



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DAN KEMAMPUAN AWAL TERHADAP  
HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SDN 1 KERENG  
BANGKIRAI PALANGKA RAYA**

***The Effect Of Learning Media And Early Ability On Indonesian Learning  
Outcomes Of Students Class V Sdn 1 Kereng Bangkirai Palangka Raya***

<sup>1</sup>Ovi Monita, <sup>2</sup>Muchlas Suseno, & <sup>3</sup>Robinson Situmorang

<sup>1</sup>Universitas Negeri Jakarta, Jakarta Timur, Indonesia.

<sup>2</sup>Universitas Negeri Jakarta, Jakarta Timur, Indonesia.

<sup>3</sup>Universitas Negeri Jakarta, Jakarta Timur, Indonesia.

**ARTIKEL INFO**

Diterima  
Maret 2022

Dipublikasi  
Mei 2022

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran dan kemampuan awal terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Kereng Bangkirai Palangka Raya. Pengambilan sampel dari penelitian menggunakan teknik simple random sampling yaitu sebanyak 36 siswa. Metode yang digunakan adalah eksperimen design by level 2x2 dengan perhitungan menggunakan anava dua jalur dan uji lanjutan tukey. Hasil penelitian adalah bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran dan kemampuan awal siswa terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Kereng Bangkirai Paalangka Raya.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Kemampuan Awal, Hasil Belajar, Multimedia, Gambar Fotografi, Menyimak, Bahasa Indonesia.

**ABSTRACT**

*This study aims to measure whether there is an influence on the use of learning media and initial abilities on the learning outcomes of fifth grade students at SDN 1 Kereng Bangkirai Palangka Raya. Sampling of the study using simple random sampling technique that is as many as 36 students. The method used is an experimental design by level 2x2 with calculations using two-way ANOVA and Tukey's advanced test. The result of the research is that there is a significant effect of using learning media and students' initial abilities on the learning outcomes of fifth graders at SDN 1 Kereng Bangkirai Paalangka Raya.*

Keywords: Learning Media, Initial Ability, Learning Outcomes, Multimedia, Image Photography, Listening, Indonesian Language.

\*e-mail :  
ovimonita13@gmail.com

Perkembangan Ilmu Pendidikan dan Teknologi (IPTEK) di era Revolusi Industri 4.0 yang semakin pesat, sehingga menuntut kita untuk mampu memanfaatkan informasi atau media dengan baik dan cepat terhadap penggunaan media pembelajaran. Untuk itu dibutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas dan bernalar tinggi serta memiliki kemampuan untuk mengembangkan Ilmu Pendidikan dan Teknologi (IPTEK).

Berdasarkan pada media yang dipilih pendidik untuk digunakan sebagai materi bahan mengajarnya diharapkan dapat dengan efektif membantu peserta didik dalam mengembangkan cara berfikirnya. Ada berbagai macam media yang dapat digunakan untuk bahan mengajar dikelas salah satunya media yang berbasis teknologi. Selain itu media yang juga dapat digunakan adalah media multimedia (proyektor), dimana media ini juga dapat menarik peserta didik untuk dapat lebih memahami pelajaran.

Penerapan pembelajaran dalam penggunaan media ini diharapkan dapat memberi kegiatan yang bertujuan untuk mendorong peserta didik untuk mengeluarkan ide, gagasan atau jawaban sebanyak-banyaknya. Untuk memperbaiki pembelajaran bahasa Indonesia khususnya untuk kemampuan menyimak dan meningkatkan kemampuan menyimak siswa. Dengan ditemukannya masalah ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang peningkatan pembelajaran menyimak, khususnya menyimak cerita dan memahami teks bacaan dengan multimedia (proyektor). Mengingat pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan keinginan dan minat belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Oleh sebab itu media pembelajaran berbasis multimedia (proyektor) ini dapat dijadikan salah satu media pembelajaran yang efektif untuk dapat meningkatkan

kemampuan menyimak dan hasil belajar peserta didik. Disamping untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik buku panduan ini juga diharapkan dapat dapat membantu tenaga pendidik untuk dapat mengaplikasikan dan mengimplemantasikan cara penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia (proyektor) ini disekolah agar setiap tenaga pendidik yang ingin menggunakan media pembelajaran multimedia (proyektor) dapat dengan mudah mempelajarinya, sehingga proses pembelajaran dikelas dapat berjalan dengan efektif.

Pemilihan metode dan media pembelajaran yang akan digunakan oleh tenaga pendidik sangat berpengaruh penting dalam penyampaian informasi kepada peserta didik sehingga pembelajaran yang disampaikan dapat dengan mudah terserap oleh peserta didik.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat dianjurkan untuk membantu tenaga pendidik menyampaikan materi pelajaran yang akan disampaikan, terutama kepada peserta didik yang belum suah untuk memahami materi yang bersifat abstrak. Ivers & Ann dalam jurnal Sandy Kosasi (2014) menjelaskan: "multimedia is the use of several media to present information. Combinations may include text, graphics, animation, pictures, video, and sound". Multimedia adalah penggunaan beberapa media untuk menyajikan informasi. Kombinasi ini dapat berisi teks, grafik, animasi, gambar, video, dan suara. Teknologi saat ini, bagaimanapun memungkinkan pendidik dan siswa untuk mengintegrasikan, menggabungkan dan berinteraksi dengan media yang jauh melampaui apa yang sebelumnya.

Munir dalam jurnal Nopriyanti dan Sutira (2015) membagi multimedia menjadi beberapa jenis atau kategori, yaitu: multimedia yang berbentuk nertwork-online (internet) dan multimedia offline/ stand alone (tradisional). Jenis jasa multimedia terdiri dari

dua yaitu berdiri sendiri (offline/ stand alone), seperti pengajaran konvensional/ tradisional dan terhubung dengan jaringan telekomunikasi (network-online) seperti internet. Sistem multimedia stand alone merupakan sistem komputer multimedia yang memiliki minimal penyimpanan/storage (harddisk, CD-ROM/ DVD-ROM/CD- RW/ DVD-RW) alat input (keyboard, mouse, Proyektor).

Talbert dalam Bates dalam Ganjar Mulyadi (2015) juga menyampaikan 4 prinsip penggunaan multimedia dalam pembelajaran. Prinsip tersebut merupakan suatu paduan mempersiapkan rancangan media pembelajaran agar lebih menarik.

- 1) *Keep it simple*, focus pada satu ide dalam satu pembahasan.
- 2) *Keep it short*, pastikan video tidak lebih dari 5-6 menit untuk memaksimalkan perhatian siswa pada materi pembelajaran.
- 3) *Keep it real*, model pengambilan keputusan dan problem solving akan lebih menarik.
- 4) *Keep it good*, rencanakan dengan baik saat akan membuat video. Pastikan nantinya akan menghasilkan kualitas gambar dan suara yang baik.

Gayeski dalam Munir (2012) mendefinisikan multimedia sebagai kumpulan media berbasis komputer dan sistem komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, menghantarkan dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, animasi, audio, video, dan sebagainya. Oleh sebab itu penggunaan media saat pengajaran sangat dianjurkan dengan maksud memperkuat kualitas pembelajaran.

Media pembelajaran saat ini telah mendapat perhatian dari pemerintah salah satunya adalah diberikannya fasilitas media pendukung di sekolah dasar dan sekolah menengah seperti laboratorium, komputer, proyektor, dan alat peraga yang lain. Tetapi sering kali penggunaan fasilitas tersebut masih kurang maksimal, hal ini disebabkan guru masih memilih dengan dominasi ceramah penggunaan buku cetak. Lebih maksimal jika

guru memanfaatkan fasilitas yang ada sebagai media pembelajaran, seperti pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran oleh guru dapat dilakukan dengan memanfaatkan program multimedia pembelajaran di dalam kelas.

Media pembelajaran merupakan bagian yang integral dari suatu proses pendidikan dalam proses pembelajaran. Menurut Nunuk, dkk (2018) Media pembelajaran adalah keseluruhan struktur dan kapasitas data yang dibuat atau digunakan sesuai pembelajaran, dapat dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran dalam menyampaikan pesan, renungan, sentimen, pertimbangan, dan keinginan siswa sehingga dapat mendukung pembelajaran yang disengaja dan terkontrol.

Menurut Heinich dalam Azhar Arsyad (2016) media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud- maksud pengajaran antara sumber dan penerima. Kemudian menurut Gagne' dan Briggs dalam Azhar Arsyad (2016) menjelaskan bahwa media pembelajaran meliputi alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Menurut Hujair AH Sanaky (2013) manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajarannya, serta mungkin pembelajaran menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar,

pembelajaran tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.

- 4) Pembelajaran lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, medemonstrasikan dan lain-lain.

Sedangkan menurut Daryanto (2010) media pembelajaran mempunyai beberapa manfaat antara lain:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenag dan daya indra.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- 5) Memberi ransangan yang sama, mmempersamakan pengalaman dan menimbulkan presepsi yang sama.
- 6) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikasi) dan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dikelas dapat menumbuhkan minat belajar bagi siswa kemudian juga dapat memperjelas materi pembelajaran dan juga menimbulkan rasa keingintahuan tentang materi yang diajarkan sehingga siswa tidak bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Resmini, dkk. (2009) memaparkan kurikulum Pembelajaran bahasa Indonesia bahwa, "Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia dilaksanakan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia". Tentu saja pembelajaran bahasa Indonesia tidak bisa diberikan begitu saja tanpa mempertimbangkan hal-hal tertentu. Dalam setiap proses pembelajaran

bahasa, guru dapat memperhatikan beberapa faktor dalam pembelajaran bahasa agar dapat berjalan dengan baik dikelas. Guru sebagai perencana dan pelaksana perencanaan pembelajaran harus memahami faktor-faktor apa saja yang harus diperhatikan dalam merancang pembelajaran.

Resmini, dkk. (2009) juga mengemukakan bahwa, "Di Sekolah Dasar, landasan pembelajaran bahasa Indonesia ditelusuri melalui landasan formal berupa kurikulum, landasan filosofi ideal berupa wawasan teoritik-konseptual dan landasan operasional berupa buku teks bahasa Indonesia". Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan penggunaan media pembelajaran multimedia (proyektor) ini keterampilan berbahasa yang ini dilihat dan ditingkatkan adalah kemampuan menyimak peserta didik di sekolah dasar. Menurut Logan et all dalam Tarigan (2008) menyimak adalah suatu kegiatan yang merupakan suatu proses. Dalam proses menyimakpun terdapat tahap-tahap, antara lain:

- 1) Tahap mendengar, dalam tahap ini kita baru mendengar segala sesuatu yang dikemukakan oleh pembicara dalam ujaran atas pembicaraannya. Jadi, kita masih berada tahap hearing.
- 2) Tahap memahami, setelah kita mendengar maka ada keinginan bagi kita untuk mengerti atau memahami dengan baik isi pembicaraan yang disampaikan oleh pembicara. Kemudian, sampailah kita dalam tahap understanding.
- 3) Tahap menginterpretasi, penyimak yang baik, yang cermat dan teliti, belum puas kalau hanya mendengar dan memahami isi ujaran sang pembicara, dia ingin menafsirkan atau menginterpretasikan isi, butir-butir pendapat yang terdapat dan tersiratdalam ujaran itu. Dengan demikian, sang penyimak telah tiba- tiba pada tahap interpreting.
- 4) Tahap mengevaluasi, setelah memhami serta dapat menafsirkan atau

menginterpretasikan isi pembicaraan, penyimak pun mulailah menilai atau mengevaluasi pendapat serta gagasan dan kekurangan pembicara. Dengan demikian, sudah pada tahap *evaluating*. Tahap *menanggapi*, tahap ini merupakan tahap terakhir dalam kegiatan menyimak. Penyimak menyambut, mencamkan, dan menyerap serta menerima gagasan atau ide yang dikemukakan oleh pembicara dalam ujaran atau pembicaraan. Lalu, penyimak pun sampailah pada tahap *menanggapi* atau *responding*.

Belajar ialah suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungan Slameto (2015). Dwyer dalam Asyhar, dalam Nunuk, dkk, (2018) mengemukakan bahwa cara komunikasi memengaruhi daya ingat peserta didik. Komunikasi yang terjalin tanpa penggunaan media dan hanya mengandalkan verbal saja, menyebabkan daya ingat peserta didik dalam waktu 3 jam hanya 70% saja. Apabila menggunakan media visual tanpa komunikasi verbal daya ingat peserta didik meningkat menjadi 72%, sedangkan media visual dan komunikasi verbal daya ingat peserta didik mampu mencapai 85%. Hubungan daya ingat peserta didik dan berbagai cara komunikasinya, dapat dilihat pada tabel berikut.

Komunikasi Verbal	Media Visual	3 Jam	3 Hari
√		70	10
	√	72	20
√	√	85	65

Suyanto dalam jurnal Nopriyanti dan Sutira (2015) dalam hasil penelitian dari *Computer Technology Research (CTR)* menunjukkan bahwa seorang hanya dapat mengingat apa yang dilihatnya sebesar 20%, 30% dari yang didengarnya, 50% dari yang didengar dan dilihatnya, dan 80% dari yang didengar, dilihat, dan dikerjakannya secara simultan. Hal ini

bearti bahwa penggunaan media seperti, multimedia interaktif memungkinkan siswa untuk meraih hasil belajar 80% dari yang dipelajarinya.

Penggunaan media merupakan salah satu cara belajar mengajar yang cukup efektif untuk menarik peserta didik mengikuti dengan tekun proses belajar mengajarnya, dengan penggunaan media yang tepat untuk setiap materi yang diajarkan oleh tenaga pendidik maka dengan begitu akan mudah dengan cepat juga tercapai materi yang diajarkan. Agar materi pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh peserta didik dan untuk tercapainya tujuan pembelajaran biasanya setiap tenaga pendidik atau guru menggunakan media untuk menunjang pembelajaran yang akan diajarkannya. Dalam ilmu pendidikan banyak sekali media-media yang dapat digunakan untuk menunjang kebutuhan pembelajaran salah satunya media proyeksi gerak.

Banyak perubahan terjadi pada diri siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dan dapat dibedakan lagi menjadi dua yaitu *output* dan *outcome*. *Output* merupakan kecakapan yang dikuasai siswa yang segera dapat diketahui setelah mengikuti serangkaian proses pembelajaran. Ada juga yang disebut dengan *outcome* pembelajaran merupakan hasil pembelajaran yang bersifat jangka pendek. *Output* pembelajarn dapan dibedakan menjadi dua macam, yaitu *hard skills* dan *soft skills*. Gronlund dan Linn (1990) dalam Purwanto (2016) Tes Hasil Belajar dikelompokkan kedalam beberapa kategori. Menurut peranan fungsionalnya dalam pembelajaran tes hasil belajar ini dapat dibagi menjadi empat macam yaitu tes *formatif*, tes *sumatif*, tes *diagnosrik* dan tes *penempatan*.

## METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *ekperimen quasi*. Penelitian ini terdapat tiga variabel, variabel bebas ( $X_1$ ) dalam penelitian ini adalah media pembelajaran, variabel bebas ( $X_2$ )

kemampuan awal variabel terikat (Y) adalah hasil belajar peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan *design by level 2x2*. Berdasarkan hal tersebut, *design by level 2x2* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2

Rancangan Penelitian Eksperimen *Design By level 2x2*

Kemampuan Awal (B)	Media Pembelajaran (A)	
	Multimedia (A1)	Gambar Fotografi (A2)
Tinggi (B1)	A1B1	A2B1
Rendah (B2)	A1B2	A2B2

Populasi target dari penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN I Kereng Bangkirai Kota Palangka Raya Tahun ajaran 2021/ 2022 sebanyak 36 peserta didik yaitu peserta didik di kelas Va dan Vb.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan probability sampling dengan teknik simple random sampling. Cara pengambilan sampel kelas acak dalam penelitian ini adalah dengan cara undian sederhana dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Dua kelas Va dan Vb yang akan menjadi sampel dari penelitian.
- 2) Dua kelas yang menjadi sampel selanjutnya dipilih kembali untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- 3) Sebelum diberikan perlakuan siswa terlebih dahulu diberikan pre test untuk mengetahui mana siswa dengan kelompok tinggi dan rendah.

Dalam Swerdlik (2009) siswa dikategorikan kedalam kelompok yang memiliki kemampuan awal tinggi adalah 33% skor tertinggi dan siswa dikelompokkan dalam kelompok kemampuan awal rendah adalah 33% skor terendah. Hasil pengambilan sampel diperoleh sebanyak 4 (empat) kelompok, yaitu: 1). Kelompok siswa yang memiliki tingkat kemampuan awal tinggi dan di ajar

dengan menggunakan Multimedia (A1B1). 2). Kelompok siswa yang memiliki tingkat kemampuan awal rendah dan di ajar dengan menggunakan Multimedia (A2B1). 3). Kelompok siswa yang memiliki tingkat kemampuan belajar tinggi dan di ajar dengan menggunakan gambar fotografi (A1B2). 4). Kelompok siswa yang memiliki tingkat kemampuan awal rendah dan di ajar dengan menggunakan gambar fotografi (A2B2). Matriks pada pengelompokan sampel dapat dilihat pada tabel berikut

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis varians dua jalur dan dilanjutkan dengan uji tukey, jika terdapat interaksi di dalam pengujian. Analisis varians dua jalur digunakan untuk menguji satu pengaruh utama (main effect) dan interaksi (interaction effect) antara media pembelajaran dan kemampuan awal terhadap skor hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Dengan menggunakan tabel anava dua jalur diperoleh hasil seperti di bawah ini.

Tabel 3. Hasil SPSS Analisis Varians Dua Jalur

Dependent Variable: Hasil Belajar Bahasa Indonesia				
Corrected Model	83,667 <sup>a</sup>	3	27,889	34,150 ,000
Intercept	6534,000	1	6534,000	8000,816 ,000
A	6,000	1	6,000	7,347 ,013
B	4,167	1	4,167	5,102 ,035
A * B	73,500	1	73,500	90,000 ,000
Error	16,333	20	,817	
Total	6634,000	24		
Corrected Total	100,000	23		

Berdasarkan hasil analisis varians (ANAVA) dua jalur di atas, dapat dijelaskan:

1. Perbedaan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Antara Kelompok Siswa yang Diajar dengan Menggunakan Multimedia dan Kelompok Siswa Yang Diajar Dengan Menggunakan Gambar Fotografi

Berdasarkan hasil analisis varians dua jalur baris Antar A pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ ,

didapat  $F_{hitung} = 7,347$  dan  $F_{tabel} (0,05; 1:20) = 4,35$ . Rangkumannya dapat dilihat pada tabel 1.3 dan perhitungannya dapat dilihat

pada lampiran. Berdasarkan nilai Sig. pada tabel Tests of Between-Subjects Effects untuk baris A dengan ketentuan jika kurang dari 0,05 maka hasil pengujian tersebut signifikan atau  $H_0$  ditolak. Pada tabel 1.3 terlihat bahwa nilai Sig. untuk baris A adalah 0,013; kurang dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak sehingga  $H_1$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar.

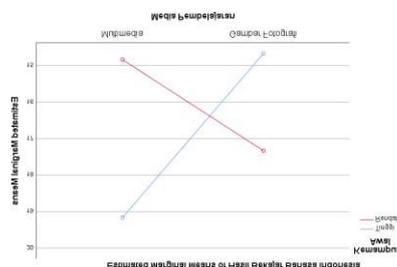
Bahasa Indonesia siswa antara kelompok yang diajar dengan menggunakan multimedia dan kelompok yang diajar dengan menggunakan gambar fotografi yang signifikan. Dengan perkataan lain bahwa skor rata-rata media pembelajaran multimedia ( $\bar{Y}_{A1} = 17,00$ ) lebih tinggi daripada skor rata-rata media pembelajaran gambar fotografi ( $\bar{Y}_{A2} = 16,00$ ). Ini berarti hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa rata-rata hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang diajar dengan menggunakan multimedia lebih tinggi dari hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang diajar dengan menggunakan gambar fotografi dapat diterima.

## 2. Interaksi Antara Media Pembelajaran dan Kemampuan Awal Terhadap Skor Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa

Berdasarkan hasil analisis varians dua jalur tentang interaksi antara media pembelajaran dan kemampuan awal terhadap skor hasil belajar Bahasa Indonesia siswa terlihat pada tabel perhitungan anava dua jalur di atas, bahwa harga  $F_{hitung}$  interaksi = 90,000 dan  $F_{tabel} (0,05; 1:20) = 4,35$ .

Berdasarkan nilai Sig. pada tabel Tests of Between-Subjects Effects untuk baris A \* B dengan ketentuan jika kurang dari 0,05 maka hasil pengujian tersebut signifikan atau  $H_0$  ditolak. Pada Tabel 1.3 terlihat bahwa nilai Sig. untuk baris A \* B adalah 0,000; kurang dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak sehingga  $H_1$  diterima. Kesimpulannya bahwa terdapat interaksi antara media pembelajaran dan kemampuan

awal terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Interaksi antara media pembelajaran dan kemampuan awal terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1.1 Visualisasi Interaksi Antara Media Pembelajaran dan Kemampuan Awal dalam Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa. Dengan terujinya interaksi tersebut, maka selanjutnya perlu dilakukan uji lanjut. Uji lanjut dimaksudkan untuk mengetahui tentang: (1) perbedaan skor hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang diajar dengan menggunakan multimedia dan yang diajar dengan menggunakan gambar fotografi bagi kelompok siswa yang memiliki tingkat kemampuan awal tinggi (A1B1 dan A2B1); dan (2) perbedaan skor hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang diajar dengan menggunakan multimedia dan yang diajar dengan menggunakan gambar fotografi bagi kelompok siswa yang memiliki tingkat kemampuan awal rendah (A1B2 dan A2B2). Rangkuman hasil uji lanjut dengan uji tukey terhadap 2 kelompok data yang dibandingkan dapat dilihat pada tabel 1.4 di bawah ini. Perhitungannya dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 4 Rangkuman Hasil Perhitungan Uji

Kelompok yang Dibandingkan	dk	Tukey		Ket.
		Q <sub>hitung</sub>	Q <sub>tabel</sub> α = 0,05	
A <sub>1</sub> B <sub>1</sub> dengan A <sub>2</sub> B <sub>1</sub>	4 : 6	12,16	4,90	Sig.
A <sub>1</sub> B <sub>2</sub> dengan A <sub>2</sub> B <sub>2</sub>	4 : 6	6,76	4,90	Sig.

3. Perbedaan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa yang Diajar dengan Menggunakan Multimedia dan Siswa yang Diajar dengan Menggunakan Gambar Fotografi pada Kelompok Siswa yang Memiliki Tingkat Kemampuan Awal Tinggi

Siswa yang memiliki tingkat kemampuan awal tinggi memberikan pengaruh terhadap skor hasil belajar Bahasa Indonesia dengan adanya media pembelajaran. Hal ini terbukti berdasarkan hasil uji lanjut dengan menggunakan uji tukey yang hasilnya sebagai berikut:

Tabel 5 : Perbandingan Kelompok A<sup>1</sup>B<sup>1</sup> dengan A<sup>2</sup>B<sup>1</sup>

Kelompok yang Dibandingkan	dk	Q hitung	Qtabel $\alpha = 0,05$	Ket.
A <sub>1</sub> B <sub>1</sub> dengan A <sub>2</sub> B <sub>1</sub>	4 : 6	12,16	4,90	Sig.

Skor hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang memiliki tingkat kemampuan awal tinggi dan diajar dengan menggunakan multimedia (A<sup>1</sup>B<sup>1</sup>) dibandingkan dengan skor hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang memiliki tingkat kemampuan awal tinggi dan diajar dengan menggunakan gambar fotografi (A<sup>2</sup>B<sup>1</sup>), diperoleh Qhitung = 12,16 dan Qtabel (0,05;4:6) = 4,90. Dengan demikian Qhitung lebih besar daripada Qtabel, sehingga H<sub>0</sub> ditolak, dapat ditafsirkan bahwa terdapat perbedaan skor hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang memiliki tingkat kemampuan awal tinggi secara signifikan antara media pembelajaran multimedia dengan media pembelajaran gambar fotografi. Dengan perkataan lain bahwa skor rata-rata siswa yang memiliki tingkat kemampuan awal tinggi dan diajar dengan menggunakan multimedia ( $\bar{Y}A^{1}B^{1} = 19,17$ ) lebih tinggi daripada skor rata-rata siswa yang memiliki tingkat kemampuan awal tinggi dan diajar dengan menggunakan gambar fotografi ( $\bar{Y}A^{2}B^{1} = 53,63$ ) terhadap hasil belajar bahasa Indonesia. Dengan demikian hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa rata-rata hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang memiliki tingkat kemampuan awal tinggi dan diajar dengan menggunakan multimedia lebih tinggi daripada

yang diajar dengan menggunakan gambar fotografi dapat diterima.

4. Perbedaan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa yang Diajar dengan Menggunakan Multimedia dan Siswa yang Diajar dengan Menggunakan Gambar Fotografi pada Kelompok Siswa yang Memiliki Tingkat Kemampuan Awal Rendah

Siswa yang memiliki tingkat kemampuan awal rendah memberikan pengaruh terhadap skor hasil belajar bahasa Indonesia dengan adanya media pembelajaran. Hal ini terbukti berdasarkan hasil uji lanjut dengan menggunakan uji tukey yang hasilnya sebagai berikut:

Tabel 6. Perbandingan Kelompok A<sup>1</sup>B<sup>2</sup> dengan A<sup>2</sup>B<sup>2</sup>

Kelompok yang Dibandingkan	dk	Q hitung	Qtabel $\alpha = 0,05$	Ket.
A <sub>1</sub> B <sub>2</sub> dengan A <sub>2</sub> B <sub>2</sub>	4 : 6	6,76	4,90	Sig.

Skor hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang memiliki tingkat kemampuan awal rendah dan diajar dengan menggunakan multimedia (A<sup>1</sup>B<sup>2</sup>) dibandingkan dengan skor hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang memiliki tingkat kemampuan awal rendah dan diajar dengan menggunakan gambar fotografi (A<sup>2</sup>B<sup>2</sup>), diperoleh Qhitung = 6,76 dan Qtabel (0,05;4:6) = 4,90. Dengan demikian Qhitung lebih besar daripada Qtabel, sehingga H<sub>0</sub> ditolak, dapat ditafsirkan bahwa terdapat perbedaan skor hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang memiliki tingkat kemampuan awal rendah secara signifikan antara media pembelajaran multimedia dengan media pembelajaran gambar fotografi. Dengan perkataan lain bahwa skor rata-rata siswa yang memiliki tingkat kemampuan awal rendah dan diajar dengan menggunakan multimedia ( $\bar{Y}A^{1}B^{2} = 14,83$ ) lebih rendah daripada skor rata-rata siswa yang memiliki tingkat kemampuan awal rendah dan diajar dengan menggunakan gambar fotografi ( $\bar{Y}A^{2}B^{2} = 17,22$ ) terhadap hasil belajar bahasa Indonesia. Dengan demikian hipotesis

penelitian yang menyatakan bahwa rata-rata hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang memiliki tingkat kemampuan awal rendah dan diajar dengan menggunakan multimedia lebih rendah daripada yang diajar dengan menggunakan gambar fotografi dapat diterima.

## KESIMPULAN

Impikasi media pembelajaran dan kemampuan awal terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN I kereng bangkirai Palangka Raya. Hasil dan kesimpulannya adalah dengan penggunaan media dan melihat kemampuan awal siswa dalam proses pembelajaran maka dari variable keduanya dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia dengan penggunaan media pembelajaran multimedia maupun gambar fotografi. Penggunaan media pembelajaran yang juga sangat efektif meningkatkan hasil belajar siswa inilah yang dapat dijadikan acuan bahwa sangat diperlukannya media pembelajaran untuk proses belajar disekolah.

Setiap siswa memiliki kemampuan awal yang berbeda-beda dalam menerima, mengingat dan mengolah informasi yang dipelajari dalam proses pembelajaran.

Dengan diberikannya media pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil dari belajar siswa tersebut. Sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan kemampuan siswa juga menjadi maksimal dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat sehingga materi yang diajarkan akan dengan mudah diserap dan diterima oleh siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2014). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. PT. Bumi Aksara. Jakarta
- Arsyad, Azhar. (2011) *Media Pembelajaran*. Rajawali Press: Jakarta
- Daryanto, (2010). *Media Pembelajaran*. IKAPI: Yogyakarta.
- Daryanto, (2016). *Media Pembelajaran*. Gava Media: Yogyakarta

Lisa, dkk. (2018). Analisis Interaksi Guru Dan Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VII SMP Negeri 15 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Korpus*, Volume II, Nomor III, Desember 2018.

Nopriyanti dan Sudira. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan dan Wiring Kelistrikan di SMK. Volume I, Nomor 1, Juni 2017

Reyna, Jorge., Hanham, Jose & Meler, Peter. 2018. A taxonomy of digital media types for Learner- Generated Digital Media assignments. *Journal of Educational Technology Systems*. Sage Journals ,(14),6. 75-83.

Supriyadi, A., & Kurniawati, N. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia menggunakan Metode Demonstrasi Berbantuan Media Wayang Pada Peserta Didik Kelas V/A di SDN-2 Bukit Tunggal Palangka Raya Tahun Pelajaran 2017/2018. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 13(1), 39-47.

<https://doi.org/10.33084/pedagogik.v13i1.725>