tidak, akan tetapi kemauan yang kuat akan membuat impian yang tak terbayangkan oleh diri mu sendiri”

(Elvi Rahmi)

UIN SUSKA RIAU



ABSTRAK

Elvi Rahmi (2023): Penerapan Media Ajar Digital Interaktif Pada Penulisan Cerpen Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 XIII Koto Kampar

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media ajar digital interaktif pada penulisan cerpen dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dan hasil tes penulisan cerpen dengan menggunakan media ajar digital interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 XIII Koto Kampar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif menggunakan metode deskriptif. Subjek penelitian ini yaitu siswa pada kelas XI. Objek penelitian ini adalah pelaksanaan media ajar digital interaktif pada penulisan cerpen dan kemampuan siswa dalam penulisan cerpen dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA.. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini membuktikan penerapan media ajar digital interaktif pada penulisan cerpen dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 XIII Koto Kampar telah berjalan dengan baik dengan persentase secara keseluruhan mencapai 86,40%. Rata-rata kemampuan siswa dalam penulisan cerpen dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 XIII Koto Kampar adalah sebesar 68% dengan kategori cukup. Adapun rata-rata tertinggi kemampuan siswa dalam penulisan cerpen yakni kesesuaian judul dengan tema dengan nilai rata-rata sebesar 79,26, dan yang terendah yaitu penerapan ejaan dengan nilai rata-rata sebesar 53,33.

Kata Kunci: Penerapanm, Media Ajar Digital Interaktif, Penulisan Cerpen

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Elvi Rahmi, (2024): The Implementation of Interactive Digital Teaching Media in Short Stories Writing on Indonesian Language Subject at State Senior High School 1 XIII Koto Kampar

This research aimed at finding out the implementation of interactive digital teaching media in short stories writing on Indonesian Language subject and the short stories writing test result with the use of interactive digital teaching media on Indonesian Language subject at State Senior High School 1 XIII Koto Kampar. Quantitative approach was used in this research with descriptive method. The subjects of this research were the eleventh-grade students. The objects were the implementation of interactive digital teaching media in short stories writing and student ability in writing short stories on Indonesian Language subject at Senior High School. Observation, test, and documentation were the techniques of collecting data. The technique of analysing data was quantitative descriptive. The research findings proven that the implementation of interactive digital teaching media in short stories writing on Indonesian Language subject at State Senior High School 1 XIII Koto Kampar was running well with the overall percentage 86.40%. The mean of student ability in short stories writing on Indonesian Language subject at State Senior High School 1 XIII Koto Kampar was 68% with enough category. The highest mean of student ability in short stories was suitability between title and theme with the mean score 79.26, and the lowest was spelling use with mean score 53.33.

Keywords: Implementation, Interactive Digital Teaching Media, Short Stories Writing





Hi



ملخص

إلفي رحمي (٢٠٢٣): تطبيق وسيلة التعليم الرقمية التفاعلية في كتابة القصة القصيرة في درس اللغة الإندونيسية بالمدرسة الثانوية الحكومية ١ تيغا بلاس كوتو كمفر

يهدف هذا البحث إلى معرفة تطبيق وسيلة التعليم الرقمية التفاعلية في كتابة القصة القصيرة في درس اللغة الإندونيسية ونتائج اختبار كتابة القصة القصيرة باستخدام وسيلة التعليم الرقمية التفاعلية في درس اللغة الإندونيسية بالمدرسة الثانوية الحكومية ١ تيغا بلاس كوتو كمفر. يستخدم البحث المنهج الكمي باستخدام الطريقة الوصفية. أفراد هذا البحث هم طلاب الصف الحادي عشر. الموضوع من هذا البحث هو تطبيق وسيلة التعليم الرقمية التفاعلية في كتابة القصة القصيرة في درس اللغة الإندونيسية بالمدرسة الثانوية. تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي المراقبة والاختبار والتوثيق. تقنية تحليل البيانات المستخدمة هي وصفية كمية. تثبت نتائج هذا البحث أن تطبيق وسيلة التعليم الرقمية التفاعلية في كتابة القصة القصيرة في درس اللغة الإندونيسية بالمدرسة الثانوية الحكومية ١ تيغا بلاس كوتو كمفر قد سار بشكل جيد بنسبة إجمالية تصل إلى ٨٦.٤٠٪. يبلغ متوسط قدرة الطلاب على كتابة القصة القصيرة في درس اللغة الإندونيسية بالمدرسة الثانوية الحكومية ١ تيغا بلاس كوتو كمفر ٦٨٪ في فئة مقبولة. أعلى متوسط لقدرة الطلاب على كتابة القصة القصيرة هو مدى ملاءمة العنوان للموضوع بمتوسط قيمة ٧٩.٢٦، وأدناه في تطبيق التهجئة بمتوسط قيمة ٥٣.٣٣.

الكلمات الأساسية: التطبيق، وسيلة التعليم الرقمية التفاعلية، كتابة القصة القصيرة



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN..... i

PENGESAHAN ii

SURAT PERNYATAAN iii

KATA PENGANTAR..... iv

PERSEMBAHAN..... viii

MOTTO ix

ABSTRAK x

DAFTAR ISI..... xiii

DAFTAR TABEL xv

DAFTAR LAMPIRAN xvi

BAB I PENDAHULUAN..... 1

 A. Latar Belakang Masalah 1

 B. Masalah Penelitian 3

 1. Pembatasan Masalah..... 3

 2. Rumusan Masalah..... 3

 C. Tujuan dan Manfaat Penelitian 4

 1. Tujuan Penelitian 4

 2. Manfaat Penelitian 4

BAB II KAJIAN PUSTAKA 5

 A. Kajian Teori 5

 1. Media Pembelajaran 5

 2. Bahan Ajar Digital Interaktif 8

 3. Menulis Cerpen..... 13

 B. Kajian Penelitian yang Relevan 17

 C. Kerangka Berpikir..... 19

 D. Hipotesis Penelitian 21

BAB III METODE PENELITIAN 22

 A. Jenis Penelitian 22

 B. Tempat dan Waktu Penelitian 22

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	23
D. Variabel Penelitian.....	23
E. Teknik Instrumen dan Pengumpulan Data.....	24
F. Variabelitas dan Reliabilitas Instrumen.....	30
G. Teknik Analisis Data.....	31

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... 33

A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	33
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	33
2. Hasil Penerapan Media Ajar Digital Interaktif pada Penulisan Cerpen.....	34
3. Hasil Tes Kemampuan Penulisan Cerpen.....	43
B. Hasil Uji Hipotesis.....	52
C. Pembahasan.....	58
D. Keterbatasan Penelitian.....	59

BAB V PENUTUP..... 60

5.1. Simpulan.....	60
5.2. Implikasi.....	60
5.3. Saran.....	61

DAFTAR PUSTAKA..... 62

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel III. 1	Indikator Penilaian Observasi Pelaksanaan Media Ajar Digital Interaktif	26
Tabel III. 2	Indikator Penilaian Kemampuan Penulisan Cerpen	28
Tabel III. 3	Rentang Skor Dan Kategori Penilaian Skor	31
Tabel IV. 1	Hasil Pengamatan Pertama Penerapan Media Ajar Digital Interaktif Melalui Observasi	36
Tabel IV. 2	Hasil Pengamatan Kedua Penerapan Media Ajar Digital Interaktif Melalui Observasi	38
Tabel IV.3	Hasil Pengamatan Ketiga Penerapan Media Ajar Digital Interaktif Melalui Observasi	40
Tabel IV.4	Hasil Pengamatan Keempat Penerapan Media Ajar Digital Interaktif Melalui Observasi	42
Tabel IV. 5	Rentang Skor Dan Kategori Penilaian Kemampuan Penulisan Cerpen	44
Tabel IV. 6	Rekapitulasi Data Kemampuan Penulisan Cerpen	44
Tabel IV. 7	Rekapitulasi Data Kemampuan Penulisan Cerpen Pada Aspek Kesesuaian Judul Dengan Tema	45
Tabel IV. 8	Rekapitulasi Data Kemampuan Penulisan Cerpen Pada Aspek Struktur Cerpen	46
Tabel IV. 9	Rekapitulasi Data Kemampuan Penulisan Cerpen Pada Aspek Isi	48
Tabel IV. 10	Rekapitulasi Data Kemampuan Penulisan Cerpen Pada Aspek Diksi/Pilihan Kata	49
Tabel IV. 11	Rekapitulasi Data Kemampuan Penulisan Cerpen Pada Aspek Penerapan Ejaan	51
Tabel IV.12	Rekapitulasi Pengamatan Penerapan Media Ajar Digital Interaktif Pada Penulisan Cerpen Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	52
Tabel IV. 13	Rekapitulasi Data Kemampuan Penulisan Cerpen Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	54
Tabel IV. 14	Distribusi Frekuensi Kemampuan Penulisan Cerpen	55
Tabel IV. 15	Rata-Rata Kemampuan Siswa Dalam Penulisan Cerpen Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	56



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Obervasi	64
Lampiran 2. Lembar Tes	65
Lampiran 3 Tabulasi Skor Penilaian Kemampuan Menulis Cerpen.....	66
Lampiran 4. Dokumentasi Penelitian.....	67
Lampiran 5. Surat Penelitian.....	71

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman dan era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi, maka konsepsi penyelenggaraan pembelajaran telah bergeser pada upaya perwujudan pembelajaran yang modern. Perkembangan teknologi informasi yang mampu mengolah, mengemas, menampilkan serta menyebarkan informasi pembelajaran baik secara audio, visual, bahkan media ajar, dewasa ini telah mampu mewujudkan apa yang disebut dengan *virtual learning*. Konsep ini tersebut berkembang sehingga *setting* dan *realita* pembelajaran menjadi lebih menarik dan memberikan kondisi secara psikologi adaptif pada pembelajaran di manapun mereka berada (Darmawan, 2020: 1).

Pemanfaatan media ajar digital interaktif sebagai media ajar yang berbasis digital tersebut dirasa akan efektif untuk pembelajaran individual termasuk jika digunakan pada materi Cerpen dalam Mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media berbasis komputer dikembangkan berdasarkan rasional atau bentuk nyata, sehingga memudahkan peserta didik memahami materi.

Salah satu media ajar yang dapat menunjang pembelajaran adalah media ajar digital interaktif yang dapat dibaca melalui komputer maupun *handphone*. Media ajar digital interaktif bisa digunakan sebagai media komunikasi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran daring maupun pembelajaran luring. Media ajar digital atau sering disebut *e-book* merupakan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sebuah buku yang ditampilkan dalam bentuk elektronik yang bisa diakses melalui smartphone dan komputer atau laptop (Sari et al., 2022: 128)

Berdasarkan manfaat dan pengaruh penggunaan media ajar digital interaktif tersebut maka akan membantu siswa untuk memperoleh pemahaman terhadap materi pelajaran yang lebih bermakna dan tahan lama khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Kenyataan di lapangan bahan ajar bahasa Indonesia belum mencukupi baik dari segi keluasan ataupun kedalaman materi, baik secara kognitif, afektif serta psikomotorik (Wahyuni et al., 2021: 126)

Berdasarkan hasil observasi di lapangan dan hasil diskusi bersama guru di SMA Negeri 1 XIII Koto Kampar di Kabupaten Kampar ditemukan fakta bahwa guru masih mengandalkan media ajar cetak dari terbitan penerbit yang berisi uraian materi yang belum tersaji dengan menarik sehingga membuat peserta didik menjadi kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hasil temuan awal juga ditemukan bahwa bahan ajar yang digunakan belum mendukung peserta didik untuk memahami materi cerpen dalam mata pelajaran bahasa Indonesia yang diberikan.

Permasalahan lain yang ditemukan dalam proses pembelajaran dari segi siswa di SMA Negeri 1 XIII Koto Kampar di Kabupaten Kampar diantaranya yaitu siswa kurang aktif dan banyak diam saat aktivitas pembelajaran, siswa kurang dimotivasi dan tidak bekerja sesuai dengan keinginan sendiri, siswa kurang mampu dalam memahami dan menulis cerpen dalam mata pelajaran bahasa Indonesia yang diberikan, seperti penulisan huruf, kata, kalimat dan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penggunaan tanda baca tidak tepat dan terdapat banyak kesalahan, yang terbukti masih banyak siswa yang belum mencapai KKM.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan pengembangan media ajar digital interaktif dengan judul penelitian tentang Penerapan Media Ajar Digital Interaktif pada Penulisan Cerpen dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 XIII Koto Kampar”

B. Masalah Penelitian

1. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, masalah ini perlu dibatasi agar lebih spesifik dan mencapai target penelitian yang dikehendaki.

Pembatasan masalah dalam penelitian ini dibatasi hanya pada pelaksanaan media ajar digital interaktif pada penulisan cerpen dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 XIII Koto Kampar.

2. Rumusan Masalah

Merujuk pada batasan masalah penelitian, maka agar penelitian ini lebih terarah secara jelas maka dilakukan perumusan masalah, engarumusan masalah yaitu: bagaimana penerapan media ajar digital interaktif pada penulisan cerpen dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 XIII Koto Kampar?



C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui penerapan media ajar digital interaktif pada penulisan cerpen dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 XIII Koto Kampar.

Manfaat Penelitian

Melalui pelaksanaan penelitian ini maka diharapkan hasilnya bisa memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Memberikan kemudahan bagi siswa disaat memahami suatu materi pelajaran, dan mendorong peningkatan pemahaman siswa pada penulisan cerpen dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui suasana pembelajaran yang berbeda.

b. Bagi Guru

Memberikan alternatif pilihan bagi guru dalam menggunakan bahan ajar terutama pada penulisan cerpen dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, sekaligus menjadikan menjadikan inspirasi bagi guru untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Rusman (et al., 2013: 169) media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association /NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca (Sadiman et al., 2012: 7). Menurut *Association of Education and Communication Technology (AECT)*, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi (Hamzah & Lamatenggo, 2014: 121).

Media pembelajaran adalah sarana, alat, perantara, dan serta penghubung penyampaian materi yang mampu membawa atau menyampaikan suatu pesan atau materi pelajaran, sehingga mampu merangsang pikiran, perbuatan, perasaan, minat serta perhatian siswa yang sedemikian rupa yang pada akhirnya proses belajar mengajar terjadi didalam diri siswa (Cahyadi, 2019: 3).



Berdasarkan uraian dan paparan tersebut maka bisa diambil suatu kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan alat, sarana yang menjadi perantara, atau penghubung yang bisa digunakan untuk menyebarkan, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan dan gagasan yang bisa dipergunakan untuk memperlancar proses pembelajaran yang dapat dikategorikan menjadi media visual dan audio visual.

Klasifikasi Media Pembelajaran

Brest dalam Alnedral (2015: 214) menggolongkan media menjadi kedalam tiga kelompok, yaitu media yang bisa didengar, bisa dilihat (vidio) yang berupa gambar secara visual, garis (grafis) dan simbol verbal, dan media yang bisa bergerak. Sementara Schramm dalam Alnedral (2015: 214) menggolongkan media berdasarakan ukuran *audience*, yaitu media yang dipergunakan individu berupa media cetak, ataupun telepon dan *komputer assisted instruksion* (CAI), media untuk *audience* kecil berupa film bisu, film suara, film strip suara, radio, video tape, *slide*, audio tape, *charta*, OHP/OHT dan sebagainya.

Pengklasifikasian media pembelajaran bisa dibagi kedalam kategori sifatnya, jangkauan, maupun teknik penggunaannya. Berdasarkan sifatnya, media bisa dibagi ke dalam:

- 1) Media berbentuk auditif, yaitu media yang hanya bisa didengar saja atau media yang memiliki unsur suara saja.
- 2) Media visual, yakni media yang hanya bisa dilihat saja, dan tidak bisa diperdengarkan unsur suaa.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 3) Media audiovisual, yakni jenis media yang mengandung unsur suara dan unsur gambar yang dapat dilihat oleh kasat mata (Rusman et al., 2013: 91).

Terdapat beberapa jenis kategori media yang dapat digunakan di saat proses pembelajaran. Pengelompokan media tersebut dapat dibedakan dalam beberapa jenis yaitu sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran yang nampak secara visual adalah media yang hanya bisa dilihat melalui panca indra penglihatan. Contohnya yaitu guru yang menjelaskan materi pelajaran dengan mempergunakan berbagai media gambar mati ataupun media yang bergerak.
- 2) Media pembelajaran yang berupa audio adalah media yang hanya dapat didengar melalui panca indra pendengaran. Media pembelajaran ini mempunyai pesan auditif sehingga bisa merangsang pikiran, kreatifitas, perasaan, perhatian, dan inofatif siswa tetapi menuntut kemampuan daya dengar dan menyimak siswa.
- 3) Media pembelajaran yang tiga yaitu media gabungan dua jenis media tersebut yaitu media audio-visual yang merupakan alat bantu yang bisa dipergunakan melalui panca indra pendengaran maupun melalui penglihatan (Rusman et al., 2013: 95).

Kegunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum memiliki berbagai kegunaan sebagai berikut:

- 1) Penyajian pesan yang diberikan melalui media dapat lebih

memperjelas karena bersifat verbalistis yang berupa perkataan tertulis maupun hanya lisan.

- 2) Teratasinya keterbatasan yang dikarenakan faktor ruang, waktu dan daya indera (Cahyadi, 2019: 26).

Seluruh alat maupun bahan yang dimanfaatkan untuk mencapai tujuan pendidikan baik berupa koran, majalah, radio, televisi, buku maupun LCD dan lain sebagainya merupakan bentuk media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran bisa memberikan pengalaman belajar bagi siswa. Media pembelajaran menjadi salah satu pilihan yang dapat digunakan selama proses pembelajaran yang salah satunya yaitu dengan menggunakan media interaktif seperti menggunakan komputerisasi. Melalui penggunaan komputer maka materi pelajaran dapat diajarkan cara-cara mencari informasi terbaru, yaitu dengan menseleksi dan mengolah pertanyaan, sehingga didapatkan jawaban terhadap suatu pertanyaan tersebut (Cahyadi, 2019: 31).

2. Bahan Ajar Digital Interaktif

Pengertian Bahan Ajar Digital Interaktif

Bahan ajar merupakan bahan pembelajaran baik alat cetak, non cetak maupun informasi yang memunculkan secara lengkap dari kompetensi yang akan dikuasai oleh peserta didik sehingga tercipta lingkungan yang memungkinkan untuk proses belajar (Nafidah & Suratman, 2020:3). Bahan ajar interaktif adalah kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, dan video) yang oleh

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



penggunanya dimanipulasi untuk mengendalikan perintah dan atau perilaku alami dari suatu presentasi (Yuliana et al., 2021: 37). Bahan ajar digital interaktif diatas disimpulkan bahwa bahan ajar interaktif adalah bentuk awal proses belajar dengan kombinasi audio, video dan komputer atau alat elektronik lainnya untuk mengendalikan suatu perintah (Nafidah & Suratman, 2020: 4).

Media ajar digital adalah media pembelajaran yang bekerja dengan data digital atau dapat menghasilkan sebuah citra digital yang dapat diolah, diakses dan didistribusikan menggunakan perangkat digital. Contoh perangkat digital yang paling sering ditemui adalah komputer, tablet, smartpone, kamera digital, jam digital dan TV digital. Sedangkan contoh pembelajaran digital antaralain adalah berkas foto digital, poster digital, komik digital, berkas audio dan video digital, serta dokumen-dokumen digital lain yang digunakan untuk meningkatkan efektifitas proses pembelajaran (Batubara, 2021: 4).

Berdasarkan defenisi di atas dapat disimpulkan bahwa media ajar digital interaktif adalah suatu bahan ajar digital yang disusun secara sistematis yang di dalamnya terdapat multimedia interaktif seperti teks, gambar, audio, video, dan simulasi untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang ditargetkan yang dapat dipelajari secara mandiri,

Urgensi Pegguaan Bahan Ajar Digital Interaktif

Bahan ajar interaktif perlu didasarkan pada pendekatan ilmiah dan interaktif. Pendekatan tersebut agar mampu menumbuhkan motivasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



belajar peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, bahan ajar interaktif yang harus disiapkan guru sesuai dengan kriteria seperti kesesuaian untuk tingkat peserta didik dan kesesuaian untuk tujuan pembelajaran. Peserta didik yang menggunakan bahan ajar interaktif akan dipermudah dalam pembelajaran. Kemudahan itu merupakan bagian dari kelebihan penggunaan bahan ajar interaktif. Adapun kelebihan multimedia interaktif yaitu 1) Dalam system pembelajaran lebih interaktif dan inovatif. 2) Pendidik dituntut untuk inovatif dan kreatif setiap saat sesuai perkembangan zaman. 3) Mengkolaborasikan antara video atau animasi gambar, musik, audio, gambar, serta teks sesuai tujuan pembelajaran. 4) Meningkatkan motivasi peserta didik sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. 5) Mampu memvisualisasikan materi dengan baik. 6) Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan (Kurniawan et al., 2023: 326).

c. Langkah-langkah Penggunaan Bahan Ajar Digital Interaktif

Adapun tahapan penerapan bahan ajar digital interaktif interaktif dapat disusun dengan mengacu pendapat (Atmawarni, 2016: 25-26) yang mengemukakan bahwa tahapan penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

1) *Introduction* (Pengenalan)

a) Petunjuk (*Direction*)

Petunjuk yang berisi informasi cara menggunakan program yang anda buat diusahakan agar siswa mampu mengoperasikan program

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tersebut.

b) Stimulus Prioritas Pengetahuan (*Stimulating Priority Knowledge*)

Prioritas pengetahuan berguna sebagai appersepsi. Dalam program tutorial yang anda kembangkan bentuk dan stimulasi prioritas pengetahuan dapat berupa dari materi yang terdapat dalam program.

c) Inisial Kontrol (*Initial Student kontrol*)

Tampilan inisial kontrol berisi pilihan bagi siswa untuk menggunakan program yang sudah bisa dijalankan oleh siswa tersebut.

2) *Presentation of information* (Penyajian informasi)

a) Mode penyajian atau mode presentasi

Penyajian materi atau disebut dengan presentasi, merupakan bentuk penyajian informasi pembelajaran anda buat. Mode umum dari penyajian informasi biasanya mempergunakan informasi visual selain teks seperti Gambar, Grafik, Foto dan *Image* yang dianimasikan.

b) Panjang Teks Penyajian (*Length of Text Presentation*)

Informasi pembelajaran yang ingin disampaikan dalam program tutorial yang buat harus benar-benar berisi materi pokok dalam bentuk katakata esensial. Demikian juga dalam menyajikan informasi dalam bentuk grafik, animasi dan warna harus disesuaikan dengan kemampuan monitor untuk menyajikannya.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

(dukungan VGA monitor Komputer)

c) Grafik dan animasi

Pembuatan grafik dan animasi dalam program yang anda buat ditujukan untuk menambah pemahaman siswa terhadap materi dan focus informasi pada materi yang disajikan. Penggunaan objek gambar, grafik, animasi digunakan sebagai penguat informasi, yang disajikan. Grafik dan animasi sangat efektif untuk menambah sistem belajar dengan komputer yang mampu menjelaskan sesuatu yang dibatasi ruang gerak dan waktu.

d) Warna dan Penggunaanya

Seperti halnya dalam model *drill* bahwa penggunaan warna sangat berhubungan dengan presentasi grafik, objek, di mana warna harus dapat memberikan kesan penguatnya. Penggunaan warna yang sesuai akan berguna untuk menarik perhatian dan memfokuskan perhatian dan pemahaman siswa terhadap informasi materi pembelajaran yang disajikan. Warna harus berfungsi sebagai acuan, bukan sebagai bagian yang diutamakan dalam proses pembelajaran

3) *Question of responses* (Pertanyaan dan Respon)

Adanya pertanyaan dalam program tutorial dimaksudkan agar siswa selalu memperhatikan materi yang dipelajarinya, serta untuk menilai sejauh mana kemampuan siswa untuk mengingat dan memahami pelajaran tersebut. Pertanyaan yang diberikan dapat berbentuk benar salah, menjodohkan, pilihan ganda atau dalam bentuk

jawaban singkat sedangkan respon diberikan untuk menganalisis jawaban siswa.

d) *Judging of responses* (Penilaian Respon)

Penilaian jawaban merupakan proses mengevaluasi respon agar feedback dapat diberikan siswa. Fungsi penilaian berfungsi untuk mengevaluasi hasil belajar siswa serta membuat keputusan apakah proses belajar dapat dilakukan ke proses berikutnya atau diulang kembali.

3. **Menulis Cerpen**

a. **Pengertian Menulis Cerpen**

Menulis adalah suatu aktivitas bahasa yang menggunakan tulisan sebagai mediumnya. Keterampilan seseorang untuk mengungkapkan ide, pikiran, gagasan, pengetahuan, ilmu, dan pengalaman sebagai suatu keterampilan yang produktif (Rochaeni, 2015: 3).

Cerita pendek (cerpen) adalah salah satu bentuk karya fiksi yang memperlihatkan sifat serba pendek, baik peristiwa yang diungkapkan, isi cerita, jumlah pelaku, dan jumlah kata yang digunakan (Ratna et al., 2016:1).

Cerpen adalah suatu karangan prosa yang berisi cerita sebuah peristiwa kehidupan manusia pelaku/tokoh dalam cerita tersebut. Cerita pendek merupakan kisah yang memberikan kesan tunggal yang dominan tentang satu tokoh dalam satu latar dan situasi dramatik; cerpen. Cerita

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pendek harus memperlihatkan kepaduan sebagai patokan dasarnya (Nuryatin & Irawati, 2016: 45)

Menulis cerita pendek merupakan sebuah keterampilan berbahasa dan sastra yang memiliki beberapa manfaat, yakni sebagai ungkapan rasa, media kritik terhadap sebuah peristiwa, dan sebagai salah satu bentuk ekspresi. Menulis cerita pendek melibatkan proses kreatif yang di dalamnya terdapat tahapan-tahapan yang akan melatih seseorang untuk berproses secara kreatif dalam mengolah ide dan menghasilkan sebuah cerita pendek (Nuryatin & Irawati, 2016: 46).

Berdasarkan defenisi di atas dapat disimpulkan bahwa menulis cerita pendek (cerpen) adalah keterampilan berbahasa dan sastra dalam membuat karangan pendek yang berbentuk naratif atau cerita prosa yang mengisahkan kehidupan manusia yang penuh perselisihan, mengharukan, menggembarakan

b. Karakteristik Cerpen

Menurut Tarigan dalam (Ratna et al., 2016: 4) prinsip-prinsip dasar sastra mengemukakan beberapa ciri khas cerpen adalah sebagai berikut:

- 1) Ciri utama cerpen adalah singkat, padat, dan intensif.
- 2) Bahasa dalam cerpen harus tajam, sugestif, dan menarik perhatian
- 3) Unsur-unsur cerpen adalah: adegan, tokoh, dan gerak.
- 4) Cerpen harus mempunyai seorang tokoh utama.
- 5) Dalam cerpen sebuah kejadian atau peristiwa harus dapat menjadikan pusat perhatian yang menarik, sehingga dapat memancing perhatian



para pembacanya dan kemudian kejadian atau peristiwa harus dapat menguasai jalan ceritanya.

- 6) Cerpen hanya tergantung pada satu situasi.
- 7) Cerpen harus menimbulkan perasaan beda pembaca yaitu berawal dari jalan cerita yang menarik.
- 8) Cerpen harus mempunyai satu efek atau kesan yang menarik.
- 9) Cerpen harus menimbulkan efek dalam pikiran pembaca.
- 10) Cerpen harus mengandung interpretasi pengarang tentang konsep kehidupan baik langsung maupun tak langsung.
- 11) Cerpen menyajikan satu emosi.
- 12) Cerpen harus menimbulkan perasaan pada pembaca bahwa jalan ceritalah yang pertama-tama menarik perasaan dan baru menarik pikiran.
- 13) Dalam cerpen ceritanya hanya terdiri dari inti suatu kejadian yang merupakan cerpen.
- 14) Panjang cerita kurang lebih 10.000 kata

Indikator Kemampuan Menulis Cerpen

Model penilaian menulis teks secara analitik menurut Jacobs dkk dalam Purwadi & Yulistio (2021: 62) mencakup lima komponen, yakni 1) isi, 2) struktur atau organisasi tulisan, 3) kosakata, 4) penggunaan kalimat, dan 5) mekanik dan tulisan tangan dengan bobot skor masing-masing komponen bervariasi sesuai kebutuhan.

Zuandi (2022: 42) dalam penelitiannya menyusun aspek penilaian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tes menulis cerpen, sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian judul dengan tema. Judul dengan tema harus sesuai untuk memberikan kesan pada pembaca
- 2) Struktur cerpen. Abstrak, orientasi, komplikasi, evaluasi, resolusi, dan koda.
- 3) Isi. Isi cerpen menarik sehingga dapat menarik minat pembaca.
- 4) Diksi/Pilihan kata. Memilih kata yang tepat dalam penulisan cerpen, contoh: anak menjadi buah hati.
- 5) Menulis menggunakan tanda baca dan menulis dengan ejaan yang benar.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Menulis Cerpen

Banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan menulis. Namun, pada prinsipnya dapat dikategorikan dalam dua faktor yakni faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal di antaranya belum tersedia fasilitas pendukung, berupa keterbatasan sarana untuk menulis. Faktor internal mencakup faktor psikologis dan faktor teknis. Yang tergolong faktor psikologis di antaranya Faktor kebiasaan atau pengalaman yang dimiliki. Kemudian semakin terbiasa menulis maka kemampuan dan kualitas tulisan akan semakin baik. Faktor lain yang tergolong faktor psikologis adalah faktor kebutuhan. Faktor kebutuhan kadang akan memaksa seseorang untuk menulis. Seseorang akan mencoba dan terus mencoba untuk menulis karena didorong oleh kebutuhannya. Faktor teknis meliputi penguasaan akan konsep dan penerapan teknik-teknik menulis.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Konsep yang berkaitan dengan teori-teori menulis yang terbatas yang dimiliki seseorang turut berpengaruh (Syarif et al., 2019: 13).

Faktor kedua dari faktor teknis yakni penerapan konsep. Kemampuan penerapan konsep dipengaruhi banyak sedikitnya bahan yang akan ditulis dan pengetahuan cara menuliskan bahan yang diperolehnya. Keterampilan menulis banyak kaitannya dengan kemampuan membaca maka seseorang yang ingin memiliki kemampuan menulisnya lebih baik, dituntut untuk memiliki kemampuan membacanya lebih baik pula (Syarif et al., 2019: 13).

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Suandi et al., (2015) dengan judul penelitian tentang “Penggunaan Media Interaktif Berbasis Digital sebagai Penunjang Pembelajaran *Blended Learning*”. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dan pelatihan mengenai penggunaan media interaktif berbasis digital sebagai penunjang pembelajaran blended learning. Metode yang digunakan, yaitu ceramah, diskusi, pelatihan, dan demonstrasi. Kegiatan diikuti oleh 50 orang peserta. Kegiatan ini memberikan dampak positif bagi guru-guru yang ada di sekolah tersebut. Mereka diberikan materi mengenai pembelajaran *blended learning* dengan media interaktif, pelatihan mengenai pemanfaatan *Mentimeter*, *Wordwall*, *Bamboozle*, *Slido*, dan *Canva*. Peserta kemudian membuat produk berupa media interaktif dalam aplikasi yang dipilih. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu sama-sama meneliti penggunaan



media interaktif berbasis digital sedangkan penelitian penulis berfokus pada materi cerpen dan perbedaan lainnya terletak subjek yang diteliti.

Penelitian berikutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rohmawati et al., (2021) dengan judul penelitian tentang “Analisis Penggunaan Media Audio Visual Interaktif untuk Meningkatkan Pembelajaran Teks Cerpen”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa saja kelemahan dalam pembelajaran berbasis media audio visual, dan merekonstruksi kelemahan tersebut. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan cara simak baca catat melalui dokumen jurnal-jurnal yang sudah ada sebelumnya. Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan kualitatif, karena fokus pada penggunaan media audio-visual. Metode penelitian kuantitatif dengan instrumen seperti dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran cerita pendek dengan bantuan media audio visual sangat memudahkan siswa untuk menulis cerita pendek dengan baik.

Selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rochaeni, (2015) dengan penelitian tentang “Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Pendek dengan Menggunakan Media Planned Humor KakaoTalk” Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), adapun tahapan-tahapan yang dilakukan menggunakan model yang dikembangkan oleh Kurt Lewin, yang biasa disebut dengan siklus. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus yang setiap siklusnya mencakup 4 tahapan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen dengan menggunakan Planned Humor KakaoTalk. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada keterampilan siswa dalam menulis cerpen.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Berikutnya yaitu penelitian Umam, (2013) dengan judul penelitian tentang Penerapan Media Digital dalam Pembelajaran Apresiasi Batik Kelas X SMA Negeri 1 Blega. Tujuan dari penelitian ini adalah agar dapat mengetahui dan mendeskripsikan langkah-langkah pembuatan media digital dalam apresiasi batik, mendeskripsikan aktivitas siswa dengan adanya penerapan media digital dalam pembelajaran apresiasi batik serta mendeskripsikan hasil belajar siswa dengan adanya penerapan media digital dalam pembelajaran apresiasi batik. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Objek utama dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-2 dan kelas X-4 SMA Negeri 1 Blega. Hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran apresiasi batik sangat berpengaruh terhadap keaktifan aktivitas siswa selama pembelajaran serta ketuntasan hasil belajar siswa. Terbukti dengan persentase angka yang diperoleh dari kelas X-2 yang merupakan kelas dengan pembelajaran menggunakan media digital yang jauh lebih baik dari pada persentase yang diperoleh pada kelas X-4, yakni kelas yang menerima pembelajaran tanpa menggunakan media digital.

C. Kerangka Berpikir

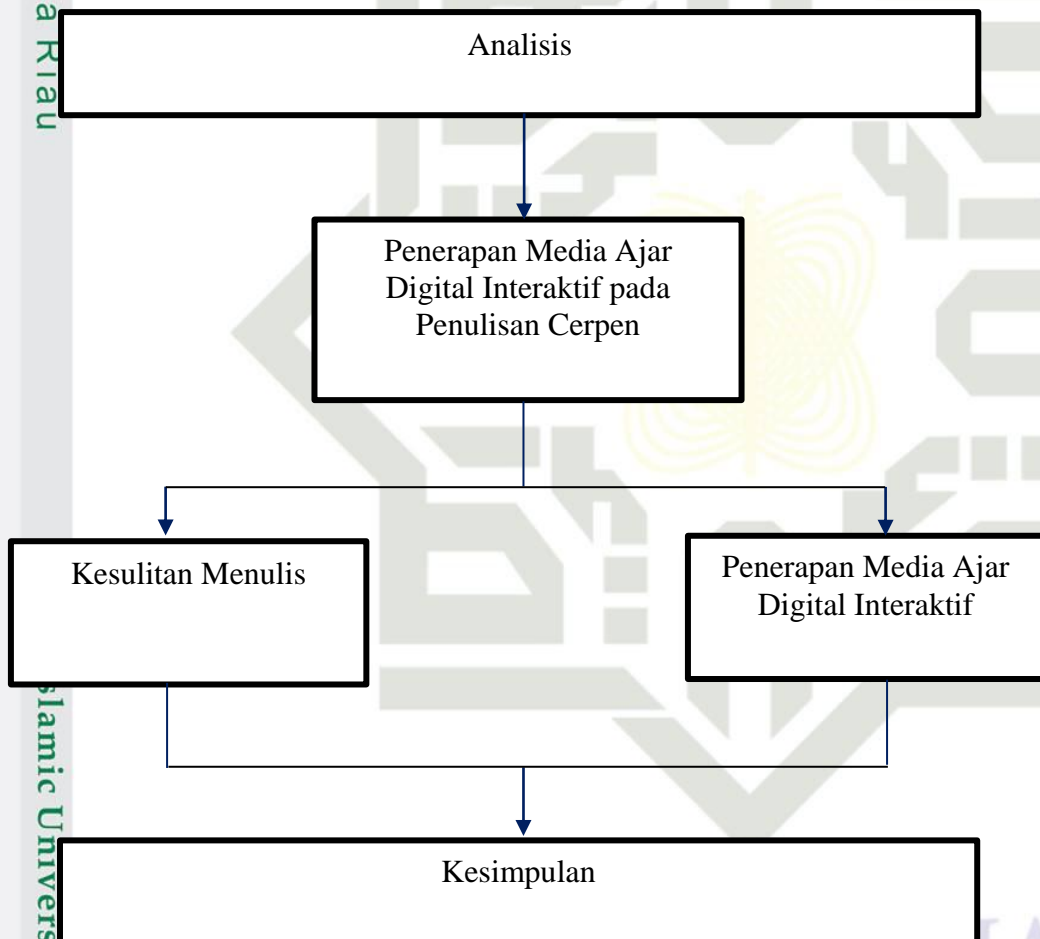
Timbulnya kesulitan siswa dalam menulis cerpen yang ditemui pada siswa tingkat SMA diakibatkan dari proses pembelajaran yang masih dominan terpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang termotivasi buat belajar sehingga tidak mencermati uraian guru dan juga dalam menerangkan materi yang bersifat abstrak hanya dengan kata-kata akan membuat siswa kesusahan dalam memahami konsep yang sedang dipelajari yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

akan membuat siswa tidak tertarik dengan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas, dibutuhkan suatu media ajar yang dapat menunjang siswa dalam pembelajaran secara mandiri guna memahami materi yang bersifat abstrak ini. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media ajar digital interaktif dengan tujuan agar siswa tidak lagi kesulitan dalam menulis cerpen. Secara sederhana kerangka pikir dari penelitian ini dapat dilihat bagan berikut ini:



Bagan 2.1.
Kerangka Berpikir

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

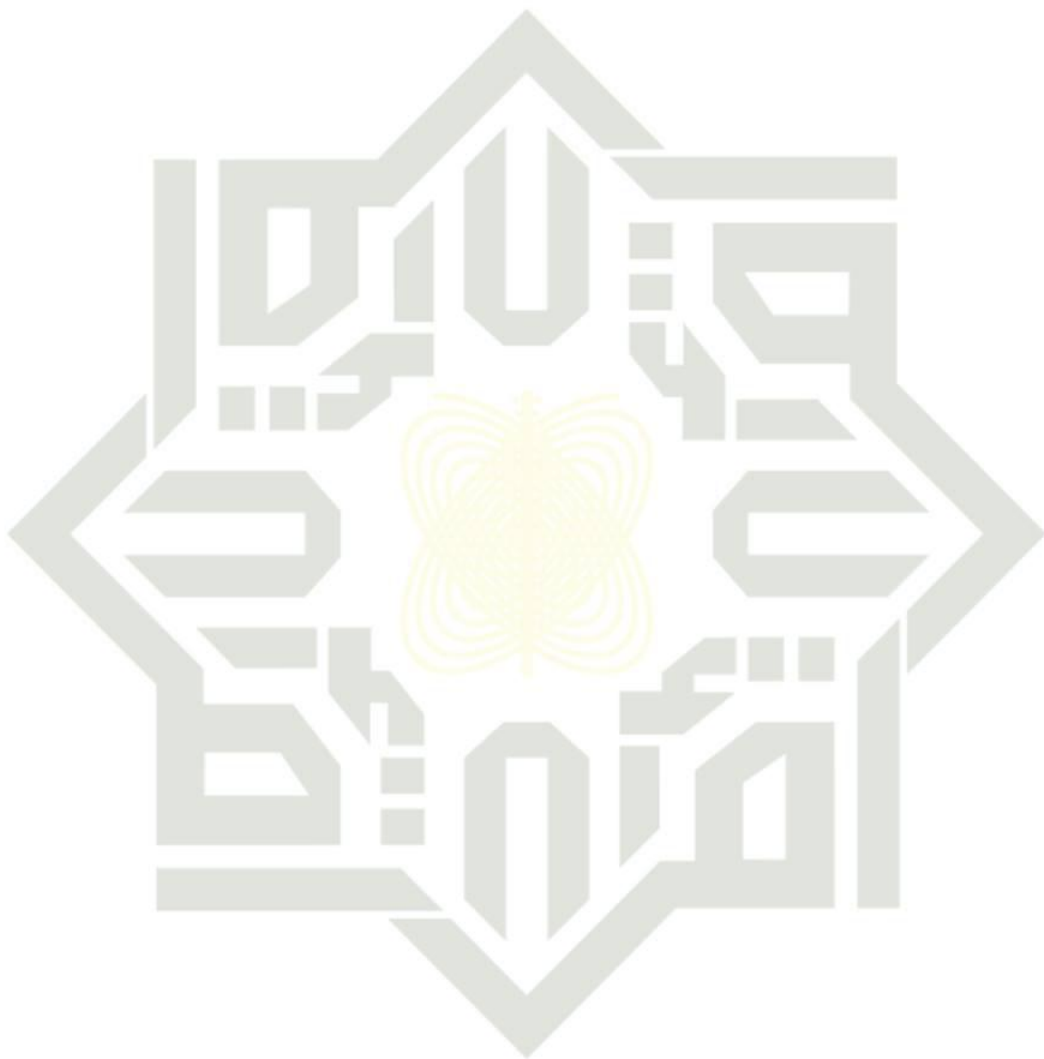
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu pelaksanaan media ajar digital interaktif mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam penulisan cerpen dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 XIII Kota Kampar

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pedekatan Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono, (2017: 8) penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, dan data penelitian ini berupa angka-angka dan analisa statistik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Menurut Nazir (2003: 5) bahwa deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa akan datang. Menurut Achmadi & Narbuko (2015: 44) bahwa, penelitian deskriptif yaitu penelitian yang berusaha untuk menuturkam pemecahan masalah yang ada sekarang berdasarkan data-data, jadi ia juga menyajikan data, menganalisis dan menginterpretasikan. Metode ini penulis gunakan untuk memberikan gambaran, analisis, dan interpretasi untuk membuktikan kebenaran tentang bagaimana pelaksanaan media ajar digital interaktif pada penulisan cerpen dan kesulitan siswa dalam penulisan cerpen dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 XIII Koto Kampar.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 XIII Koto Kampar pada siswa kelas XI semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Adapun waktu penelitian akan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



dilakukan pada bulan Juni tahun 2023. Penulis memutuskan untuk menjadikan SMA Negeri 1 XIII Koto Kampar sebagai tempat penelitian melalui beberapa pertimbangan diantaranya.

1. SMA Negeri 1 XIII Koto Kampar yang berada di Kampar masih kurang dalam penggunaan media ajar berbasis teknologi dalam proses pembelajarannya.
2. Pencapaian kemampuan menulis cerpen pada kelas XI SMA Negeri 1 XIII Koto Kampar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia masih kurang.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa pada kelas XI SMA Negeri 1 XIII Koto Kampar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan media ajar digital interaktif dengan jumlah siswa sebanyak 27 orang, maka seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian, sesuai dengan pendapat Suharsimi Arikunto dalam pengambilan ukuran sampel yaitu menyatakan bahwa jika subyeknya tidak melebihi 100 orang maka lebih baik diambil seluruhnya sehingga penelitian tersebut menjadi penelitian populasi.¹

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian menggunakan jenis variabel mandiri yaitu variabel yang dapat membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel lain atau variabel variabel yang berdiri sendiri, bukan variabel independen karena jika independen selalu dipasangkan dengan variabel dependen. Variabel dalam

¹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), cet 13, hlm. 134



penelitian yaitu variabel penerapan media ajar digital interaktif dan kemampuan siswa pada penulisan cerpen dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia

Teknik Instrumen dan Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi atau data yang diperlukan dalam penelitian. Mengumpulkan data yang dalam penelitian bertujuan untuk memperoleh bahan-bahan, keterangan, kenyataan-kenyataan dan informasi yang dapat di percaya. Untuk memperoleh data tersebut peneliti dapat melakukan beberapa teknik pengumpulan data diantaranya:

1. Observasi

Pengumpulan data yang dapat dilakukan oleh oleh peneliti yaitu melakukan observasi, yang mana observasi ini dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap informasi atau data yang harus diamati dan dicatat secara benar dan lengkap. Observasi ini dilakukan untuk mengamati pelaksanaan media ajar digital interaktif pada penulisan cerpen dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia secara langsung agar peneliti memperoleh gambaran yang lebih luas tentang permasalahan yang diteliti.

2. Tes

Tes dalam penelitian ini adalah tes tertulis yang digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menulis cerita pada siswa yang berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Tes yang digunakan yaitu tes menulis cerita pendek. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam tes kemampuan siswa dalam menulis cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak cipta dilindungi UIN Suska Riau

Sateh Islamic University of Suran Syarif Kasim



berikut:

Mengarahkan siswa untuk menulis cerita pendek pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Langkah awal dalam penilaian kemampuan menulis cerpen yaitu dengan membuat kriteria penilaian dalam menulis cerita.

Melakukan tes mengenai tingkat kemampuan siswa dalam menulis cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian meliputi: buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter data yang relevan penelitian. Dengan teknik dokumentasi ini, peneliti akan mencari informasi informasi bukan dari subjek penelitian tetapi dilakukan dengan mencari informasi dari macam-macam sumber tertulis lainnya atau dari dokumen yang ada pada informan dalam bentuk dokumen atau catatan-catatan sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang sedang diteliti. Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes untuk mengetahui kesulitan peserta didik dalam menulis cerita.

1. Lembar Observasi

Lembar Observasi yang dipergunakan dengan melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan media ajar digital interaktif pada penulisan cerpen dalam

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



data pelajaran Bahasa Indonesia di SMA. Aspek penilaian observasi dalam penelitian ini sebagai berikut:

TABEL III. 1
INDIKATOR PENILAIAN OBSERVASI PELAKSANAAN MEDIA
AJAR DIGITAL INTERAKTIF

No	Aspek Penilaian	Kriteria
1	<i>Introduction</i> (Pengenalan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sangat baik (skor 5): pengenalan memuat judul program secara maksimal, terdapat acuan penggunaan, dilengkapi penyajian materi, petunjuk penggunaan media, mampu menstimulus pengetahuan, dan bisa dijalankan siswa. 2. Baik (skor 4): pengenalan memuat judul program secara maksimal, hanya sedikit terdapat acuan penggunaan, dilengkapi penyajian materi secara ringkas, petunjuk penggunaan media, mampu menstimulus pengetahuan, dan bisa dijalankan siswa. 3. Cukup (skor 3): pengenalan memuat judul program yang kurang maksimal, kurang terdapat acuan penggunaan, kelengkapan penyajian materi belum ringkas, petunjuk penggunaan media, belum mampu menstimulus pengetahuan, dan kurang bisa dijalankan siswa. 4. Kurang (skor 2): pengenalan memuat judul program yang tidak maksimal, kurang terdapat acuan penggunaan, kelengkapan penyajian materi tidak jelas, petunjuk penggunaan media kurang jelas, belum mampu menstimulus pengetahuan, dan kurang bisa dijalankan siswa. 5. Sangat kurang (skor 1): Tidak ada pengenalan memuat judul program, tidak terdapat acuan penggunaan, penyajian materi tidak jelas, petunjuk penggunaan media tidak ada, tidak mampu menstimulus pengetahuan, dan tidak bisa dijalankan siswa.
2	<i>Presentation of information</i> (Penyajian informasi)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sangat baik (skor 5): penyajian informasi menyajikan materi terlihat jelas, memuat teks materi yang lengkap, animasi, warna dan penggunaannya sangat baik. 2. Baik (skor 4): penyajian informasi menyajikan materi terlihat jelas, memuat teks materi yang cukup lengkap, animasi, warna dan penggunaannya tergolong

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Aspek Penilaian	Kriteria
		<p>baik</p> <p>3. Cukup (skor 3): penyajian informasi menyajikan materi terlihat kurang jelas, memuat teks materi yang cukup lengkap, animasi, warna dan penggunaannya tergolong kurang baik.</p> <p>4. Kurang (skor 2): penyajian informasi menyajikan materi terlihat kurang jelas, belum memuat teks materi yang cukup lengkap, animasi, warna dan penggunaannya tergolong kurang baik.</p> <p>5. Sangat kurang (skor 1): penyajian informasi menyajikan tidak mampu menyajikan informasi yang sesuai.</p>
3	<i>Question of responses</i> (Pertanyaan dan Respon-respon).	<p>1. Sangat baik (skor 5): memuat pertanyaan yang mudah dipahami dan respon-respon yang maksimal.</p> <p>2. Baik (skor 4): memuat pertanyaan yang bisa dipahami dan respon-respon yang baik.</p> <p>3. Cukup (skor 3): memuat pertanyaan yang cukup bisa dipahami dan respon-respon yang cukup baik.</p> <p>4. Kurang (skor 2): memuat pertanyaan yang cukup bisa dipahami dan tidak dapat direspon dengan baik</p> <p>5. Sangat kurang (skor 1): pertanyaan dan respon-respon tidak sesuai.</p>
4	<i>Judging of responses</i> (Penilaian Respon)	<p>1. Sangat baik (skor 5): terdapat penilaian respon yang sangat sesuai dengan pengevaluasian hasil belajar</p> <p>2. Baik (skor 4): terdapat penilaian respon yang sesuai dengan pengevaluasian hasil belajar</p> <p>3. Cukup (skor 3): terdapat penilaian respon yang cukup sesuai dengan pengevaluasian hasil belajar.</p> <p>4. Kurang (skor 2): kurang terdapat penilaian respon yang sangat sesuai dengan pengevaluasian hasil belajar</p> <p>5. Sangat kurang (skor 1) penilaian respon tidak sesuai dengan mengevaluasi hasil belajar.</p>

2. Lembar Tes

Lembar tes yang diberikan pada siswa yang berupa instruksi kepada siswa untuk menulis cerita pendek. Adapun tes yang di berikan kepada siswa adalah instruksi kepada siswa untuk menulis cerpen pada lembaran kertas yang diberikan. Aspek penilaian tes dalam penelitian ini sebagai berikut:

TABEL III. 2
INDIKATOR PENILAIAN KEMAMPUAN PENULISAN CERPEN

No	Aspek Penilaian	Kriteria
1	Kesesuaian judul dengan tema : Judul dengan tema harus sesuai untuk memberikan kesan pada pembaca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sangat baik (skor 5): Tema dikembangkan secara maksimal, tidak ada kalimat dan paragraf yang tidak sesuai dengan tema, antara kalimat dan paragraf memiliki hubungan sebab akibat yang dirangkai dengan baik. 2. Baik (skor 4): Tema dikembangkan secara optimal, ada sedikit kalimat dan paragraf yang tidak sesuai dengan tema, ada sedikit kalimat dan paragraf yang tidak memiliki hubungan sebab akibat. 3. Cukup (skor 3): Tema dikembangkan secara terbatas, ada sedikit kalimat dan paragraf yang tidak sesuai dengan tema, ada sedikit kalimat dan paragraf yang tidak memiliki hubungan sebab akibat. 4. Kurang (skor 2): Tema dikembangkan secara terbatas, ada banyak kalimat paragraf yang tidak sesuai dengan tema, kalimat dan paragraf banyak yang tidak memiliki hubungan sebab akibat. 5. Sangat kurang (skor 1): Tidak ada pengembangan tema, kalimat dan paragraf tidak sesuai dengan tema, kalimat dan paragraf tidak memiliki hubungan sebab akibat
2	Struktur cerpen: abstrak, orientasi, komplikasi, evaluasi, resolusi, dan koda	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sangat baik (skor 5) semua struktur disajikan dengan sangat lengkap dan berurutan. 2. Baik (skor 4) semua struktur disajikan dengan lengkap dan berurutan. 3. Cukup (skor 3) semua struktur disajikan dengan lengkap tetapi berurutan. 4. Kurang (skor 2) struktur tidak lengkap tetapi berurutan. 5. Sangat Baik (skor 1) struktur tidak lengkap dan tidak berurutan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



No	Aspek Penilaian	Kriteria
3	Isi : Isi cerpen harus menarik sehingga dapat menarik minat pembaca.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sangat baik (skor 5) isi cerita sangat kreatif, menarik, dan tidak keluar dari tema. 2. Baik (skor 4) isi cerita sangat kreatif, cukup menarik, dan tidak keluar dari tema. 3. Cukup (skor 3) isi cerita cukup kreatif, menarik, dan tidak keluar dari tema. 4. Kurang (skor 2) isi cerita tidak kreatif, tetapi tidak keluar dari tema. 5. Sangat kurang (skor 1) isi cerita tidak kreatif, dan keluar dari tema.
4	Diksi/Pilihan kata : siswa diharapkan dapat memilih kata yang tepat dalam penulisan cerpen Contoh: anak menjadi buah hati.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sangat baik (skor 5) pemilihan diksi yang sangat tepat, diksi dipilih sesuai dengan konteksnya sehingga membuat cerita menjadi sangat menarik. 2. Baik (skor 4) pemilihan diksi yang tepat, diksi dipilih sesuai dengan konteksnya sehingga membuat cerita menjadi sangat menarik. 3. Cukup (skor 3) pemilihan diksi cukup tepat, ada sedikit diksi yang dipilih tidak sesuai dengan konteksnya sehingga membuat cerita menjadi kurang menarik. 4. Kurang (skor 2) pemilihan diksi kurang tepat, diksi dipilih tidak sesuai dengan konteksnya sehingga membuat cerita menjadi kurang menarik. 5. Sangat kurang (skor 1) tidak ada penggunaan diksi
5	Penerapan Ejaan: Menulis menggunakan tanda baca dan menulis dengan ejaan yang benar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sangat baik (skor 5) penulisan huruf, kata, kalimat dan penggunaan tanda baca sangat tepat. 2. Baik (skor 4) penulisan huruf, kata, kalimat dan penggunaan tanda baca tepat. 3. Cukup (skor 3) penulisan huruf, kata, kalimat dan tanda baca tepat tetapi ada beberapa kesalahan. 4. Kurang (skor 2) penulisan huruf, kata, kalimat dan penggunaan tanda baca kurang tepat dan terdapat banyak kesalahan. 5. Sangat Kurang (skor 1) penulisan huruf, kata, kalimat dan penggunaan tanda baca tidak tepat dan terdapat banyak kesalahan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Variabelitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang berarti sejauh mana kecermatan dan ketetapan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurannya.

Validitas adalah suatu konsep yang berkaitan dengan sejauh mana tes telah mengukur apa yang semestinya untuk diukur. Instrumen yang dikatakan valid berarti berarti alat ukur yang tersebut mampu mendapatkan data harus valid.

Peneliti menggunakan rumus *product moment* dalam melakukan validitas instrument. Penetapan apakah butir soal tersebut valid atau tidak validnya, maka dengan ketentuan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti valid sebaliknya dan apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti tidak valid

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah konsistensi instrumen ketika diberikan pada subjek yang sama, meskipun diberikan hasil yang sama atau relatif sama (tidak berbeda nyata) oleh orang yang berbeda, pada waktu yang berbeda, atau di tempat yang berbeda. Tingkat reliabilitas instrumen ditentukan oleh nilai koefisien korelasi antar item atau item pernyataan dalam instrumen tersebut.

Untuk menentukan angket tergolong reliabel atau tidak maka bisa mempergunakan batasan ketentuan yaitu 0,6. Sekaran dalam Duwi Priyatno mengemukakan bahwa reliabilitas data kurang dari 0,6 adalah kurang baik. sedangkan data 0,7 dapat diterima dan di atas 0,8 adalah baik

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang peneliti lakukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Memeriksa hasil observasi dan hasil tes
 Hasil obsrvasi dan tes kemudian diberi skor penilaian sesuai dengan kisi-kisi istrumen sebelumnya.

2. Langkah selanjutnya adalah dilakukan analisis yang bersifat kuantitatif. Data skor nilai penerapan dan kesulitan siswa dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\sum Xi = (Xi/N) \times 100$$

Keterangan=

X: Nilai Rata-rata

Xi: Jumlah Nilai Seluruh Siswa

N: Jumlah Siswa (Razak, 2005: 38)

3. Menyajikan dalam bentuk tabel

**TABEL III. 3
 RENTANG SKOR DAN KATEGORI PENILAIAN SKOR**

Interval Persentase Tingkat Penguasaan	Keterangan
90 – 100	Sangat Baik
70 – 89	Baik
50 – 69	Cukup
30 – 49	Kurang
0 – 29	Sangat Kurang

4. Setelah diketahui nilai setiap individu, maka rumus rata-rata kelas adalah:

$$\sum Xi = (Xi/N) \times 100$$

Keterangan=

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masa
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak cipta milik UIN Suska Riau
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

X: Nilai Rata-rata

Xi: Jumlah Nilai Seluruh Siswa

N: Jumlah Siswa (Razak, 2005: 38)

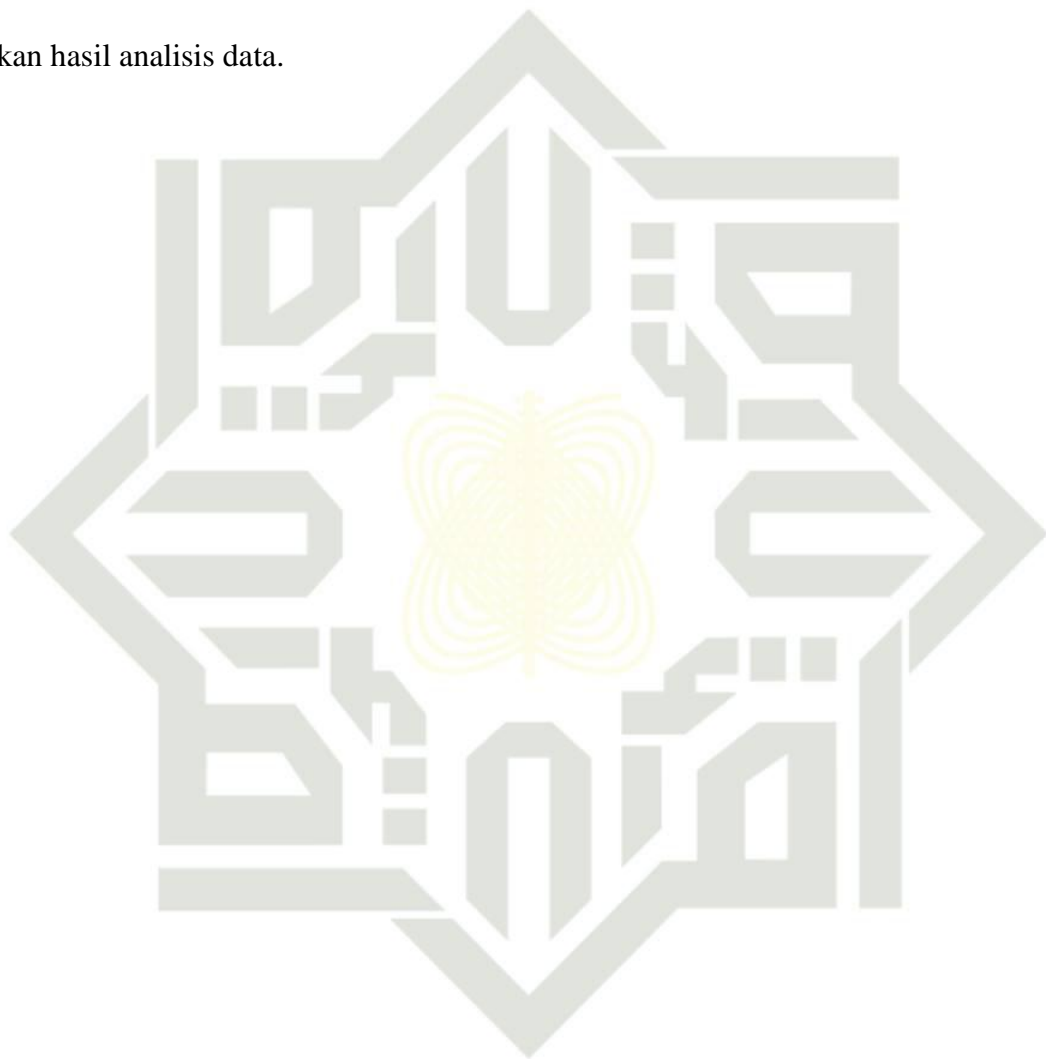
5. Memaparkan hasil analisis data sesuai alternatif jawaban dan persentase dari alternatif jawaban
6. Menyimpulkan hasil analisis data.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan pengolahan data yang penulis lakukan dalam penelitian ini, diperoleh kesimpulan bahwa penerapan media ajar digital interaktif pada penulisan cerpen dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 XIII Koto Kampar telah berjalan dengan baik dengan persentase secara keseluruhan mencapai 86,40%. Rata-rata kemampuan siswa dalam penulisan cerpen dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 XIII Koto Kampar adalah sebesar 68% dengan kategori cukup. Adapun rata-rata tertinggi kemampuan siswa dalam penulisan cerpen yakni kesesuaian judul dengan tema dengan nilai rata-rata sebesar 79,26, dan yang terendah yaitu penerapan ejaan dengan nilai rata-rata sebesar 53,33. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kesulitan penulisan cerpen dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia terletak pada aspek penerapan ejaan.

5.2. Implikasi

Implikasi penerapan media ajar digital interaktif pada penulisan cerpen dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 XIII Koto Kampar, memiliki beberapa implikasi, beberapa implikasinya yaitu sebagai berikut:

1. Penerapan media ajar digital interaktif merupakan salah satu alternatif bagi guru bahasa Indonesia dalam memilih media ajar pada mata Pelajaran bahasan Indonesia



2. Kemampuan siswa dalam melakukan penulisan cerpen dapat ditingkatkan melalui penggunaan media ajar digital interaktif yang maa dari hasil temuan menunjukkan bahwa siswa menggunakan media ajar digital interaktif tergolong memiliki kemampuan dalam penulisan cerpen.

5.3. Saran

Setelah diperoleh hasil dari penelitian tersebut, penulis memberikan beberapa saran terkait dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru

Guru hendaknya melakukan peningkatan pembelajaran yang dapat menunjang peningkatan kemampuan siswa dalam penulisan cerpen dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, karena menulis cerpena dapat memberikan dampak terhadap kemampuan yang lainnya seperti kemampuan siswa dalam menulis siswa.

2. Bagi Siswa

Siswa hendaknya berlatih untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam penulisan cerpen dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dapat dilakukan yakni mengoptimalkan pengguna media ajar digital interaktif

3. Bagi peneliti selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya disarankan menyelidiki variabel lain yang diduga dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam penulisan cerpen.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Sate Islamic University of Sultan Syarif Kasim

UIN SUSKA RIAU



DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, A., & Narbuko. (2015). *Metodologi Penelitian*. Bumi Aksara.
- Alnedral. (2015). *Strategi Pembelajaran PJOK*. CV. Andi Offset.
- Atmawarni. (2016). Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran Yang Inovatif Di Sekolah. *Perspektif*, 4(1), 20–27. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v1i1.78>
- Battara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Rosdarya.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Penerbit Laksita Indonesia.
- Darnawan, D. (2020). *Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Katalog Dalam Terbitan.
- Hamzah, & Lamatenggo, N. (2014). *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Iskandar. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kualitatif dan Kuantitatif)*. GP Press.
- Kurniawan, P. Y., Subyantoro, & Pristiwati, R. (2023). Urgensi Bahan Ajar Interaktif Berbasis Information and Communication Technologies (ICT) Dalam Pembelajaran Menulis. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(1), 324–331.
- Nafidah, R., & Suratman, B. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Berbantuan Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Korespondensi Kelas X OTKP di SMK YPM 3 Taman. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 39–50. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p39-50>
- Nazri, M. (2003). *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Nuratin, A., & Irawati, R. P. (2016). *Pembelajaran Menulis Cerpen*. Cipta Prima Nusantara.
- Purwadi, A. J., & Yulistio, D. (2021). Kemampuan Menulis Teks Cerpen Mahasiswa Program Sarjana Pendidikan Bahasa Indonesia Ability to Write Short Stories for Undergraduate Students in Indonesian Language Education A . Pendahuluan kualitas guru yang mengajar di kelas . Bidang studi bahasa Indon. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia*, 4(1), 60–79.
- Ratna, A., Kurnialita, L., & Kusuma, M. (2016). *Pembelajaran Menulis Cerpen di Era Digital*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rochaeni, E. (2015). Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Pendek dengan Menggunakan Media Planned Humor KakaoTalk. *Jurnal Lingkar Widya Iswara*, 2(2), 1–15.
- Rohmawati, N., Mohammad, F., Haryadi, H., & Luriawati M, D. (2021). Analisis Penggunaan Media Audio Visual Interaktif Untuk Meningkatkan

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 1. Lembar Obervasi

LEMBAR OBSERVASI PELAKSANAAN MEDIA AJAR DIGITAL INTERAKTIF

Tanggal :

Petunjuk : Berilah nilai dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan kriteria sebagai berikut

1 = tidak baik; 2 = cukup baik; 3 = sedang ;4 = baik;5 = sangat baik

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Penalaran						
1	su menggunakan media pembelajaran digital interaktif yang disertai dengan cara penggunannya					
2	su menggunakan media pembelajaran digital interaktif yang disertai dengan cara penggunannya					
3	su menggunakan media pembelajaran digital interaktif yang dapat dijalankan oleh siswa					
B. Penyajian informasi						
1	u menyajikan media pembelajaran digital interaktif yang disertai dengan informasi secara visual					
2	u menyajikan media pembelajaran digital interaktif yang memuat materi pokok pelajaran					
3	u menyajikan media pembelajaran digital interaktif yang disertai dengan grafik dan animasi					
4	u menyajikan media pembelajaran digital interaktif yang disertai warna yang menarik					
C. Pertanyaan dan Respon-respon						
1	u menggunakan media pembelajaran digital interaktif yang memuat berbagai soal pertanyaan yang dapat dijawab siswa					
2	u menggunakan media pembelajaran digital interaktif yang dapat memancing respon siswa					
D. Penilaian Respon						
1	u menggunakan media pembelajaran digital interaktif yang memuat penilaian hasil belajar sesuai dengan materi pelajaran					
Total						
Total persentase						

Pekanbaru, Agustus 2023

Observer

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masa
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta dimiliki UIN Suska Riau





Lampiran 2. Lembar Tes

Satuan Pendidikan : SMA
 Kelas/Semester : XI / Ganjil
 Muatan Pembelajaran : Bahasan Indonesia
 Alokasi Waktu : 45 Menit
 Jumlah : 1 Butir

Petunjuk:

1. Perhatikan Soal dibawah ini!
2. Jawaban dtulis pada lembar yang telah disediakan!
3. Gunakanlah Bahasa Indonesia yang baik dan benar!
4. Tidak perbolehkan mencontek!

Soal :

Buatlah sebuah cerita pendek berdasarkan tema “Kemerdekaan” dengan memperhatikan ketentuan sebagai berikut:

1. Kesesuaian judul dengan tema:

Judul dengan tema harus sesuai untuk memberikan kesan pada pembaca

2. Struktur cerpen:

abstrak, orientasi, komplikasi, evaluasi, resolusi, dan koda

3. Isi :

Isi cerpen harus menarik sehingga dapat menarik minat pembaca.

4. Diksi/Pilihan kata :

Siswa diharapkan dapat memilih kata yang tepat dalam penulisan cerpen Contoh:

anak menjadi buah hati.

5. Penerapan Ejaan:

Menulis menggunakan tanda baca dan menulis dengan ejaan yang benar

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta dimiliki UIN Suska Riau

Salleh Ismail, Jurnalis or Salleh Syarif Kasim



Lampiran 3 Tabulasi Skor Penilaian Kemampuan Menulis Cerpen

No	Nama	Aspek 1	Aspek 2	Aspek 3	Aspek 4	Aspek 5	Σ	Nilai
		Judul dengan tema harus sesuai untuk memberikan kesan pada pembaca	Abstrak, orientasi, komplikasi, evaluasi, resolusi, dan koda	Isi cerpen harus menarik sehingga dapat menarik minat pembaca	Dapat memilih kata yang tepat dalam penulisan cerpen Contoh: anak menjadi buah hati	Menulis menggunakan tanda baca dan menulis dengan ejaan yang benar		
1	M.Refa Al Hadist	4	4	4	4	3	19	76,00
2	Izzatul Hafzah	4	4	4	3	4	19	76,00
3	Khairul Fadli	4	3	3	3	2	15	60,00
4	Dio Apriait	4	3	3	3	2	15	60,00
5	Ahmad Farel A	4	4	4	4	3	19	76,00
6	Ediska Silviana	4	5	4	4	4	21	84,00
7	Dinda Bunga L	4	5	4	4	4	21	84,00
8	M.Alwi Putra	4	4	4	4	3	19	76,00
9	IqbalMaruben	4	4	3	4	3	18	72,00
10	Ananda Putri	4	4	3	3	2	16	64,00
11	Mesya Mustika	4	4	4	4	3	19	76,00
12	Tesa Mariska	4	4	3	3	3	17	68,00
13	Rania Taskia	4	3	4	4	2	17	68,00
14	Kevin Hidayat	4	3	3	2	2	14	56,00
15	M. Fauzan A	4	4	3	3	2	16	64,00
16	Rismawaati	4	4	3	3	3	17	68,00
17	Yoga Prianda	4	4	3	3	2	16	64,00
18	Nurma Yunita	4	3	3	3	2	15	60,00
19	Al Fahrizi Irul	3	3	2	2	2	12	48,00
20	Ilham Habibi	3	3	3	2	2	13	52,00
21	Della Vusfita S	4	4	3	3	3	17	68,00
22	Loveprani H	5	4	3	3	3	18	72,00
23	Nabil	4	3	3	3	3	16	64,00
24	Nurhidayah Fitri	4	4	5	4	3	20	80,00
25	Irlanda Rasya G	4	4	3	3	2	16	64,00
26	Andre	4	3	3	3	2	15	60,00
27	Rindi Jumaini	4	4	4	4	3	19	76,00
	Total Skor	107	101	91	88	72	459	1836
	Skor Maksimal	135	135	135	135	135	675	
	Nilai	79,26	74,81	67,41	65,19	53,33	68,00	

Interval Persentase	Keterangan
90 – 100	Sangat Baik/Mudah
70 – 89	Baik/Mudah
50 – 69	Cukup/Sedang
30 – 49	Kurang/Sulit
0 – 29	Sangat Kurang/Sulit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 4. Dokumentasi Penelitian



Gambar 1. Foto Bersama Guru Bahasa Indonesia

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 2. Foto Bersama Siswa Sampel Penelitian



Gambar 3. Foto Bersama Siswa Sampel Penelitian

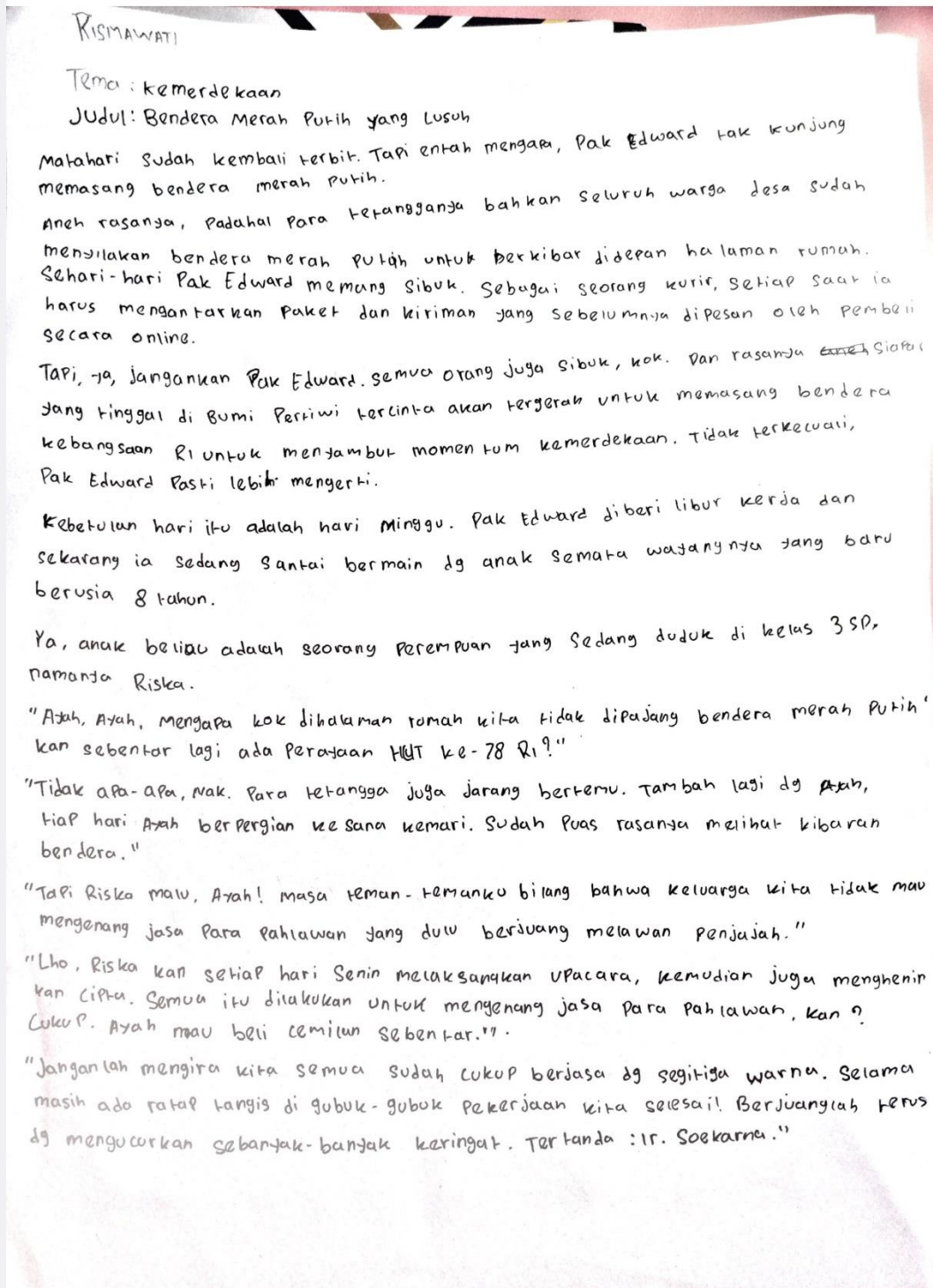
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

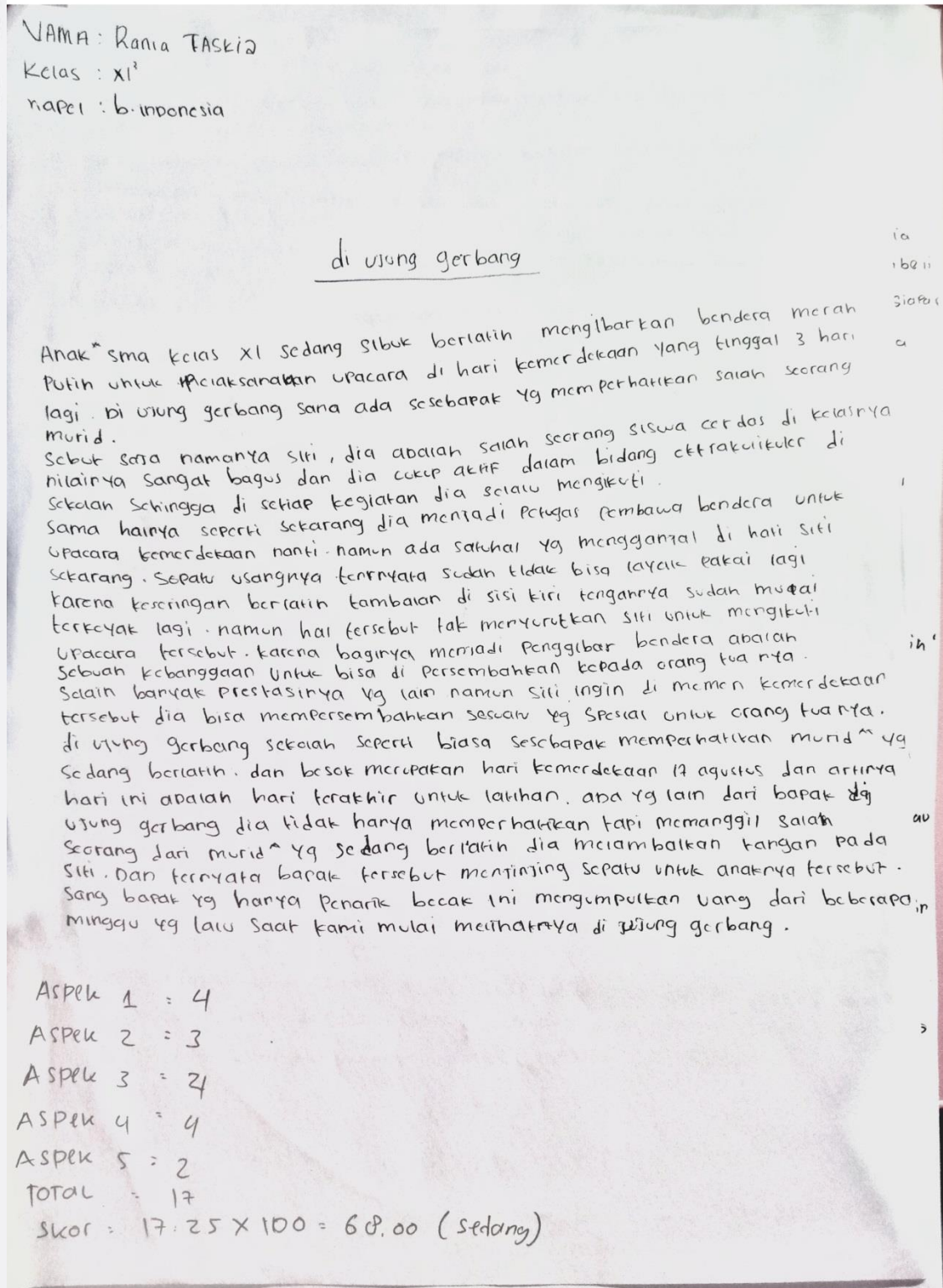


Gambar 4. Foto Hasil Tes Siswa



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 5. Foto Hasil Tes Siswa



Hak Cipta
1. Dilai
a. P
b. P
2. Dilai

Lampiran 5. Surat Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 **PEKANBARU**
Email : dpmptsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPTSP/NON IZIN-RISET/58743
T E N T A N G



**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/13318/2023 Tanggal 25 Juli 2023**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

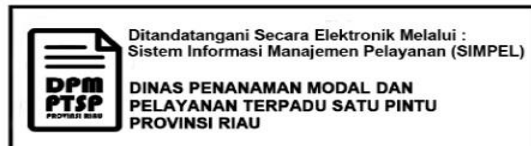
- | | | |
|----------------------|---|---|
| 1. Nama | : | ELVI RAHMI |
| 2. NIM / KTP | : | 119111228660 |
| 3. Program Studi | : | PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA |
| 4. Jenjang | : | S1 |
| 5. Alamat | : | PEKANBARU |
| 6. Judul Penelitian | : | ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA AJAR DIGITAL INTERAKTIF PADA PENULISAN CERPEN DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA |
| 7. Lokasi Penelitian | : | SMA NEGERI 1 XIII KOTO KAMPAR |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
Pada Tanggal : 24 Agustus 2023



Tembusan :

Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Riau di Pekanbaru
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN KAMPAR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMA NEGERI 1 XIII KOTO KAMPAR

Alamat : Jalan Pelajar No. 03 Batu Bersurat Kec. XIII Koto Kampar Kode Pos – 28453
AKREDITASI : A NPSN : 10400359 NSS : 301140601001



Nomor : 421.3/SMAN 1 XIII KK /351

Batu Bersurat, 17 Juli 2023

Lamp : -

Hal : Izin Melakukan PraRiset

Kepada Yth :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN SUSKA RIAU
Di
Pekanbaru

Bismillahirrohmanirrohim
Assalamu 'alaikum wr. Wb

Menindak lanjuti maksud surat Bapak Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/8786/2023 tanggal 31 Mei 2023 Perihal Mohon Izin Melakukan PraRiset atas nama :

Nama : **ELVI RAHMI**
NIM : 11911122866
Semester/Tahun : VIII (Delapan)/ 2023
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Pada prinsipnya kami pihak sekolah mengizinkan untuk melakukan Riset yang berhubungan dengan penelitian.

Demikian surat ini kami sampaikan, untuk dapat dipergunakan seperlunya.





UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

كليه التربية والتعليم

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No 155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eflak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/8786/2023
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : **Mohon Izin Melakukan PraRiset**

Pekanbaru, 31 Mei 2023

Kepada
Yth. Kepala SMAN 1 XIII Koto Kampar
di
Tempat

Assalamu'alaikum warhmatullahi wabarakatuh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

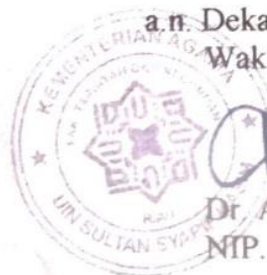
Nama	: Elvi Rahmi
NIM	: 11911122866
Semester/Tahun	: IX (Sembilan) / 2023
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Indonesia
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan III



Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.
NIP. 19751115 200312 2 001



© Hak cipta

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Elvi Rahmi, Lahir di Tanjung Alai, Kecamatan XIII Koto Kampar, Kabupaten Kampar pada tanggal 08 Juni 2001. Anak pertama dari tiga bersaudara, dari pasangan Abdul Hamid dan Martina. Memiliki satu adik perempuan dan laki-laki. Penulis menempuh pendidikan pertama kali di TK Harapan Bunda pada tahun 2006. Kemudian di SD Negeri 010

Tanjung Alai pada tahun 2007-2013. Kemudian melanjutkan pendidikan ke SMPN 4 Tanjung Alai Kecamatan XIII Koto Kampar pada tahun 2013-2016. Kemudian melanjutkan pendidikan ke SMAN 1 XIII Koto Kampar dan lulus pada tahun 2019. Setelah itu penulis melanjutkan pendidikan ke Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dan diterima Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia. Dalam masa perkuliahan penulis melakukan tugas pengabdian kepada masyarakat yaitu Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Batu Bersurat Kecamatan Kecamatan XIII Koto Kampar, dan melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Global Cendikia Kualu nenas Kecamatan Tambang. Penulis melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media Ajar Digital Interaktif Pada Penulisan Cerpen Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 XIII Koto Kampar”. Berikut rahmat dan Ridho Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dalam waktu yang sudah direncanakan.