

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA  
BERBASIS MULTIMEDIA TERHADAP HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS V SDN 4 REJANG LEBONG**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat- Syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana ( S1)

dalam Ilmu Tarbiyah



**OLEH:**

**FAROLEN SELVI**

**NIM. 18591039**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP  
2023**

Lampiran : **1 (satu) Berkas**  
Perihal : **Pengajuan Skripsi**  
Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

di

Tempat

*Assalamu'alaikum, Wr. Wb*

Setelah mengadakan pemeriksaan dengan pembimbing serta perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat skripsi yang diajukan oleh:

Nama : Farolen Selvi

NIM : 18591039

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah)

Judul : **Pengaruh Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 4 Rejang Lebong**

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah bisa diajukan dalam sidang munaqasah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian pengajuan skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Curup, Januari 2023

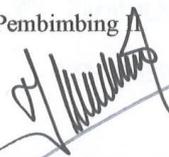
Pembimbing I



Wiyin Arbaini Wahyuningsih, MPd

NIP. 197210042003122003

Pembimbing II



Tika Meldina, M.Pd

NIP. 198707192018012001

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Farolen Selvi

NIM : 18591039

Fakultas : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 4 Rejang Lebong.”** Tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar sarjana strata (S1) di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan orang lain, kecuali tertulis diakui atau dirujuk dalam skripsi ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunaan seperlunya.

Curup, 07 Januari 2023

Penulis  
  
Farolen Selvi

**NIM. 18591039**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP**  
**FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Dr. AK Gani N0. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

**PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA**

Nomor : 593 /In.34/FT/PP.00.9/03/2023

Nama : Farolen Selvi  
NIM : 18591039  
Fakultas : Tarbiyah  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis  
Multimedia terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 4  
Rejang Lebong

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup,  
pada:

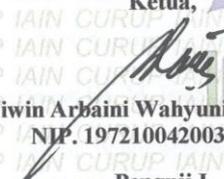
Hari/Tanggal : Rabu, 22 Februari 2023  
Pukul : 15.00-16.30 WIB  
Tempat : Gedung Munaqosah Fakultas Tarbiyah Ruang 01 IAIN Curup

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

Curup, Februari 2023

TIM PENGUJI

Ketua,

  
Wiwin Arbaini Wahyuningsih, M.Pd  
NIP. 197210042003122003

Penguji I,

  
Dr. Murniyanto, M.Pd  
NIP. 196512121989031005

Sekretaris

  
Tika Meldina, M.Pd  
NIP. 198707192018012001

Penguji II,

  
Zelvi Iskandar, M. Pd  
NIP. 200210892

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

  
Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd  
NIP. 19650826199031001

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Wr.wb*

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa selalu dicurahkan kepada kita, begitupun pada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 4 Rejang Lebong”**. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi kita, suri tauladan kita Nabi Muhammad SAW yang mana beliau adalah menjadi panutan kita sampai akhir zaman.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari tanpa adanya dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, maka tidak mungkin penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd. I, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Dr. M. Istan, M. E. I, selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. H. Ngadri Yusro, M.Pd selaku Wakil Rektor II, Bapak Dr. Farhuddin, M. Pd. I, selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
3. Bapak Dr. Hamengkubuwono, M.Pd , selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.
4. Ibu Tika Meldina, M.Pd, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

5. Ibu Wiwin Arbaini Wahyuningsih, M.Pd, yang selalu meluangkan waktunya serta sabar dalam membimbing, mengarahkan, serta memotivasi dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
6. Ibu Tika Meldina, M.Pd, selaku Pembimbing II, yang telah membantu, membimbing, mengarahkan, dan memberi saran perbaikan sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.
7. Bapak Rinto Agustian, M. Pd, selaku Kepala Sekolah SD Negeri 4 Rejang Lebong yang telah bersedia menerima peneliti untuk melakukan penelitian.
8. Ibu Wargiati, S.Pd dan Ibu Marlina, S. Pd, selaku Wali Kelas V SD Negeri 4 Rejang Lebong yang telah bersedia membantu dalam penelitian ini.
9. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup Curup yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.
10. Seluruh Mahasiswa IAIN Curup, terlebihnya pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2018.

Namun penyusun menyadari, bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna untuk penyempurnaannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan para pembacanya.

Curup, Februari 2023

Penulis

**Farolen Selvi**

**NIM. 18591039**

**MOTTO**

**“DON’T STUDY WITH A FEAR OF FAILING, BUT  
STUDY WITH A HOPE OF SUCCEEDING”**

**“Maka Sesungguhnya Bersama Kesulitan Itu Ada Kemudahan”**

**(QS. As-Syarh : 5-6)**

## PERSEMBAHAN

Segala puji serta syukur kepada Allah SWT berkat rahmat dan karunia-Nya saya mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang penting dalam hidup saya dan orang-orang baik yang telah berkenan membantu saya dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.

1. Kepada kedua orang tua tercinta Ayahku (Sapihin) dan Ibuku (Simaria), terima kasih atas kasih dan sayang yang luar biasa, yang selalu memberikan semangat di setiap harinya. Selalu membimbingku dan menasehatiku untuk menjadi seseorang yang berguna bagi siapapun. Terima kasih juga untuk semua usaha dan doa-doamu, kesabaranmu sehingga anakmu bisa berada di titik ini dimana keinginanmu dan keinginan kalian terwujud dalam sebuah karya nyata ini.
2. Abangku tersayang (Eki Okdian. S), terima kasih karena sudah memberikan motivasi, menyayangiku dan selalu mensupportku setiap saat.
3. Keluarga besarku yang selalu mendoakan dan selalu memberikan semangat serta dukungannya. Terima kasih atas segala yang kalian berikan semoga keluarga kita selalu senantiasa diberikan kebahagiaan didunia maupun akhirat.
4. Pebi Ariansyah, terima kasih telah menjadi support system bagi saya selama ini, selalu memberikan dukungan yang terbaik untuk saya dan selalu menemani dan kebersamai sampai dititik terberat saya.
5. Kepada sahabat-sahabatku terima kasih telah kebersamaai dalam keadaan senang maupun sedih dari awal sampai akhir di dunia perkuliahan ini, dan yang menemani perjalanan skripsi ini sedari nol bahkan minus hingga saat ini terima kasih tetap berjuang bersama hingga lulus.

6. Seluruh keluarga besar Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) 2018, teman-teman PGMI lokal B, teman seperjuangan KKN dan PPL terima kasih telah memberikan kenangan dan memberi motivasi untuk tetap semangat dalam membuat skripsi ini.
7. Almamater tercinta IAIN Curup, terima kasih telah menjadi saksi suka dan duka di masa perkuliahan.

**ABSTRAK**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA  
BERBASIS MULTIMEDIA TERHADAP HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS V SDN 4 REJANG LEBONG**

**Oleh:**  
**Farolen Selvi**  
**NIM. 18591039**

Masalah dalam penelitian ini yaitu nilai yang diperoleh siswa tidak begitu memuaskan di karena media pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih monoton, kurang bervariasi dan tidak menarik. Dapat kita ketahui bahwa kurang aktif dalam pembelajaran akan berdampak pada hasil belajar. Dengan demikian peneliti memutuskan untuk menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. Dalam penelitian ini digunakan dua kelompok yaitu kelas VA sebagai kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dan kelas VB sebagai kelas eksperimen. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 4 Rejang Lebong.

Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (*Quasi Experiment*) sedangkan desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest Posttest Control Group Design*, yaitu dengan melakukan (*pretest*) dan (*posttest*) di kelas kontrol, dan di kelas eksperimen melakukan (*pretest*) lalu dikenakan perlakuan(*treatment*) kemudian dilakukan tes akhir (*posttest*). Teknik pengumpulan data dengan observasi, inspeksi (*pre-test atau post-test*) dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji T, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh bahan ajar multimedia terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran bahasa Indonesia, sejalan dengan pengamatan aktivitas siswa yang dilakukan selama pembelajaran uji hipotesis atau uji-t di dapatkan bahwa mendapatkan nilai sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  maka bisa disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya media pembelajaran bahasa Indonesia multimedia berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 4 Rejang Lebong.

**Kata Kunci : *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia, Hasil Belajar, Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.***

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GRAFIK .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR BAGAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A.....	Latar
Belakang .....	1
B.....	Identifik
asi Masalah .....	5
C.....	Batasan
Masalah .....	5
D.....	Rumusa
n Masalah .....	6
E.....	Tujuan
Penelitian .....	6

F. ....	Manfaat
Penelitian .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
A.....	Kajian
Teori .....	8
1. ....	Pengerti
an Media Belajar .....	8
a. ....	Macam-
macam Media Pembelajaran .....	9
b. ....	Manfaat
Media Pembelajaran .....	10
c. ....	Media
Pembelajaran Berbasis Multimedia .....	11
2. ....	Pengerti
an Bahasa Indonesia .....	14
a. ....	Tujuan
Mata Pelajaran Bahasa Indonesia .....	15
3. Pengertian Hasil Belajar .....	16
B.....	Penelitian
n Relevan .....	17
C.....	Kerangk
a Berpikir .....	20
D.....	Hipotesi
s Penelitian .....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>23</b>
A. ....	Jenis
Penelitian .....	23
B.....	Subjek
penelitian .....	25
1. Populasi .....	25

2. Sampel .....	26
C.....	Tempat
dan Waktu Penelitian .....	27
D. ....	Prosedur
Penelitian .....	27
E.....	Instrume
nt dan Teknik Pengumpulan Data .....	29
F. ....	Pengujia
n Instrumen .....	34
G. ....	Teknik
Analisis Data .....	37
H. ....	Definisi
Oprasional .....	40
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>41</b>
A. Kondisi Obyektif Sekolah .....	41
1. Sejarah Sekolah SD Negeri 4 Rejang Lebong .....	41
a. Profil Sekolah .....	41
b. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah .....	42
B. Hasil Penelitian .....	43
C. Analisis Data .....	49
2. Pembahasan .....	56
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>61</b>
A.....	Kesimp
ulan .....	61
B.....	Saran
.....	62

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Metode Penelitian .....	24
Tabel 3.2 Subjek Penelitian .....	26
Tabel 3.3 Instrumen Hasil Belajar .....	32
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Soal Tes .....	33
Tabel 3.5 Kriteria Reliabilitas .....	36
Tabel 3.6 Kriteria Tingkat Kesukaran .....	37
Tabel 4.1 Ringkasan Hasil Nilai Pretest Kelas Eksperimen .....	44
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Eksperimen .....	44
Tabel 4.3 Ringkasan Hasil Nilai Posttest Kelas Eksperimen .....	45
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Eksperimen .....	45
Tabel 4.5 Uji Validitas .....	47
Tabel 4.6 Uji Reliabilitas .....	48
Tabel 4.7 Tingkat Kesukaran .....	48
Tabel 4.8 Uji Normalitas .....	49
Tabel 4.9 Uji Homogenitas .....	50
Tabel 4.10 Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 1 .....	51
Tabel 4.11 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 1 .....	52
Tabel 4.12 Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 2 .....	53
Tabel 4.13 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 2 .....	54
Tabel 4.14 Hasil Uji Hipotesis .....	55

## **DAFTAR GRAFIK**

Grafik 4.1 Diagram Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	56
---	----

## DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka Berpikir .....	21
---------------------------------	----

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian penting dalam kehidupan, karena pendidikan mempunyai peranan yang sangat berpengaruh dan menjamin perkembangan serta kelangsungan hidup suatu bangsa didunia ini. Pendidikan yang baik dan berkualitas akan menghasilkan siswa dengan pola berfikir yang tinggi dan kreatif. Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk membentuk manusia yang kompeten, dan berkualitas. Dengan menempuh pendidikan manusia dapat mewujudkan semua potensi yang ada pada dirinya baik sebagai pribadi maupun sebagai warga negara yang baik. Begitupun dengan belajar merupakan suatu kegiatan yang tak bisa terpisahkan dari kehidupan sehari-hari yang melibatkan semua individu secara fisik maupun psikis untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Dalam UU No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat (1) menyebutkan bahwa pendidikan adalah salah satu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mewakili kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.<sup>1</sup>

Pendidikan sangat berarti untuk menciptakan manusia yang cerdas, terbuka demokratis dan damai. Oleh karena itu, dengan selalu melakukan peningkatan pembaharuan kualitas pendidikan suatu bangsa, dengan

---

<sup>1</sup> Bambang Sudibyo, UURI No 20 Tahun 2003 tentang *SISDIKNAS*, (Bandung; Citra Umbara), hal.2-3

ditingkatkannya kualitas pembaharuan pendidikan akan lebih menunjang suatu pendidikan yang lebih baik. Di berbagai Negara telah diupayakan untuk memperbarui kualitas pendidikan, seperti: pembaruan pada kurikulum, pengembangan model pembelajaran, pengembangan media pembelajaran, perubahan sistem pada penilaian, memberi pelatihan pada guru dan lain sebagainya. Salah satu pembaharuan yang harus diterapkan adalah pada pembelajaran Bahasa Indonesia, karena Bahasa Indonesia sangat memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan intelektual pada siswa atau siswi. Tanpa adanya penguasaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar maka pembelajaran lain dapat ikut terpengaruh, serta penggunaan metode ceramah yang digunakan oleh guru dapat berpengaruh pada siswa, karena kurangnya minat belajar siswa dapat mempengaruhi hasil belajar. Maka salah satu yang dapat membuat suatu pembaharuan adalah guru itu sendiri atau guru kelas.

Bahasa Indonesia merupakan bahasa pemersatu bangsa yang harus dikuasai setiap warga Negara Indonesia untuk melakukan komunikasi dengan baik. Oleh sebab itu, sangat diwajibkan untuk memberikan dasar-dasar serta bimbingan berbahasa yang baik dan benar bagi anak. Pada pendidikan Sekolah Dasar (SD) anak di didik untuk menegakkan dan menguasai Bahasa Indonesia, karena pendidikan anak usia dini dapat menjadi tonggak (landasan) yang penting untuk keberlangsungan dan kelestarian Bahasa Indonesia ini. Pengertian strategi tersebut juga diterapkan pada berbagai ilmu, termasuk dalam konteks pengajaran bahasa Indonesia. Artinya, strategi pembelajaran Bahasa Indonesia adalah rencana pengajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan dengan cermat dan terukur. Hal ini dapat dilihat pada saat penelitian di sekolah tersebut, diantara beberapa siswa

sebagian belum memahami arti pengucapan Bahasa Indonesia. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan suatu media pembelajaran berbasis multimedia.<sup>2</sup> Untuk menciptakan suasana belajar yang baik maka guru harus berinovasi dalam menggunakan strategi pembelajaran karena strategi yang digunakan adalah alat untuk mentransfer sumber pesan ke penerima pesan. Misalnya menggunakan beberapa strategi dalam memanfaatkan teknologi, dan sebagainya. Siswa yang kurang aktif di kelas mungkin akibat dari penggunaan media yang belum memenuhi kualitas standar. Oleh karena itu, strategi dalam proses pembelajaran harus dikembangkan atau menggunakan beberapa strategi dalam cara menyampaikan materi pelajaran.

Menurut hasil observasi bersama guru kelas V SD Negeri 4 Rejang Lebong yang dilakukan pada 2022, diperoleh fakta bahwa masih banyak terdapat siswa kelas V dengan hasil belajar yang masih rendah. Ini disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang membuat kegiatan belajar siswa didalam kelas kurang efektif dan masih sering menggunakan metode ceramah yang masih berpusat pada guru dan belum sepenuhnya menggunakan teknologi yang sudah berkembang. Masalah lainnya adalah kurangnya minat belajar siswa terlihat dari hasil belajar dan sering dilihat dari kegiatan harian yang kurang terkontrol di sekolah maupun diluar sekolah.

Berdasarkan dari hasil tes awal pada kelas V SD Negeri 4 Rejang Lebong menunjukkan rata-rata dibawah ketuntasan KKM, KKM ditetapkan  $\geq 70$ . Dari 2 kelas berisi 60 siswa. Dari hasil belajar yang kurang dikalangan siswa ini dengan

---

<sup>2</sup> Iskandarwassid, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 2- 4

harapan dan tingkat perkembangan yang seharusnya meningkat setelah diterapkan media pembelajaran berbasis multimedia.

Keunggulan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia yaitu meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, siswa juga dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Pada setiap tahun nya SDN 4 Rejang Lebong ini mengalami beberapa perubahan, salah satunya adalah bertambahnya jumlah siswa yang berada di dalam kelas VA dan VB, jumlah dari keseluruhan siswa kelas VA dan VB ini adalah 60 orang siswa, dari jumlahnya tersebut terbagi dalam 2 jenis kelamin yaitu, laki-laki dan perempuan. Jumlah siswa yang berada di kelas VA terdapat 30 orang dan di kelas VB terdapat 30 orang.

Tindakan yang dilakukan oleh peneliti adalah menerapkan suatu media pembelajaran yang memiliki variasi dalam proses pembelajaran berlangsung, karena media pembelajaran sangat berfungsi sebagai sarana komunikasi yang penting dalam mengajar dikelas. Terdapat berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas, untuk menghindari luasnya permasalahan yang diangkat serta menghindari penafsiran maka dalam penelitian ini peneliti memfokuskan hanya sesuai pada judul. Sehingga perlu diadakan penelitian sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar dari pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Mengingat banyaknya masalah serta keterbatasan dari peneliti, maka peneliti memfokuskan dan memilih judul **“Pengaruh Media**

## **Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 4 Rejang Lebong”.**

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang, di SDN 4 Rejang Lebong ini terdapat permasalahan yang berkaitan dengan hasil belajar siswa dalam melaksanakan pembelajaran sebagai berikut:

1. Kurangnya media pembelajaran yang membuat kegiatan belajar siswa didalam kelas cenderung kurang efektif.
2. Hasil belajar siswa selama pembelajaran Bahasa Indonesia masih rendah pada setiap materi.
3. Kurangnya minat belajar siswa terlihat dari hasil belajar, dan sering dilihat dari kegiatan harian yang kurang terkontrol di sekolah dan dapat dilihat pula ketika siswa berada di luar sekolah.
4. Masih sering menggunakan metode ceramah dan masih berpusat kepada guru dan belum sepenuhnya menggunakan teknologi yang sudah berkembang.

### **C. Batasan Masalah**

Agar lebih terfokus dan terarahnya penelitian ini, serta menghindari salah penafsiran agar penelitian lebih mudah dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Maka penelitian ini hanya membahas tentang pengaruh media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia terhadap hasil belajar siswa di kelas V.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia dengan hasil belajar siswa yang belum diajar menggunakan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia pada kelas V SDN 4 Rejang Lebong?
2. adakah pengaruh media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia terhadap peningkatan hasil belajar siswa di kelas V SDN 4 Rejang Lebong ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk menjawab rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini yaitu untuk:

1. untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa setelah dan sebelum menggunakan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia di kelas V SDN 4 Rejang Lebong.
2. untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia di kelas V SDN 4 Rejang Lebong.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, baik secara teoretis maupun secara praktis:

##### **1. Secara Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia dalam merespon materi pembelajaran dari guru sehingga dapat menunjang output SD yang lebih berkualitas.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi peserta didik

Peserta didik diharapkan mendapatkan pengalaman baru dalam proses belajar dan dapat meningkatkan hasil belajarnya sehingga memicu untuk terus berlomba - lomba menjadi yang terbaik dan prestasi.

### b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan guru dalam memilih dan mengembangkan beberapa strategi dalam pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Maka guru dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai rujukan dalam melaksanakan proses pembelajaran yang akan dilangsungkan.

### c. Bagi sekolah

Penggunaan media berbasis multimedia ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan untuk mengembangkan beberapa media pembelajaran pada proses pembelajaran dan bisa bermanfaat dalam rangka perbaikan hasil belajar Bahasa Indonesia khususnya dan pembelajaran pada umumnya.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Teori

##### 1. Media Belajar

Media pada suatu pembelajaran adalah sebuah pengantar sumber pesan, menerima, merangsang pikiran, perhatian, dan kemauan untuk membentuk sesuatu dalam pembelajaran. Media juga salah satu alat yang digunakan untuk membantu guru dalam menjelaskan suatu pelajaran yang akan mempermudah menjelaskan suatu materi yang sedang dipelajari. Media pembelajaran juga menjadi panduan, atau arahan untuk mencapai tujuan pembelajaran, selain itu media juga memberikan suatu rancangan atau gambaran dan kerangka sistematis dalam proses belajar dan mengajar dengan baik. Selain itu Media merupakan sarana menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.<sup>3</sup>

Media berasal dari bahasa latin yaitu “medium” yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Kata media sering diganti dengan kata mediator menurut Fleming, adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator, media menunjukkan fungsi dan perannya, yaitu media sebagai yang mengatur hubungan antara dua pihak dalam proses pembelajaran. Marshall McLuhan, mengatakan bahwa media adalah suatu eksistensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan

---

<sup>3</sup> Rodhatul Jennah. Agustus 2009. *Media Pembelajaran* (Antasari Press. Jl.A.Yani Km. 4,5Banjarmasin). Hal. 1-2

kontak langsung dengan dia. Yang dimaksud McLuhan dalam pengertiannya adalah, media komunikasi seperti telepon, surat adalah sebuah jembatan yang memungkinkan seseorang berkomunikasi dengan orang lain.<sup>4</sup>

Gerlach & Ely mengatakan bahwa media itu apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dari yang dimaksud Gerlach & Ely, guru, buku, dan lingkungan sekolah merupakan media. Media pembelajaran adalah suatu cara, alat, atau proses yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan yang berlangsung dalam proses pendidikan. Media Pembelajaran dapat dibedakan juga menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan pada indra penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman dan pengecap, sehingga secara umum ciri-ciri media pembelajaran adalah media itu dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati oleh panca indra.<sup>5</sup>

#### **a. Macam - macam Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa kelompok, antara lain:

1) Media visual, yaitu media yang berkaitan dengan indera penglihatan.

Secara umum dapat dikatakan bahwa media ini berguna dalam hubungannya dengan memotivasi, ingatan dan pengertian. Misalnya, gambar representasi, diagram, peta, dan grafik. Media audio, yaitu media yang berkaitan dengan indera pendengaran. Media ini dapat me

---

<sup>5</sup> Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* ( Jakarta: Raja GrafindoPersada, 1997), 3.

narik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi dengan lebih banyak. Misalnya media radio dan tape.

- 2) Media audio-visual, yaitu media pengajaran yang lengkap karena media ini terjadi proses saling membantu antara indera dengar dengan indera pandang. Misalnya kombinasi slide dan suara.
- 3) Media asli, yaitu media yang berupa benda asli atau orang yang memberikan pengalaman nyata bagi peserta didik sehingga siswa lebih tertarik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Misalnya, media tersebut diperlihatkan peserta didik dalam bentuk asli seperti, alat listrik, bentuk huruf (A B C D Z), guru, instruktur, main peran, kegiatan kelompok dan masih banyak lagi.
- 4) Media cetakan adalah media yang hanya memiliki unsur simbol-simbol verbal atau tulisan, seperti buku, modul, bulletin dan lain sebagainya.<sup>6</sup>

#### **b. Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran juga mempunyai berbagai manfaat dalam peningkatan stimulasi para peserta didik dalam kegiatan belajar diantaranya:

- 1) Membantu proses pembelajaran yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Tidak semua pembelajaran dapat disampaikan secara verbal saja, tetapi perlu alat bantu (*Tools*) lain yang dapat membantu mengirimkan pesan atau konsep materi kepada peserta didik.
- 2) Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, rasa ingin tahu dan antusiasme peserta didik meningkat,

---

<sup>6</sup> Muhammad Yaumi, 2017. *Ragam Media Pembelajaran* (Jakarta) Hal. 26-27

serta interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar dapat terjadi secara interaktif.

- 3) Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra, beberapa materi pembelajaran yang kompleks membutuhkan ruang dan waktu yang panjang untuk penyampaiannya. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik materinya, sehingga keterbatasan tersebut teratasi.<sup>7</sup>

Dengan adanya media pembelajaran ini belajar akan menjadi lebih bervariasi dan tidak monoton. Pembelajaran yang monoton akan cenderung lebih membuat peserta didik menjadi cepat bosan, sehingga sangat dibutuhkannya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta menyesuaikan dengan pembelajaran, dengan itu pembelajaran akan lebih menyenangkan dan akan lebih mudah dipahami peserta didik.

### c. **Media Pembelajaran Berbasis Multimedia**

Pengertian multimedia dapat diartikan secara berbeda dari sudut pandang beberapa orang. Secara umum, multimedia berhubungan dengan penggunaan beberapa media untuk menyajikan sebuah informasi. Misalnya video musik dapat dikatakan multimedia karena penyajian informasinya menggunakan audio atau suara dan video. Berbeda jika hanya rekaman musik yang hanya menggunakan audio atau suara saja. Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa latin nonus yang berarti banyak atau bermacam-macam, sedangkan kata media berasal dari bahasa latin, yaitu medium yang berarti perantara atau

---

<sup>7</sup> Mustofa Abi Hamid, dkk, *Media Pembelajaran*, (Yayasan Kita Menulis, 2020). Hal. 7-8

sesuatu yang dipakai untuk menghatarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu. Kata medium dalam *American Heritage Electronic*, diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Berdasarkan itu multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan juga untuk menyampaikan ataupun menghantarkan pesan kepada publik atau siswa. Multimedia adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik.<sup>8</sup>

Gayeski mendefenisiskan multimedia sebagai kumpulan media berbasis komputer dan sistem komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, menghantarkan dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video, dan sebagainya. Sedangkan Oblinger mendefinisikan multimedia merupakan penyatuan dua atau lebih media komunikasi seperti teks, grafik, animasi, audio, dan video dengan ciri-ciri interaktivitas komputer untuk menghasikan satu presentase menarik.<sup>9</sup>

Berdasarkan definisi-definisi para ahli diatas, dapat disimpulkan multimedia adalah suatu perantara, pembawa, penghantar informasi ke penerima informasi dengan menggunakan media dalam bentuk teks, grafik, audio, video berbasis komputer. Komputer sangat berperan dalam multimedia karena multimedia bersifat teknologi dan teknologi tidak bisa

---

<sup>8</sup> SariI, Mia Zultrianti, et al 2020. *Pengaruh Minat Baca Siswa Terhadap Hasil Belajar pada Pelajaran Bahasa Indonesia* di SD Negeri 1 Ciporang. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, Vol. 4 No.,2.h. 197

<sup>9</sup> Munir. 2015. *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta. Hal 9

lepas dari komputer. Proyektor atau LCD adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi ke peserta didik dalam bentuk power point. Power point ini sangat tepat digunakan dalam penyampaian informasi karena guru tidak menulis lagi di papan tulis, jadi guru langsung menanyakan materi melalui proyektor atau LCD. Munir, menjelaskan beberapa kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh multimedia antara lain:

- a. Penggunaan beberapa media dalam menyajikan informasi.
- b. Kemampuan untuk mengakses informasi secara *up to date* dan memberikan informasi lebih dalam dan lebih banyak.
- c. Bersifat multi-sensorik karena banyak merangsang indra, sehingga dapat mengarah ke perhatian dan tingkat retensi yang baik.
- d. Menarik perhatian dan minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Apalagi manusia memiliki keterbatasan daya ingat.
- e. Media alternatif dalam penyampaian pesan dengan diperkuat teks, suara, gambar, video, dan animasi.
- f. Bersifat interaktif menciptakan hubungan dua arah antara pengguna multimedia. Interaktivitas yang memungkinkan pengembang dan pengguna untuk membuat, memanipulasi, dan mengakses informasi.<sup>10</sup>

Dalam dunia pendidikan ini multimedia sangat berguna untuk menyampaikan bahan ajar karena didukung oleh beberapa aspek seperti suara atau audio, video, animasi, teks, dan grafik. Jika semua aspek tersebut digunakan guru dalam proses pembelajaran maka akan

---

<sup>10</sup> *Ibid*, Hal 10-11

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan siswa cepat memahami materi yang diajarkan, karena siswa dapat langsung melihat dan mendengar tentang hal-hal yang dipelajarinya.<sup>11</sup>

## **2. Pengertian Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

Berkaitan dengan mata pelajaran bahasa Indonesia, Kurikulum 2013 menjelaskan bahwa bahasa adalah penghela ilmu pengetahuan. Artinya, bahasa adalah sarana penyampai ilmu pengetahuan. Semua siswa akan membutuhkan kemampuan berbahasa sebagai alat belajar untuk menguasai berbagai mata pelajaran lain. Dapat dikatakan bahwa keberhasilan belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa. Hal ini karena setiap mata pelajaran pada dasarnya bertujuan menanamkan informasi kepada siswa, dan informasi itu berupa bahasa. Pengajaran bahasa Indonesia yang berfungsi sebagai bahasa nasional dan bahasa negara, memiliki dua peran penting dalam kurikulum yaitu, Meningkatkan penguasaan berbahasa dan membentuk kompetensi literasi. Pertama, melalui pembelajaran dapat ditingkatkan kemampuan siswa dalam menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kedua, meningkatkan penguasaan keterampilan membaca dan menulis (tanpa menafikan keterampilan menyimak dan berbicara). Kompetensi membaca dan menulis yang diperoleh siswa dari belajar Bahasa Indonesia selain berguna dalam lingkup pelajaran Bahasa juga dibutuhkan

---

<sup>11</sup> Sari, M. Z., Gunawan, A., Fitriyani, Y., & Hilaliyah, N. (2020). Pengaruh Minat Baca Siswa Terhadap Hasil Belajar pada Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Ciporang. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, Vol. 4 No.2, 197

untuk menguasai bermacam informasi yang terdapat dalam mata pelajaran lain.<sup>12</sup>

#### **a. Tujuan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

Bahasa memungkinkan manusia untuk saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain, dan untuk meningkatkan kemampuan intelektual dan kesusastraan. Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu program yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa peserta didik, serta sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2006 tentang standar isi menyebutkan bahwa: a) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis. b) Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara. c) Memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan. d) Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial. e) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Berdasarkan tujuan tersebut maka pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah dasar harus diperhatikan. Pemberian dasar-dasar kebahasaan sedini mungkin akan membuat siswa mampu meningkatkan kemampuan

---

12 Subandiyah, H. (2015). Pembelajaran literasi dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. *Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra Dan Pembelajarannya*, vol.2 No.1.h.56

intelektual, komunikasi, berpikir kritis serta kematangan emosional dan memanfaatkan karya sastra.<sup>13</sup>

### 3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu wujud dari adanya proses pembelajaran, dimana dalam mencapai hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Hasil belajar merupakan salah satu komponen yang penting dalam proses belajar, karena hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran. Melalui hasil belajar kita dapat mengetahui keberhasilan atau kekurangan dalam suatu proses pembelajaran di sekolah.<sup>14</sup> Hasil belajar bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau simbol.<sup>15</sup>

Menurut Thobirin, hasil belajar adalah perubahan tingkah laku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja, tidak dilihat secara fragmentasi atau terpisah tetapi secara komprehensif. Tes hasil belajar, hendaknya mengukur sampel yang representatif, artinya mewakili semua tujuan dan keseluruhan materi pelajaran, kecuali butir-butir tes tidak boleh menyimpang dan tujuan tidak menyesatkan. Hasil belajar yang dapat dikuasai oleh siswa mencakup tiga aspek yaitu:

---

<sup>13</sup> Primandari, P. A., Sulasmono, B. S., & Setyaningtyas, E. W. (2019). *Perbedaan Pengaruh Model Kooperatif Tipe Tgt Dan Stad Dengan Multimedia Interaktif Ceria Terhadap Sikap Sosial Dan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Tematik Kelas 5 SD*. Jurnal Basicedu, Vol.1No.3.h, 83

<sup>14</sup> Budi Kurniawan, Ono Wihara, Tatang Permana. *Studi Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknik Listrik dan Otomotif*. Jurnal Pendidikan Teknik Mesin 4(2), 2017.

<sup>15</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Reka cipta 2009), Hal 200

1. Hasil belajar aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berpikir, mencakup kemampuan yang lebih sederhana sampai dengan kemampuan untuk memecahkan suatu masalah.
2. Hasil belajar aspek afektif berorientasi pada aspek-aspek emosional, seperti perasaan, minat, sikap dan kepatuhan terhadap moral.
3. Hasil belajar aspek psikomotor berorientasi pada keterampilan motorik yang berhubungan dengan anggota tubuh, atau tindakan yang memerlukan koordinasi antara saraf dan otot.<sup>16</sup>

## **B. Penelitian Relevan**

Penelitian terdahulu ini merupakan salah satu yang bisa dijadikan sebagai tolak ukur peneliti dalam melakukan penelitian sehingga dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang akan dilakukan. Dari penelitian terdahulu penulis belum menemukan penelitian dengan judul yang sama persis seperti judul penelitian penulis. Namun penulis mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi dalam memperkaya bahan kajian pada penelitian yang akan peneliti tulis. Berikut merupakan peneliti terdahulu yang dapat menjadi perbandingan maupun acuan bagi penelitian yang akan dilakukan.

Pertama, Sri Cahyani, 2021 tentang pengaruh penggunaan strategi pembelajaran berbasis multimedia terhadap keterampilan menyimak Bahasa Indonesia. Metode yang digunakan oleh peneliti ini adalah metode kuantitatif, dengan menggunakan penelitian *pre-eksperimental design*, membentuk one group pretest dan posstest yaitu penelitian yang menggunakan hanya 1 kelas sebagai bahan eksperimen tanpa adanya kelas pembanding. Serta setelah diketahui hasil

---

<sup>16</sup> Etin Solihatin. 2018. *Hubungan Konsep Diri dan Motivasi Berprestasi Siswa dengan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Vol. 5, No. 2

analistatistik deskriptif menunjukkan bahwa setelah *treatmen* siswa mengalami perubahan yang lebih baik, dengan bukti nilai pretest 52,86 dan posttest 70,65. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan strategi pembelajaran Bahasa Indonesia mempunyai pengaruh pada peningkatan menyimak siswa.<sup>17</sup>

Perbedaannya dengan penelitian ini adalah peneliti hanya fokus pada pengaruh media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN 4 di Jalan Tirta Kencana Banyumas Kecamatan Curup Kabupaten Rejang Lebong saja tidak menggunakan jenis penelitian *pre-eksperimental design*, tetapi peneliti menggunakan jenis penelitian yaitu *Quasi Eksperimen*. Sedangkan persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang sudah peneliti tulis yaitu hanya sama dibagian mata pelajarannya saja dan sama-sama menggunakan metode kuantitatif.

Kedua, Hasil penelitian relevan sebelumnya yang sangat sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang sudah dilakukan oleh Selli Mariko, 2017. Dengan Judul Pengaruh strategi pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar fisika pada materi Optika Geometri”. Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah Quasi Eksperimen atau eksperimen semu. Dalam penelitian ini terdapat satu variabel bebas, satu variabel terikat yang sudah direntukan secara jelas dan tegas. Adapaun variabel bebasnya yaitu strategi pembelajaran dengan berbasis multimedia, satu variabel kontrol yaitu strategi

---

<sup>17</sup> Sri Cahyani. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Karangloe Kecamatan Tompobulu Kabupaten Gowa. Skripsi.*

pembelajaran secara tatap muka dengan menggunakan modul, adapun untuk variabel terikatnya adalah hasil belajar.<sup>18</sup>

Persamaan dari penelitian diatas dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu mengkaji tentang pengaruh media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia terhadap hasil belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan sama-sama menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi eksperimen*, berdasarkan teknik pengumpulan data melalui beberapa sumber, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terletak pada lokasi dan bidang yang akan dikaji, yaitu dimana tempat penelitian akan berlangsung. Lokasi dalam penelitian ini di kota Curup, sedangkan penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti diatas berada dibeda-beda lokasi yaitu Makasar. Perbedaan yang lainnya juga dilihat dari bidang kajiannya, apabila penelitian yang sudah ada melihat pengaruh pada peningkatan menyimak siswa dan pengaruh terhadap hasil belajar siswa sedangkan peneliti akan meneliti tentang bagaimana pengaruh sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar siswa.

Ketiga, Gilang Ramadan, dkk, 2021. Dengan judul pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia terhadap prestasi belajar siswa kelas III pada tema 8 subtema 3 mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Islam Terpadu Al Muslimin. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia yang dikemas dalam bentuk video terhadap

---

<sup>18</sup> Selli Mariko. (2017). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Fisika pada Materi Optika Geometri. Jurnal Formatik 4(2)*.

prestasi belajar siswa kelas III SD Islam Terpadu Al Muslimin. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan metode *Pre-experimental*. Bentuk desain penelitian yang digunakan yaitu *One Group Pretest-Posttest*, dengan populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 20 siswa. Sampel yang digunakan yaitu seluruh populasi (sampling jenuh).<sup>19</sup>

Pembeda dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang penulis teliti terletak pada metode penelitiannya yaitu metode *Pre-experimental* sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian *Quasi eksperimen*. Serta peneliti ini menggunakan desain penelitian yaitu *One Group Pretest-Posttest*, dengan populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III dan Sampel yang digunakan yaitu seluruh populasi (sampling jenuh). Sedangkan persamaan penelitian ini dengan yang penulis teliti yaitu sama-sama menggunakan jenis penelitian eksperimen dan sama-sama menggunakan media berbasis multimedia.

### **C. Kerangka Berpikir**

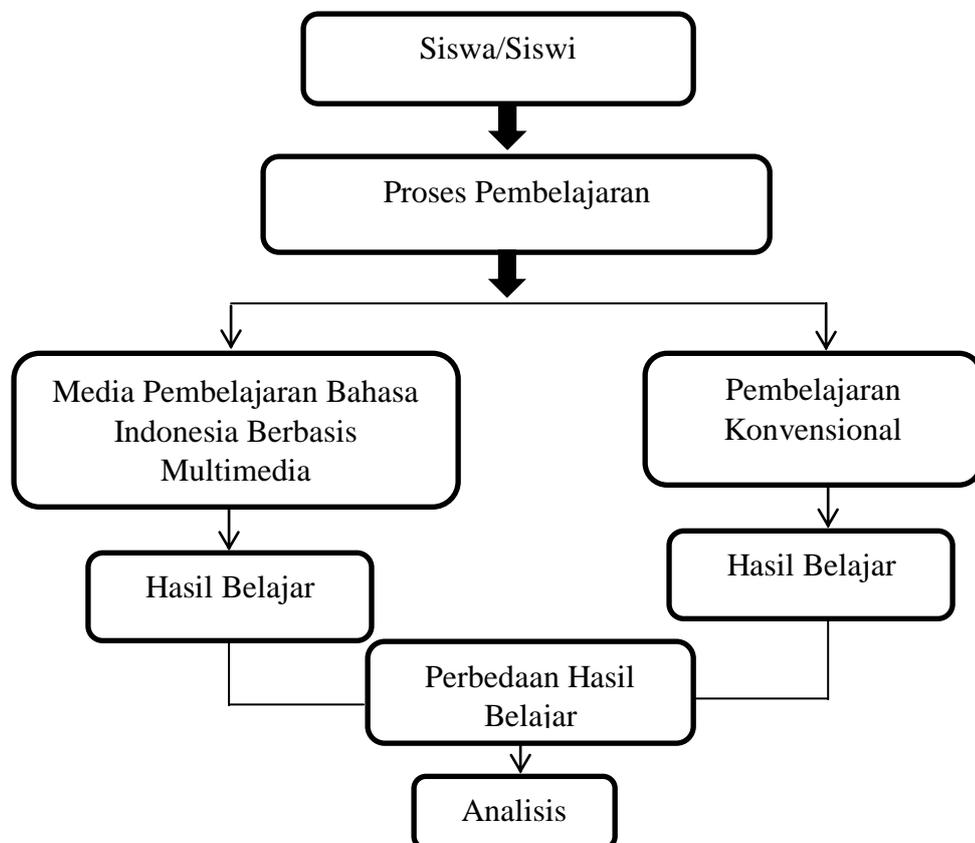
Kerangka berpikir merupakan model konseptual yaitu bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah di identifikasikan sebagai masalah yang penting. Kerangka ini dibuat dengan tujuan untuk menjelaskan, mengungkapkan dan menunjukkan persepsi keterlibatan antara variabel-variabel yang akan diteliti. Berdasarkan batasan masalah yang sudah dibuat. Maka hasil belajar ditentukan oleh beberapa faktor yaitu menggunakan berbagai macam bentuk media seperti media pembelajaran yang menggunakan

---

<sup>19</sup> Gilang Ramadan, dkk. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas 3 pada Tema 8 Subtema 3 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDIT Al-Muslimin*. Jurnal.

multimedia. Dimana jika menggunakan beragam media diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan dari proses pembelajaran adalah supaya materi-materi yang telah disampaikan dan dipelajari dapat dikuasai dengan baik oleh siswa, sehingga akan memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Selain itu menggunakan beberapa strategi atau membuat suatu media dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga dengan adanya media pembelajaran berbasis multimedia ini akan membantu mendorong anak lebih semangat dan aktif dalam menangkap pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru.

Adapun kerangka berpikir pada penelitian eksperimen ini dapat dilihat pada Gambar 1 berikut ini:



**Gambar 1 Kerangka Berpikir**

#### D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang, landasan teori, kerangka berpikir, dan hipotesis dalam penelitian ini, dapat dirumuskan sebagai berikut: adapun pengaruh hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dengan kelas siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia (Video Animasi) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 4 Rejang Lebong.

Kriteria penguasaan:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2 \text{ atau } \mu_1 > \mu_2 \text{ H1 : } \mu_1 < \mu_2$$

a.  $H_0 : \mu_1 = \mu_2$

Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia di kelas V SDN 4 Rejang Lebong.

b.  $H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$

Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia di kelas V SDN 4 Rejang Lebong.

### BAB III

#### METODOLOGI PENELITIAN

##### A. Jenis Penelitian

Jenis pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti suatu populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis dan bersifat kuantitatif, statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode *Quasi Eksperimen*. *Quasi Eksperimen* (eksperimen semu) adalah suatu metode yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.<sup>20</sup>

Pada desain ini mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Dimana penelitian eksperimen ini merupakan suatu penelitian ilmiah. Menurut Kerlinger eksperimen adalah suatu penelitian ilmiah yang dimana peneliti memanipulasi dan mengontrol satu atau lebih dari variabel bebas dan melakukan pengamatan terhadap variabel-variabel terikat untuk menemukan variasi yang muncul bersamaan dengan manipulasi terhadap variabel tersebut. Isaac dan Michael menerangkan bahwa penelitian eksperimen bertujuan untuk meneliti kemungkinan sebab akibat dengan mengenakan satu atau lebih kondisi perlakuan pada satu atau

---

<sup>20</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2006), hal. 80

lebih kelompok eksperimen dan membandingkan hasilnya dengan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan.<sup>21</sup>

Rancangan dalam penelitian ini menggunakan desain *Pretest-posttest Non Equivalent Kontrol Group Design*. Penelitian ini menggunakan dua kelas saja yaitu kelas yang pertama yang menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia (video animasi) sebagai kelas eksperimen, dan kelas kedua sebagai kelas kontrol. Dalam penelitian ini digunakan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui seberapa kemampuan awal dan akhir siswa. Selain itu untuk mengetahui bagaimana tingkat kesetaraan masing-masing populasi dalam pemahaman materi yang disampaikan. Sedangkan *protest* dilakukan untuk mendapatkan hasil belajar yang digunakan untuk menganalisis dalam pengujian hipotesis yang diajukan. Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana suatu variabel berhubungan dengan variable lain. Penelitian ini akan menunjukkan seberapa kuat pengaruh media belajar terhadap hasil belajar siswa di SD Negeri 4 Rejang Lebong. Rancangan dapat digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 3.1**

**Metode Penelitian**

<b>E</b>	<b>O<sub>1</sub></b>	<b>X</b>	<b>O<sub>2</sub></b>
<b>K</b>	<b>O<sub>3</sub></b>	-	<b>O<sub>4</sub></b>

Sumber : Sugiyono, 2013:116

---

<sup>21</sup> A. Eko Setyanto, "Memperkenalkan Kembali Metode Eksperimen Dalam Kajian Komunikasi", Jurnal Ilmu Komunikasi. Vol. 3, No.1(2013):39

**Keterangan :**

- E : Kelas Eksperimen ( menggunakan media pembelajaran interaktif)
- K : Kelas Kontrol (menggunakan media pembelajaran konvensional)
- X : Perlakuan (penerapan media pembelajaran)
- O1 : Tes awal (sebelum melakukan) pada kelompok eksperimen
- O2 : Tes akhir ( setelah melakukan) pada kelompok eksperimen
- O3 : Tes awal (sebelum melakukan) pada kelompok kontrol
- O4 : Tes akhir (sebelum melakukan) pada kelompok kontrol

**B. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelas VA dan VB, yang terdiri dari beberapa siswa yang berjumlah 30 orang dikelas VA dan 30 orang dikelas VB jadi total seluruh siswa ada 60 orang.

**1. Populasi**

Populasi adalah seluruh objek penelitian yang terdiri dari orang, benda, hewan, tumbuhan dan kejadian yang menjadi sumber data penelitian.<sup>22</sup>

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VA yang berjumlah 30 orang, jumlah perempuan sebanyak 15 siswa dan jumlah laki-laki sebanyak 15 siswa. Sedangkan jumlah siswa di kelas VB terdapat 30 orang siswa.

Siswa laki-laki terdapat 14 orang dan siswi perempuan terdapat 16 orang.

---

<sup>22</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hal. 80

**Tabel 3.2**  
**Subjek Penelitian**

Kelas	Jumlah siswa		Jumlah
	Laki – laki	Perempuan	
VA	15	15	30
VB	14	16	30

*Sumber : SD Negeri 4 Rejang Lebong*

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang akan diselidiki yang telah dipilih atau ditentukan untuk tujuan analisis. Penelitian membutuhkan teknik pengambilan sampel yang sangat baik agar data yang diperoleh mewakili populasi yang ada.<sup>23</sup> Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini didasarkan pada penggunaan seluruh sampel. Pengambilan sampel penuh adalah teknik pengambilan sampel di mana setiap orang dipilih sebagai anggota sampel.

Dalam penelitian ini, agar mendapat sample sebelumnya harus melalui teknik tes “tes sebagai alat penilai yang akan menentukan, alat penilaian adalah seputaran pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk tes lisan, tindakan dan tes tertulis”.<sup>24</sup> Sampel dalam penelitian ini berjumlah 60 orang, jumlah kelas VA sebanyak 30 sebagai kelas Kontrol dan jumlah kelas V B 30 orang sebagai kelas Eksperimen. Hal ini berdasarkan pendapat Amirul Hadi dan Haryono yang menyatakan bahwa kalau

---

<sup>23</sup> *Ibid.*, Sugiyono, hal. 81

<sup>24</sup> Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006)

populasinya sedikit, lebih baik semua dijadikan total sampel agar benar-benar representatif. Jadi populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V SD Negeri 4 Rejang Lebong yang terdaftar pada tahun pelajaran 2022 yang terdiri dari 2 kelas yaitu A dan B.

### **C. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah SD Negeri 4 Rejang Lebong yang berlokasi di Jl. Tirta Kencana Banyumas, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Penelitian ini dilakukan pada 2022.

### **D. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Tahap Persiapan kelas kontrol dan kelas eksperimen, meliputi:

##### a. Perancangan penelitian menetapkan jadwal

Jadwal penelitian dilaksanakan pada November pada Tahun Ajaran 2022.

##### b. Menentukan materi pembelajaran

Materi pembelajaran pada penelitian ini adalah mengenai Cerita Rakyat yang membahas tentang, alur, tema, watak, dan tempat pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

##### c. Mempersiapkan rencana pembelajaran

Menyusun rencana pembelajaran sebelum melaksanakan penelitian dan kemudian dilakukan validasi oleh validator.

##### d. Mempersiapkan soal *Prestest* untuk mengetahui hasil belajar siswa dan soal *Posttest* yang sebelumnya telah di uji cobakan.

Pada tahap ini, dilakukan *pretest* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen untuk mengetahui tingkat kondisi yang berkenaan dengan variabel terikat. Hasil *Pretest* berguna sebagai pembeda awal antara kedua kelompok. Hal ini dilakukan karena kedua kelas harus mempunyai keadaan yang sama, maka dari itu antara kedua kelas tersebut diberikan *pretest* yang sama. Kemudian skor hasil *pretest* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen dianalisis menggunakan rumus uji *T* dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS 16.0.

## 2. Pelaksanaan uji tes kelas kontrol dan kelas eksperimen

- a. Guru memberikan lembar soal *pretest* untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dilakukannya proses pembelajaran.
- b. Guru memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Setelah kedua kelas dianggap memiliki kondisi yang sama dan telah diberikan *pretest*, maka tahap selanjutnya akan diadakan *treatment* (perlakuan). Perlakuan yang dilakukan melibatkan media pembelajaran berbasis multimedia, peserta didik, dan peneliti. Peneliti memanipulasi yang dimaksud dengan memanipulasi yaitu memberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia. Peneliti juga berperan sebagai pengamat yang mengamati secara langsung proses pemberian manipulasi.

Pada tahap ini, ada perbedaan perlakuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia, sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan tersebut.

### 3. Tahap Evaluasi

- a. Mengadakan tes hasil belajar pada kedua kelas sampel setelah penelitian, pembelajaran berakhir guna mengetahui hasil perlakuan yang telah diberikan.
- b. Penilaian proses hanya meliputi aspek kognitif selama proses pembelajaran berlangsung.

Langkah siswa setelah mendapat perlakuan, kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi *posttest* dengan materi yang sama seperti pada waktu *pretest*. Tes ini bertujuan untuk melihat pencapaian peningkatan hasil belajar siswa saat *pretest dan posttest*, apakah hasil siswa semakin membaik dan meningkat, sama, atau mengalami penurunan.

## **E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data adalah prosedur sistematis untuk mendapatkan data yang diperlukan oleh peneliti. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yang mempunyai tujuan utama dari peneliti adalah untuk memperoleh atau mendapatkan data secara standarisasi yang sesuai dengan teknik pengumpulan data, berdasarkan masalahnya, yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia peneliti bermaksud untuk menguji hipotesis karena hasilnya akan dihitung dengan menggunakan statistik.

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal dan tes akhir, adapun langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

a. Tes

Tes merupakan uji coba atau instrument pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif, atau tingkat kemampuan menguasai materi pembelajaran yang dimiliki oleh individu atau kelompok.<sup>25</sup>

Tes hasil belajar adalah suatu tes yang dapat mengukur hasil belajar seseorang dalam suatu bidang sebagai hasil proses pembelajaran. Tes adalah sederetan pertanyaan atau latihan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, dan kemampuan atau bakat seseorang. Metode ini digunakan untuk mengetahui *pretest* dan *protest* berupa tes pilihan ganda.

- 1) Tes awal (*pretest*) tes awal dilakukan sebelum *treatment*, *pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia.
- 2) *Treatment* (pemberian perlakuan) dalam hal ini peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia pada pembelajaran Bahasa Indonesia.
- 3) Tes akhir (*posttest*) setelah *treatment*, tindakan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia.
- 4) Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang telah berlalu, dokumentasi biasanya berbentuk gambar, tulisan, atau karya-karya monumental dari seseorang.<sup>26</sup> Dokumentasi juga bisa berupa rekaman suara, video serta gambar. Dokumentasi digunakan sebagai bukti atau penunjang

---

<sup>25</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta:Kencana, 2010). Hal 9

<sup>26</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*, hal

bahan penelitian yang telah dilakukan teknik ini bertujuan untuk mengetahui keterangan dengan cara memeriksa dan mencatat berbagai bentuk laporan, kejadian yang tersimpan dalam arsip dan data yang relevan serta dapat berbentuk buku, majalah, jurnal, artikel dan banyak masih banyak lainnya.<sup>27</sup>

#### b. Non-Tes

Observasi merupakan pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Melalui cara pengamatan diharapkan dapat menghindari adanya informasi semua yang muncul dalam penelitian. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi sebagai instrument.

## 2. Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini instrumen yang digunakan dalam pengambilan data dalam penelitian adalah menggunakan *Instrument Test*. Cara menyusun instrumen penelitian ini adalah dengan cara mendefinisikan oprasional variabel, selanjutnya menentukan indikator yang akan diukur. Dari indikator kemudian dijabarkan menjadi butir-butir pertanyaan untuk memudahkan penyusunan instrument maka perlu digunakan matrik pengembangan instrument.<sup>28</sup>

Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan soal test kemampuan. Soal tes pada penelitian ini yaitu soal *pretest* dan *posttest*. Soal yang digunakan untuk *pretest* dan *posttest* sama sehingga dapat diketahui perubahan atau pengaruh hasilnya

---

<sup>27</sup> Bobby Hendro Wardono, “Efektivitas Kegiatan Ekstrakurikuler Rohis dalam Mengembangkan Karakter Religius Siswa/Siswi di SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan” (PhD Thesis, IAIN Bengkulu, 2021).

<sup>28</sup> Sugiono. (2012). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.

setelah siswa melalui proses pembelajaran dan perlakuan. Dalam proses pembuatan soal tersebut semuanya mengacu pada kisi-kisi soal yang sudah disusun sesuai dengan silabus yang digunakan oleh SDN 4 Rejang Lebong. Soal tes untuk mengetahui tingkat penguasaan materi pembelajaran sistem pengisian berupa soal pilihan ganda sebanyak 25 butir dengan empat pilihan jawaban. Materi soal dikembangkan dari deskripsi materi pembelajaran sistem pengisian. Adapun instrumen penelitian yang peneliti gunakan yaitu:

a. Tes *Pre-test*

*Pretest* dilakukan sebelum proses pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik mengenai pembelajaran dan terdiri dari 25 pilihan ganda.

b. Tes *Post-test*

*Posttest* dilakukan setelah kegiatan belajar mengajar selesai. Hal ini dilakukan untuk mengetahui ke kemampuan awal peserta didik mengenai pembelajaran dan terdiri dari 25 pilihan ganda.

**Tabel 3.3**

**Instrument Hasil Belajar Yang Diukur Dengan Menggunakan Media Berbasis**

**Multimedia (*Power point*)**

Variabel	Indikator
Hasil Belajar	1. Memperhatikan penyampaian materi menggunakan media berbasis multimedia dari guru.
	2. Menyampaikan pendapat.
	3. Bertanya dan menjawab pertanyaan.
	4. Aktif dalam berdiskusi.
	5. Mengerjakan soal yang diberikan oleh guru

	6. Mendengarkan penyajian materi
	7. Memahami pentingnya belajar Bahasa Indonesia.
	8. Berani membuat dan mempertahankan kesimpulan saat kegiatan pembelajaran.

Tabel 3.4

## Kisi-kisi Soal Tes

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	No Soal	Jumlah
5. Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek yang disampaikan secara lisan	5.2 Mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat)	5.2.1 Menyebutkan bererapa unsur-unsur yang terdapat dalam cerita (tokoh, tema, latar, amanat).	1, 2, 3, 4,11, 12,13, 14, 15	9
		5.2.2 Menjelaskan definisi unsur-unsur yang terdapat dalam cerita (tokoh, tema, latar, amanat).	5,6,7, 16,17, 18, 19,21, 22	9
		5.2.3 Menentukan unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat) dari video cerita pendek yang telah disimak.	8,9,10, 20, 23, 24,25	7

Sumber: Anwar, 2017

## F. Pengujian Instrumen

### 1. Uji Validitas

Validitas adalah “suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Suatu instrumen dikatakan valid atau shahih apabila mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.”<sup>29</sup> Menentukan valid atau tidak validnya soal, membandingkan “r” hitung dengan “r” tabel dengan ketentuan:

Jika “r” hitung > “r” tabel maka soal tersebut valid.

Jika “r” hitung < “r” tabel maka soal tersebut tidak valid.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

#### Keterangan :

$r_{xy}$  : Koefisien korelasi antara X dan Y

N : Banyaknya subyek

$\sum XY$  : Jumlah hasil kali skor X dengan skor Y

$\sum X$  : Jumlah seluruh skor X

$\sum Y$  : Jumlah seluruh skor Y

$\sum X^2$  : Jumlah  $X^2$

$\sum Y^2$  : Jumlah  $Y^2$

---

<sup>29</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik edisi Revisi cetakan ke 14*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), H. 211

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya untuk dapat diandalkan. Reliabilitas merupakan ketepatan atau keakuratan dari suatu alat ukur dalam menentukan pengukuran. Suatu instrumen penelitian dikatakan reliable jika instrumen tersebut dapat menghasilkan data penelitian yang konsisten, karena dengan konsistenlah sebuah data dapat dipercaya kebenarannya.<sup>30</sup> Reliabilitas dapat dihitung dengan menggunakan rumus KR 20, rumus tersebut adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( \frac{V_t - \sum pq}{V_t} \right)$$

### Keterangan:

$r_{11}$  : Reliabilitas instrument

$K$  : Banyaknya butir soal atau butir pertanyaan

$V_t$  : Varian total

$p$  : Proporsi subjek yang menjawab betul pada suatu butir (proporsi subjek yang mendapat skor 1)

$q$  : proporsi subjek yang mendapat skor 0 ( $q = 1-p$ )

---

<sup>30</sup> I Komang Sukendra, *Instrumen Penelitian*, (Pontianak: Mahameru Press, 2020), hal. 64

**Tabel 3.5**  
**Kriteria Reliabilitas**

Kategori	Kriteria
$\leq 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 < 0,40$	Rendah
$0,40 < 0,60$	Sedang
$0,60 < 0,80$	Tinggi
$0,80 < 1,00$	Sangat Tinggi

*Sumber: Nurrachman, 2015:59*

Soal yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tingkat reliabilitas kriteria sedang.

### 3. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Indeks/ taraf kesukaran tiap soal

B : Banyaknya siswa yang menjawab benar

Js : jumlah seluruh peserta yang ikut tes

Kriteria yang digunakan adalah makin kecil indeks yang diperoleh, makin sulit soal tersebut. Sebaliknya makin besar indeks yang diperoleh makin mudah soal tersebut. Kriteria indeks kesukaran soal adalah sebagai berikut:

**Table 3.6**  
**Kriteria Tingkat Kesukaran**

Nilai P	Kategori
0,00 - 0,30	Sukar
0,31 - 0,70	Sedang
0,71 - 1,00	Mudah

*Sumber : Arikunto, 1995 : 211*

## G. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul maka langkah selanjutnya yaitu melaksanakan analisis data guna membuktikan hipotesis yang telah peneliti ajukan. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis untuk dapat menjawab rumusan masalah dan hipotesis penelitian.

### 1. Uji Normalitas

Uji normalistik ini digunakan untuk mengetahui kenormalan data. Rumus yang digunakan dalam uji normalistik adalah kecocokan chi-kuadrat yaitu sebagai berikut :

$$x^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

#### Keterangan :

$x^2$  = chi-kuadrat

$f_o$  = Frekuensi dari hasil observasi

$f_h$  = Frekuensi yang diharapkan

Setelah harga  $\chi^2$  hitung dapat, maka selanjutnya dibandingkan dengan harga  $\chi^2$  tabel. Jika harga  $\chi^2$  hitung  $< \chi^2$  tabel, maka distribusi data dinyatakan normal, untuk taraf signifikansi 5% ( $\alpha=0,05$ ) dan derajat kebebasan ( $dk = n-1$ ), dimana  $n$  adalah banyaknya kelas interval. Jika harga  $\chi^2$  hitung  $> \chi^2$  tabel, maka distribusi data dinyatakan tidak normal.

## 2. Uji Homogenitas

Pengujian tersebut dilakukan karena peneliti akan menggeneralisasikan akhir penelitian atau hipotesis yang dicapai pada sampel terhadap populasi. Dalam artian bahwa apabila data yang diperoleh homogeny maka kelompok-kelompok sampel berasal dari populasi yang sama. Pengujian ini juga dilakukan untuk mengetahui uji *t-test* komparatif yang akan digunakan. Rumus yang akan digunakan *Separated Varians* atau *Polled Varians*. Untuk pengujian homogenitas data tes pemahaman konsep digunakan uji F dengan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}^{31}}{\text{Varian terkecil}}$$

Kriteria pengujian ada  $F_{hitung} < F_{Tabel}$  jika pada taraf nyata dengan  $F_{Tabel}$  didapat dari distribusi F dengan derajat kebebasan masing-masing sesuai dengan  $dk$  pembilang dengan  $dk$  penyebut pada taraf  $f\alpha = 0,05$ .

## 3. Uji Hipotesis (Uji-t)

Data yang telah terkumpul diuji agar hasil analisis yang diperoleh lebih ilmiah dengan melakukan uji t. Rumus Uji sebagai berikut: (Arifin. 2014: 255).<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup> Arikunto, Suharsimi. "Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik." (2013).

<sup>32</sup> Arifin, Zainal. *Evaluasi pembelajaran*. Vol. 118. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

**Keterangan:**

$t$  = Angka atau koefisien derajat perbedaan Mean kedua kelompok

$\bar{X}_1$  = Nilai rata-rata kelompok perlakuan pembelajaran berbasis masalah

$\bar{X}_2$  = Nilai rata-rata kelompok perlakuan Konvensional

$S_1^2$  = Varian kelompok perlakuan pembelajaran berbasis masalah

$S_2^2$  = Varian kelompok perlakuan Konvensional

$n_1$  = Jumlah peserta didik kelompok pembelajaran berbasis masalah

$n_2$  = Jumlah peserta didik kelompok Konvensional

**4. Hipotesis Statistik**

Hipotesis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ , maka  $H_0$  diterima,  $H_a$  ditolak

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$ , maka  $H_a$  diterima,  $H_0$  ditolak

Dengan :

$H_0$  : Hipotesis nol, tidak terdapat pengaruh media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia terhadap hasil belajar siswa.

$H_a$  : Hipotesis alternatif, terdapat pengaruh media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia terhadap hasil belajar siswa.

$\mu_1$  : Nilai rata-rata kelompok eksperimen

$\mu_2$  : Nilai rata-rata kelompok kontrol

## H. Definisi Oprasional

Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara oprasional didefinisikan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis multimedia adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi ataupun menggunakan multimedia. Multimedia sendiri yang akan digunakan adalah video animasi.
2. Hasil belajar Bahasa Indonesia yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa dapat memahami pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran juga dapat dikatakan berhasil apabila siswa memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimum yang biasa dikenal dengan (KKM) yang sudah ditentukan dengan nilai KKM minimal 70.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Keadaan Obyektif Sekolah**

##### **1. Sejarah Sekolah SDN 4 Rejang Lebong**

SD Negeri 4 Rejang Lebong adalah sekolah yang berada di dalam wilayah kabupaten Rejang Lebong, detailnya yaitu, Jl. Tirta Kencana No. 23, Kelurahan Banyumas II Curup, Kecamatan Curup Tengah, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu dengan kode pos 39119. Awalnya SD Negeri 4 Rejang Lebong ini didirikan di Pasar Atas pada tahun 1953 dengan nama SD Negeri 06 Curup Tengah, sekolah ini berada didaerah perkotaan dan berstatus Negeri. Pada Tahun 1980, sekolah ini berpindah lokasi. Sekolah ini mengalami rehab BEP pada Tahun 2002, setelah itu SD Negeri 06 Curup Tengah berubah nama menjadi SD Negeri 02 Curup Tengah. Kemudian dari nama SD Negeri 02 Curup Tengah, nama sekolah berubah lagi untuk kedua kalinya menjadi SD Negeri 4 Rejang Lebong, dan dipimpin oleh bapak Rinto Agustian, M. Pd sebagai Kepala Sekolah.

##### **2. Profil Sekolah**

###### **a. Identifikasi Sekolah**

Nama Sekolah	: SD Negeri 4 Rejang Lebong
Nomor Statistik	: 101260203006
NPSN	: 10700708
Provinsi	: Bengkulu
Otonomi Daerah	: Rejang Lebong

Kecamatan	: Curup Tengah
Kelurahan	: Banyumas II Curup
Jalan/Nomor	: Tirta Kencana No. 23
Status Sekolah	: Negeri
Tahun Berdiri	: 1953
Kegiatan Belajar Mengajar	: Pagi dan Siang
Jarak Ke Pusat Kecamatan	: 15 Km
Jarak Ke Pusat Otda	: 15 Km
Terletak Pada Lintasan	: Kabupaten / Kota

### **3. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah**

#### **a. Visi**

“Mewujudkan generasi muda yang religious nasionalis dan berkarakter.”

#### **b. Misi**

- 1) Membiasakan berdoa sebelum pembelajaran di mulai.
- 2) Membiasakan tadarus dan membaca Asma'ul Husna sebelum belajar.
- 3) Mengadakan perlombaaan disetiap hari-hari besar agama.
- 4) Mengadakan Imtaq (bimbingan rohani) dua kali dalam sebulan.
- 5) Membiasakan siswa untuk menjaga persatuan antar pemeluk agama.
- 6) Membiasakan siswa untuk bersalam dengan dewan guru dan sesama siswa.
- 7) Membiasakan siswa untuk menjaga kebersihan.
- 8) Membiasakan siswa untuk menyanyikan lagu wajib nasional sebelum pelajaran dimulai.
- 9) Mengadakan upacara bendera setiap hari senin.

### c. Tujuan

Tujuan umum pendidikan SD Negeri 4 Rejang Lebong adalah:

- 1) Siswa beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa.
- 2) Siswa sehat jasmani dan rohani
- 3) Siswa memiliki dasar-dasar pengetahuan, kemampuan dan keterampilan untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.
- 4) Mengenal dan mencintai bangsa, masyarakat dan kebudayaannya.
- 5) Siswa kreatif, terampil, dan bekerja untuk dapat mengembangkan diri secara terus menerus.

## B. Hasil Penelitian

Dalam pembahasn ini, hasil data penelitian yang dilakukan mengenai “ Pengaruh media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Multimedia terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 4 Rejang Lebong”, dapat dijabarkan sebagai berikut :

### 1. Hasil

Dari hasil penelitian yang dilakukan maka diperoleh gambaran data tentang “Pengaruh media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 4 Rejang Lebong” sebagai berikut:

#### a. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Hasil *pretest* kelas *eksperimen* diperoleh nilai tertinggi adalah 56 dan nilai terendah adalah 16 dengan jumlah siswa 30 orang, sehingga tidak ada siswa yang tuntas mencapai KKM ( $\geq 70$ ). Sedangkan hasil *posttest* diperoleh nilai tertinggi adalah 96 dan nilai terendah adalah 32 dari nilai maksimum 100

dengan jumlah siswa 30 orang, sehingga terdapat (47%) siswa yang tuntas KKM ( $\geq 70$ ), Berikut ini adalah hasil *pretest* dan *posttest* kelas *eksperimen*:

**Tabel 4.1**

**Ringkasan Hasil Nilai Pretest Kelas Eksperimen**

<i>Descriptive Statistic</i>				
	<b>N</b>	<b>Nilai Terendah</b>	<b>Nilai Tertinggi</b>	<b>Rata-rata</b>
Pretest Eksperimen	30	16	56	44.5

**Tabel 4.2**

**Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Eksperimen**

<b>Rentang nilai</b>	<b>Frekuensi (fi)</b>	<b>Nilai Tengah (xi)</b>	<b>xi<sup>2</sup></b>	<b>(fi.xi)</b>	<b>(fi.xi)<sup>2</sup></b>
16-25	2	20.5	420.25	41	1681
26-35	4	30.5	930.25	122	14884
36-45	11	40.5	1640.25	445,5	198470.25
46-55	6	50.5	2550.25	303	91809
56-65	7	60.5	3660.25	423,5	179352.25
<b>Jumlah</b>	<b>30</b>	<b>202.5</b>	<b>9201.25</b>	<b>1335</b>	<b>486196.5</b>

Berdasarkan tabel 4.2 diatas maka dapat dilihat bahwa jumlah total frekuensi adalah sebanyak 30, jumlah total nilai tengah sebesar 202,5.

Dari tabel 4.2 diperoleh nilai rata-rata

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

$$S_{\bar{x}} = \frac{1335}{30}$$

$$\bar{x} = 44.5$$

**Tabel 4.3**

### Ringkasan Hasil Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

<i>Descriptive Statistic</i>				
	N	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata
Posttest Eksperimen	30	32	96	64

Tabel 4.4

### Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Eksperimen

Rentang nilai	Frekuensi (fi)	Nilai Tengah (xi)	$xi^2$	(fi.xi)	$(fi.xi)^2$
30-39	4	34.5	1190.25	138	19044
40-49	7	44.5	1980.25	311.5	97032.25
50-59	3	54.5	2970.25	163.5	26732.25
60-69	2	64.5	4160.25	129	16641
70-79	4	74.5	5550.25	298	88804
80-89	7	84.5	7140.25	591.5	349872.25
90-99	3	94.5	8930.25	283.5	80372.25
<b>Jumlah</b>	30	451.5	31921.75	1915	678498

Berdasarkan tabel 4.4 diatas maka dapat dilihat bahwa jumlah total frekuensi adalah sebanyak 30, jumlah total nilai tengah sebesar 451.5, jumlah  $xi^2$  sebesar 31921.75, jumlah (fi.xi) 1915, dan  $(fi.xi)^2$  dengan jumlah sebesar 678498.

Dari tabel 4.4 diperoleh nilai rata-rata

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

$$\bar{x} = \frac{1915}{30}$$

$$\bar{x} = 64$$

#### b. Hasil *Pretest* dan *Posttest* kelas Kontrol

Hasil dari *pretest* kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi = 68 dan nilai terendah 24 dengan jumlah siswa 30 orang, sehingga tidak ada siswa yang tuntas mencapai KKM ( $\geq 70$ ) Sedangkan hasil *posttest* diperoleh nilai tertinggi = 76 dan nilai terendah = 32 dari nilai maksimum 100 dengan jumlah siswa 30, sehingga hanya (13%) siswa yang tuntas KKM ( $\geq 70$ ) Berikut ini adalah hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol:

Berdasarkan nilai tertinggi dan nilai terendah dari data tersebut dapat dilihat terdapat peningkatan hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan perlakuan **Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia** mengalami peningkatan sebesar 47% siswa yang tuntas KKM ( $\geq 70$ ), sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional siswa yang tuntas KKM ( $\geq 70$ ), hanya 13%. Sehingga selisih perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 34%. Maka dari itu ada peningkatan hasil belajar dalam menggunakan **Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia**.

### 1) Uji Validitas

Untuk mengetahui instrument yang digunakan valid atau tidak maka dilakukan uji validitas. Berdasarkan korelasi product moment jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  maka butir pernyataan dapat dikatakan valid. Dalam memberikan interpretasi terhadap  $r$  product moment digunakan  $r_{tabel}$  dengan  $db = N - nr = 30 - 2 = 28$  dan memiliki taraf signifikansi 5 % sebesar 0,374 berikut ini perhitungan uji validitas soal:

**Table 4.5**

### Uji Validitas

No	R <sub>tabel</sub>	R <sub>hitung</sub>	Ketetapan
1	0,374	0,503	Valid
2	0,374	0,475	Valid
3	0,374	0,378	Valid
4	0,374	0,450	Valid
5	0,374	0,489	Valid
6	0,374	0,388	Valid
7	0,374	0,461	Valid
8	0,374	0,524	Valid
9	0,374	0,455	Valid
10	0,374	0,411	Valid
11	0,374	0,460	Valid
12	0,374	0,500	Valid
13	0,374	0,451	Valid
14	0,374	0,381	Valid
15	0,374	0,446	Valid
16	0,374	0,625	Valid
17	0,374	0,575	Valid
No	R <sub>tabel</sub>	R <sub>hitung</sub>	Ketetapan
18	0,374	0,431	Valid
19	0,374	0,605	Valid
20	0,374	0,378	Valid
21	0,374	0,497	Valid
22	0,374	0,475	Valid
23	0,374	0,544	Valid
24	0,374	0,452	Valid
25	0,374	0,475	Valid

Berdasarkan table 4.5 diatas, diketahui bahwa soal yang terdiri dari 25 soal pilihan ganda semuanya dikatakan valid.

### 2) Uji Reliabilitas

Setelah dilakukan uji validasi pada butir soal, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas.

**Tabel 4.6**  
**Uji Reliabilitas**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.854	25

Berdasarkan uji reliabel yang telah di lakukan terhadap 25 butir soal pilihan ganda yang dinyatakan valid, di peroleh nilai  $r_{hitung} = 0,854$ . Sedangkan nilai  $r_{tabel} = 0,374$ . Sehingga dapat di simpulkan bahwa  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka butir-butir soal tersebut telah di nyatakan reliable.

### 3) Tingkat Kesukaran

**Tabel 4.7**  
**Tingkat Kesukaran**

No	Angka indeks kesukaran item	Interpretasi
1	0,77	Mudah
2	0,77	Mudah
3	0,50	Sedang
4	0,53	Sedang
5	0,77	Mudah
6	0,70	Sedang
7	0,63	Sedang
8	0,63	Sedang
9	0,70	Sedang
10	0,37	Sedang
11	0,77	Mudah
12	0,80	Mudah
13	0,50	Sedang
14	0,60	Sedang
15	0,77	Mudah
16	0,67	Sedang
17	0,57	Sedang
18	0,67	Sedang
19	0,60	Sedang
20	0,57	Sedang
21	0,73	Mudah
22	0,77	Mudah
23	0,43	Sedang
24	0,57	Sedang

25	0,77	Mudah
----	------	-------

Berdasarkan hasil perhitungan tingkata kesukaran terhadap 25 soal pilihan ganda yang valid menunjukkan 9 butir soal yang termasuk ke dalam tingkat kesukaran mudah ( $TK > 0,71$ ) Yaitu soal nomor 1, 2, 5, 11, 12, 15, 21, 22, dan 25. Dan terdapat 16 butir soal yang termasuk ke dalam tingkat kesukaran sedang ( $TK \leq 0,70$ ) yaitu soal nomor 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 23, dan 24. Dapat di simpulkan bahwa dari hasil uji tingkat kesukaran, soal-soal tersebut memiliki tingkat kesukaran yang berbeda-beda yaitu mudah dan sedang.

## C. Analisis Data

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-smimov* dan Shapiro-wilk pada program SPSS statistik 16.0 dengan taraf signifikan 0,05. Jika  $\text{sig} > 0,05$ , maka data terdistribusi normal. Hasil uji normalitas bisa dilihat pada table di bawah:

**Tabel 4.8**

### Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar	Pretest eksperimen	.127	30	.200*	.915	30	.020
	Posttest eksperimen	.181	30	.014	.915	30	.021
	Pretest kontrol	.156	30	.062	.927	30	.042
	Posttest kontrol	.131	30	.200*	.951	30	.181

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar	Pretest eksperimen	.127	30	.200*	.915	30	.020
	Posttest eksperimen	.181	30	.014	.915	30	.021
	Pretest kontrol	.156	30	.062	.927	30	.042
	Posttest kontrol	.131	30	.200*	.951	30	.181

a. Lilliefors Significance Correction

\*. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan table 4.8, di peroleh nilai signifikan  $> 0,05$  maka data tersebut semuanya dinyatakan normal.

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini menggunakan uji *levene statistic* pada program SPSS statistik 16.0. Hasil uji normalitas bisa dilihat pada table di bawah:

**Table: 4.9**

### Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar Siswa

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.298	1	58	.587

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas yang ditunjukkan pada tabel 4.9, maka selanjutnya nilai Sig. dibandingkan dengan 0,05. Dengan dasar pengambilan keputusan nilai Sig.. sebesar  $0,587 > 0,05$  sehingga data yang diujikan homogen.

## 3. Uji hipotesis

**a. Pengaruh media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 4 Rejang Lebong.**

Untuk mengetahui Pengaruh media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 4 Rejang Lebong, maka dilakukan observer terhadap pembelajaran pada 2 kali pertemuan dilakukan oleh 2 orang observer yaitu guru kelas V SDN 4 Rejang Lebong Ibu Wargiati, S.Pd, dan mahasiswa IAIN Curup Indah Raflesia dengan mengisi lembar observasi guru dan lembar observasi siswa.

1) Hasil lembar observasi aktivitas guru dan siswa pada pertemuan 1, dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 4.10**

**Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 1**

No	Aspek Yang Diamati	Point Penilaian Observer	
		P1	P2
1	Guru memberikan motivasi tentang pelajaran yang akan dipelajari	2	2
2	Guru memberikan apersepsi untuk mengetahui pengetahuan awal siswa	2	3
3	Guru memberikan arahan pembelajaran	3	2
4	Guru memberikan materi kepada siswa untuk dipelajari bersama menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia (video animasi)	2	2
5	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa setelah mendengar penjelasan materi	2	3
6	Guru memberikan skor setiap siswa yang bisa menjawab pertanyaan dengan cepat pada saat pembelajaran menggunakan media berbasis multimedia (video animasi)	3	2
7	Guru melakukan ronde kedua untuk tanya jawab kembali setelah memberikan jawaban pertanyaan sebelumnya	3	3
8	Guru meminta siswa untuk memberikan kesimpulan	2	2
9	Guru menyempurnakan kesimpulan siswa.	3	2
	<b>Jumlah</b>	<b>22</b>	<b>20</b>

	<b>Rata-rata</b>	<b>21</b>
	<b>Kriteria</b>	<b>Cukup</b>

Tabel 4.10 diatas menunjukkan bahwa nilai observasi aktivitas guru pada pertemuan 1 menurut observer 1 sebesar 22 dan menurut observer 2 sebesar 20. Dan rata-rata nilai yang diperoleh adalah 21 Hal ini menunjukkan aktivitas guru dalam **menggunakan media berbasis multimedia** adalah cukup.

**Tabel 4.11**

**Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 1**

No	Aspek Yang Diamati	Point Penilaian Observer	
		P1	P2
1	Siswa mendengarkan motivasi tentang pelajaran yang akan dipelajari.	2	2
2	Siswa menanggapi apersepsi untuk mengetahui pengetahuan awal siswa.	1	2
3	Siswa mendapatkan materi untuk dipelajari bersama.	2	3
4	Siswa memperhatikan video yang ditayangkan oleh guru.	3	3
5	Siswa mendapatkan pertanyaan dari guru dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia.	2	3
6	Siswa menghitung jumlah skor mereka setiap kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat di turnamen pembelajaran.	3	2
7	Siswa melakukan ronde kedua untuk tanya jawab kembali setelah memberikan jawaban pertanyaan sebelumnya.	3	3
8	Siswa memberikan kesimpulan	1	1
9	Siswa mendapatkan penyempurnakan kesimpulan dari guru.	2	2
	<b>Jumlah</b>	<b>19</b>	<b>21</b>
	<b>Rata-rata</b>	<b>20</b>	
	<b>Kriteria</b>	<b>Cukup</b>	

Tabel 4.11 diatas menunjukkan bahwa nilai observasi aktivitas siswa pada pertemuan 1 menurut observer 1 sebesar 19 dan menurut observer 2 sebesar 21 dan rata-rata nilai yang diperoleh adalah 20 hal ini menunjukkan

bahwa aktivitas siswa **menggunakan media berbasis multimedia** adalah cukup.

2) Hasil lembar observasi aktivitas guru dan siswa pada pertemuan 2, dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 4.12**

**Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 2**

No	Aspek Yang Diamati	Point Penilaian Observer	
		P1	P2
1	Guru memberikan motivasi tentang pelajaran yang akan dipelajari	2	2
2	Guru memberikan apersepsi untuk mengetahui pengetahuan awal siswa	3	2
3	Guru memberikan arahan pembelajaran	3	3
4	Guru memberikan materi kepada siswa untuk dipelajari bersama	3	2
5	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa setelah mendengarkan penjelasan materi.	3	3
6	Guru memberikan skor setiap siswa yang bisa menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat.	3	3
7	Guru melakukan ronde kedua untuk tanya jawab kembali setelah memberikan jawaban pertanyaan sebelumnya.	3	3
8	Guru memintak siswa untuk memberikan kesimpulan	2	2
9	Guru menyempurnakan kesimpulan siswa.	2	2
	<b>Jumlah</b>	<b>24</b>	<b>22</b>
	<b>Rata-rata</b>	<b>23</b>	
	<b>Kriteria</b>	<b>Baik</b>	

Tabel 4.12 diatas menunjukkan bahwa nilai observasi aktivitas guru pada pertemuan 2 menurut observer 1 sebesar 24 dan menurut observer 2 sebesar 22 Dan rata-rata nilai yang diperoleh adalah 23. Hal ini menunjukkan aktivitas guru dalam **menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia** adalah baik.

Tabel 4.13

## Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 2

No	Aspek Yang Diamati	Point Penilaian Observer	
		P1	P2
1	Siswa mendengarkan motivasi tentang pelajaran yang akan dipelajari.	2	2
2	Siswa menanggapi apersepsi untuk mengetahui pengetahuan awal siswa.	2	2
3	Siswa mendapatkan materi untuk dipelajari bersama.	3	3
4	Siswa memperhatikan video yang ditayangkan oleh guru..	2	3
5	Siswa mendapatkan pertanyaan dari guru.	3	3
6	Siswa menghitung jumlah skor mereka setiap kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat di turnamen pembelajaran.	3	3
7	Siswa melakukan ronde kedua untuk untuk tanya jawab kembali setelah memberikan jawaban pertanyaan sebelumnya.	3	3
8	Siswa memberikan kesimpulan	1	2
9	Siswa mendapatkan penyempurnakan kesimpulan dari guru.	2	2
	<b>Jumlah</b>	<b>21</b>	<b>23</b>
	<b>Rata-rata</b>	<b>22</b>	
	<b>Kriteria</b>	<b>Baik</b>	

Tabel 4.13 diatas menunjukkan bahwa nilai observasi aktivitas siswa pada pertemuan 2 menurut observer 1 sebesar 21 dan menurut observer 2 sebesar 23 dan rata-rata nilai yang diperoleh adalah 22 hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam **menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia** adalah baik.

**b. Hasil uji hipotesis**

Setelah uji normalitas dan uji homogenitas terpenuhi, selanjutnya adalah uji hipotesis dengan melakukan uji t-test. Uji t-test digunakan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia terhadap hasil belajar siswa kelas V SD 4 Rejang Lebong. Uji ini dilakukan dengan bantuan SPSS 16.0, yaitu *Uji – t independen t-test*.

**Tabel 4.14**

**Group Statistics**

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar hasil belajar eksperimen	30	63.87	21.489	3.923
hasil belajar kontrol	30	45.87	12.583	2.297

**Table 4.15**

**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	20.002	.000	3.959	58	.000	18.000	4.546	8.899	27.101
	Equal variances not assumed			3.959	46.794	.000	18.000	4.546	8.853	27.147

Berdasarkan output independen sampel t-test, diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat di simpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini juga didukung oleh nilai mean kelas eksperimen sebesar 63.87 lebih besar dari padamean kelas kontrol sebesar 45.87 yang artinya terdapat

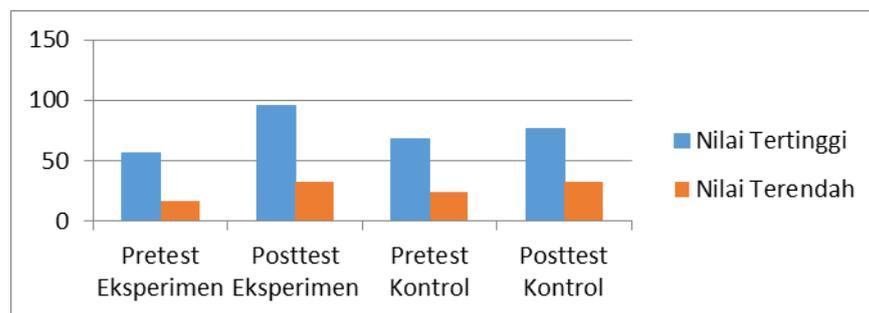
perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

## **2. Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, maka peneliti akan membahas hasil penelitian sebagai berikut:

### **a. Hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia dengan hasil belajar siswa yang belum diajar menggunakan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis multimedia pada kelas V SDN 4 Rejang Lebong**

Hasil penerapan media pembelajaran berbasis multimedia yang dilakukan, kegiatan pembelajaran guru dan siswa pada pertemuan pertama sudah cukup baik dimana nilai observasi aktivitas guru pada pertemuan pertama menurut observer 1 sebesar 22 dan menurut observer 2 sebesar 20. Dan rata-rata nilai yang diperoleh adalah 21 hal ini menunjukkan aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia ini dapat dikatakan cukup baik. Sedangkan di pertemuan ke dua lebih baik dimana nilai observasi aktivitas guru dan siswa pada pertemuan kedua menurut observer 1 sebesar 24 dan menurut observer 2 sebesar 22 dan rata-rata nilai yang diperoleh adalah 23.



**Grafik 4.1**

### **Diagram Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Fauzi, Komalasari, & Malik, berpendapat bahwa media pembelajaran ini mampu mengkonkritkan materi sehingga memudahkan siswa dalam belajar. Hal ini menunjukkan aktivitas guru dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia adalah baik.<sup>33</sup> Berdasarkan tes pretest dan posttest di dapatkan hasil pretest di kelas eksperimen dan kontrol tidak ada yang tuntas KKM ( $\geq 70$ ). Sedangkan nilai posttest yang tergolong tuntas di kelas kontrol sebesar 47% dan kelas eksperimen sebesar 53%. Berdasarkan penelitian didapatkan hasil bahwa ada perbedaan signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil uji hipotesis, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar siswa kelas eksperimen dengan prestasi belajar siswa kelas kontrol didapatkan hasil *pretest* kelas kontrol nilai rata-rata 35, sedangkan hasil *pretest* kelas eksperimen didapatkan nilai rata-rata 43. Kemudian dari hasil *posttest* kelas kontrol didapatkan nilai rata-rata 43 sedangkan untuk kelas eksperimen didapatkan nilai rata-rata 64.

<sup>33</sup> Fauzi, H.A., Komalasari, K., & Malik, Y. (2017). *Pemanfaatan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS*. *Pedagogi Jurnal Internasional Ilmu Sosial*, 2(1), Hal. 88-103.p

Pendapat Qistina, Alpusari, Hernita & Noviana, multimedia pembelajaran interaktif layak diterapkan dalam proses pembelajaran karena menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan bagi siswa.<sup>34</sup> Berdasarkan penemuan peneliti aktifitas dan prestasi siswa disebabkan oleh beberapa faktor pendukung baik faktor internal maupun faktor eksternal antara lain yaitu, *pertama*, faktor kesehatan para siswa pada saat melakukan pembelajaran. Dari hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung, para siswa dalam keadaan sehat sehingga menjadi lebih bersemangat untuk belajar. *Kedua*, faktor kebiasaan para siswa menunjukkan adanya perubahan dengan menerima proses pembelajaran yang berlangsung. *Ketiga*, faktor motivasi para siswa yang menunjukkan dengan adanya semangat siswa dalam melakukan pembelajaran. *Keempat*, faktor sikap siswa juga mempengaruhi proses pembelajaran yang berlangsung. *Kelima*, faktor sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah yang mendukung terjadinya peningkatan aktifitas belajar siswa seperti tersediannya pojok baca di dalam ruang kelas yang memberikan berbagai manfaat bagi para siswa seperti memudahkan para siswa dalam memperoleh sumber materi, mempermudah para siswa dalam melakukan diskusi kelompok. Kemudian adanya infokus yang menjadi pendukung bagi pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini juga didukung oleh nilai mean kelas eksperimen sebesar 63.87 lebih besar dari padamean kelas kontrol sebesar 45.87 yang artinya terdapat perbedaan yang

---

<sup>34</sup> Qistina, M., Alpusari, M., Noviana, E., & Hermanita, N (2019). *Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 034 Taraibangun Kabupaten Kampar*. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8(2), Hal. 148

signifikan antara rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Temuan penelitian sebelumnya, Prasetya & Melianti, menyatakan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disajikan pada media dan multimedia interaktif ini dapat menciptakan suasana yang menyenangkan.<sup>35</sup> Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia ini dapat membantu siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **b. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia terhadap Hasil Belajar Siswa**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nitadan Kurniawati, media pembelajaran berbasis multimedia interaktif telah dinilai layak secara teoritis. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan multimedia mampu meningkatkan penguasaan konsep belajar, prestasi belajar, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Media merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena fungsinya dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa begitupun sebaliknya.<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup> Melianti, E.R. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Director Pada Materi Usaha dan Energi Kelas X. Jurnal Kumpara Fisika, 3(1), Hal 1-10.*

<sup>36</sup> Udi Budi Harsiwi, Liss Dyah Dewi Arini. (2020). *Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu. Vo. 4(4).*

Hasil analisis diatas yang dapat menunjukkan adanya pengaruh penggunaan pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia, sejalan dengan observasi aktifitas siswa yang dilakukan selama proses penelitian berlangsung. Berdasarkan observasi tersebut terdapat perubahan pada peserta didik yang kurang aktif, tidak memperhatikan pembelajaran, dan ada juga yang kurang berani menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru. Tetapi hari kedua pembelajaran berlangsung terdapat perubahan pada siswa seperti, siswa yang kurang aktif biasanya sekarang sudah mulai berkurang jumlahnya, siswa semakin berani untuk menjawab serta bertanya kepada guru dan afektif siswa semakin baik.

Darmawan, D, dalam media pembelajaran perkembangan pada saat ini yaitu penggunaan multimedia untuk mengefektikan pembelajaran. Serta penyampaian media interaktif ini dapat suatu pengalaman belajar bagi peserta didik seperti dalam kehidupan nyata disekitarnya. Multimedia ini dapat berfungsi dan sangat berpengaruh menjadi sebuah sistem karena merupakan sekumpulan objek yang saling berhubungan dan bekerjasama untuk menghasilkan suatu hasil yang diinginkan.<sup>37</sup>

Berdasarkan analisis yang diperoleh serta setiap tahapan dalam pembelajaran dengan media ini dapat mengaktifkan siswa dalam belajar dan siswa dituntut untuk bisa mengerti dan memahami materi yang sesuai pada saat pembelajaran berlangsung, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan

---

<sup>37</sup> Encep. S.A, Deni Darmawan, Hudiana Hernawan. (2019). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Kelas VII SMP AL-AMANA Plus Cimanggung Kabupaten Sumedang.*

Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia memiliki pengaruh terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 4 Rejang Lebong.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian data dan analisis yang dipaparkan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa, hasil penerapan media pembelajaran berbasis multimedia yang dilakukan mendapatkan hasil bahwa ada perbedaan signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Pertama, hasil uji hipotesis, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar siswa kelas eksperimen dengan prestasi belajar siswa kelas kontrol didapatkan hasil *pretest* kelas kontrol nilai rata-rata 35, sedangkan hasil *pretest* kelas eksperimen didapatkan nilai rata-rata 43. Kemudian dari hasil *posttest* kelas kontrol didapatkan nilai rata-rata 43 sedangkan untuk kelas eksperimen didapatkan nilai rata-rata 64.

Kedua, adapun pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia, sejalan dengan observasi aktifitas siswa yang dilakukan selama proses penelitian berlangsung. uji hipotesis atau uji-t di dapatkan bahwa diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara Media Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Multimedia terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 4 Rejang Lebong.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai Pengaruh Media Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Multimedia terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 4 Rejang Lebong, ada beberapa saran yang ingin disampaikan oleh penulis yaitu:

1. Bagi guru, diharapkan supaya agar terus mendukung kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia agar siswa dapat lebih aktif, menyenangkan, dan menumbuhkan rasa percaya diri dalam belajar;
2. Bagi peserta didik, saat proses pembelajaran berlangsung diharapkan siswa harus berperan aktif agar meningkatkan kualitas belajar sehingga memperoleh hasil yang maksimal;
3. Bagi pembaca atau peneliti lain, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberitahukan dan dapat mengembangkan apa itu Media Pembelajaran berbasis Multimedia. Sehingga, saat ada keterkaitan terhadap media pembelajaran ini dapat dijadikan referensi dan menjadi lebih berkualitas lebih tinggi lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arif Furchan, 2004 *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arifin, Zainal, 2009, *Evaluasi pembelajaran*. Vol. 118. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Asep Juandi, dkk, 2017 *Keterampilan dan Kreativitas Mengajar Guru Sebagai Determinan Terhadap Prestasi Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran.
- Anas Sudijono, 2008 *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo persada.
- Arikunto, Suharsimi, 2013 *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*.
- Aji Sofanudin, 2011, *Metodelogi Penelitian Ilmu Tarbiyah*, Yogyakarta: Samudra Biru.
- Azhar Arsyad, 1997, *Media Pengajaran* ( Jakarta: Raja GrafindoPersada, ), HL3.
- Audie, N. 2019 *Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik*. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP.
- Boby Hendro Wardono, *Efektivitas Kegiatan Ekstrakurikuler Rohis dalam Mengembangkan Karakter Religius Siswa/Siswi di SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan* (PhD Thesis, IAIN Bengkulu, 2021).
- Ferdinandus, 2019, *Siki Problematik strategi pembelaran bahasa Indonesia* Jurnal Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
- Muhyidin, Asep, and Masrupi Masrupi. 2018 *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Menulis Bahasa Indonesia*. Jurnal Membaca Bahasa dan Sastra Indonesia.
- Gilang Ramadan, dkk. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas 3 pada Tema 8 Subtema 3 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDIT Al-Muslimin*. Jurnal.
- I Komang Sukendra, 2020. *Instrumen Penelitian*, (Pontianak: Mahameru Press, hal. 64.
- Mustofa Abi Hamid, dkk, 2020. *Media Pembelajaran*, (Yayasan Kita Menulis. Hal. 7-8.
- Muhammad Yaumi, 2017. *Ragam Media Pembelajaran* (Jakarta) Hal. 26-27

- Primandari, P. A., Sulasmono, B. S., & Setyaningtyas, E. W. (2019). *Perbedaan Pengaruh Model Kooperatif Tipe Tgt Dan Stad Dengan Multimedia Interaktif Ceria Terhadap Sikap Sosial Dan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Tematik Kelas 5 SD*. Jurnal Basicedu.
- Rina Hayati.2022. *Pengertian Penelitian Komparatif, Ciri, Macam, Tujuan,Ccara Menulis, dan Contohnya*.
- Rodhatul Jennah. Agustus 2009. *Media Pembelajaran* (Antasari Press. Jl.A.Yani Km. 4,5Banjarmasin). Hal. 1-2.
- Sari, M. Z., Gunawan, A., Fitriyani, Y., & Hilaliyah, N. (2020). *Pengaruh Minat Baca Siswa Terhadap Hasil Belajar pada Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Ciporang*. Dwija Cendekia.
- SARI, Mia Zultrianti, et al 2020. *Pengaruh Minat Baca Siswa Terhadap Hasil Belajar pada Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Ciporang*. Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik.
- Sari, M. Z., Gunawan, A., Fitriyani, Y., & Hilaliyah, N. (2020). *Pengaruh Minat Baca Siswa Terhadap Hasil Belajar pada Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Ciporang*. Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik.
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*, hal 196.
- Sudjana, 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*,(Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sri Cahyani. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Karangloe Kecamatan Tompobulu Kabupaten Gowa*. Skripsi.
- Selli Mariko. (2017). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Fisika pada Materi Optika Geometri*. Jurnal Formatik 4(2).
- Sugiono. (2012). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto,.2010 *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik edisi Revisi cetakan ke 14*, (Jakarta: Rineka Cipta., H. 211

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

**Sekolah** : SD Negeri 4 Rejang Lebong

**Mata Pelajaran** : Bahasa Indonesia

**Materi Pokok** : Teks Cerita Rakyat

**Kelas/Semester** : V (lima) / 1 (satu)

**Alokasi** : 2 x 35 menit

### A. Standar Kompetensi

1. Memahami penjelasan guru dan cerita rakyat

### B. Kompetensi Dasar

Mendengarkan dan memperhatikan

- 1.2 Mengidentifikasi unsur cerita tentang cerita rakyat yang dilihat dan didengarkan.

### C. Indikator

1. Menyebutkan nama-nama tokoh dan menuliskan secara singkat watak tokoh cerita rakyat.
2. Menuliskan latar cerita.
3. Menuliskan alur cerita.
4. Menuliskan tanggapan terhadap isi cerita rakyat.

### D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui penjelasan guru, siswa dapat menyebutkan nama-nama tokoh dalam cerita rakyat dan menuliskan secara singkat watak tokoh dengan benar.
2. Melalui Tanya jawab, siswa dapat menyebutkan latar, alur, watak cerita dengan benar.
3. Melalui media, dan berdiskusi siswa dapat menuliskan tanggapan terhadap isi cerita rakyat dengan benar.

### E. Materi Pembelajaran

Cerita Rakyat (Bahan ajar terlampir)

### F. Metode Pembelajaran

Model : Media berbasis multimedia

Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab

### G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi
<b>Kegiatan awal</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memasuki kelas dan memberikan salam kepada siswa.</li><li>2. Guru mempersiapkan siswa secara fisik maupun psikis supaya siap mengikuti pembelajaran dengan cara mengajak siswa berdoa.</li><li>3. Guru melakukan presensi kelas.</li><li>4. Guru memotivasi siswa agar siap dan semangat dalam mengikuti pembelajaran.</li><li>5. Guru menyampaikan ruang lingkup materi.</li><li>6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik.</li></ol>	<b>10 menit</b>
<b>Kegiatan Inti</b>	<p>❖ <b>Eksplorasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru menyajikan sebuah video animasi cerita rakyat dan menanyakan kembali tentang cerita rakyat tersebut.</li><li>2. Siswa menanggapi pertanyaan-pertanyaan dari guru dengan rasa ingin tau.</li><li>3. Guru menerangkan tentang cerita rakyat tersebut.</li><li>4. Guru dan peserta didik bertanya jawab mengenai video animasi tersebut.</li><li>5. Melalui masalah tersebut siswa dapat menyelesaikan apa yang tidak diketahuinya.</li></ol>	<b>50 menit</b>

	6. Guru mempersiapkan lembar kerja dan membagikan kepada siswa. 7. Siswa diminta untuk menyelesaikan lembar kerja. 8. Guru berkeliling dan mengamati, memotivasi siswa jika diperlukan. 9. Guru menilai hasil lembar siswa 10. Siswa diminta mendengarkan penjelasan dari guru.	
<b>Penutup</b>	1. Guru dan siswa bersama-sama melakukan kegiatan refleksi. 2. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran ini. 3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal-hal yang kurang dipahami. 4. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama.	<b>10 menit</b>

## H. Sumber dan media pembelajaran

1. Buku siswa
2. Infokus
3. Laptop
4. Speaker

## I. Jenis penilaian

1. Teknis : tertulis
2. Bentuk : pilihan ganda
3. Instrument

Indikator pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik penilaian	Bentuk penilaian	Contoh instrumen
1. Mampu menemukan ide-ide menarik dalam cerita rakyat. 2. Mampu merangkai menemukan ide-ide menarik menjadi hal yang menarik dalam cerita rakyat.	Tes tulis	Pilihan ganda	1. Siapakah tokoh-tokoh dari cerita rakyat yang kalian dengarkan? 2. Berasal dari manakah cerita rakyat tersebut?
1. Mampu menemukan isi cerita rakyat yang sudah dilihat dan didengarkan. 2. Mampu merelevansikan isi cerita rakyat dengan situasi sekarang.	Tes tulis	Pilihan ganda	1. sebutkan alur, tema, watak, dan amanat dari cerita rakyat tersebut!

Mengetahui,

Curup, November 2022

**Marlina, S. Pd**

**Wargiati, S. P.d**

Wali Kelas VA

Wali Kelas VB

**Farolen Selvi**

Mahasiswa Penelitian

*Lampiran 2*

**SILABUS PEMBELAJARAN**

**Nama Sekolah : SD Negeri 4 Rejang Lebong**

**Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia**

**Kelas / Semester : V (lima) / I (satu)**

<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Teknik dan Penilaian</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Sumber/ Bahan</b>
5. mendengarkan	5.1 Menanggapi cerita tentang peristiwa yang terjadi di sekitar yang disampaikan secara lisan	Cerita peristiwa	<ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa mendengarkan cerita tentang suatu peristiwa</li><li>• Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru</li><li>• Siswa menanggapi</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mendengarkan cerita tentang suatu peristiwa</li><li>• Menjawab pertanyaan</li><li>• Menanggapi masalah yang terjadi disekitar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tes lisan dan tertulis.</li><li>• Penilaian dinilai dari jawaban pertanyaan yang diajukan guru</li><li>• Tanggapi masalah sekitar</li></ul>	2 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"><li>• Buku cetak Bahasa Indonesia</li><li>• Kumpulan buku cerita rakyat</li></ul>

			suatu masalah di sekitar				
	5.2 mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, dan amanat)	Cerita pendek	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dapat mendengarkan pembaca cerita.</li> <li>• Siswa dapat bertanya jawab tentang isi cerita yang di dengar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendengarkan cerita pendek</li> <li>• Bertanya jawab tentang isi cerita</li> <li>• Menyebutkan tokoh,watak tokoh, latar, dan amanat.</li> <li>• Menceritakan kembali isi cerita rakyat.</li> <li>• Menanggapi isi cerita.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes lisan dan tertulis.</li> <li>• Penilaian dinilai dari jawaban pertanyaan yang diajukan oleh guru.</li> <li>• Tanggapilah cerita tersebut.</li> </ul>	2 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku cetak Bahasa Indonesi</li> <li>• Kumpulan buku cerita rakyat</li> </ul>

**Mengetahui,**

**Kepala SDN 4 Rejang Lebong**

**Wali Kelas V A**

**Wali Kelas V B**

**Rinto Agustian, M.Pd**

**NIP. 198308212010011019**

**Marlina, S. Pd**

**NIP. 198603062009032007**

**Wargiati, S. Pd**

**NIP. 196303261983072001**

**Lembar Soal *Pretest* dan *Posttest***

Nama :

Kelas : V (lima) / semester 1

**Cerita ini untuk menjawab pertanyaan nomor 1-10**

**MALIN KUNDANG**

Pada suatu hari, hiduplah seorang keluarga yang memiliki anak tunggal yang bernama malin kundang. Sang ayah merupakan seorang nelayan, ayah malin pergi melaut untuk mencari nafkah, mereka sekeluarga hanya tinggal disebuah gubug, setiap hari malin bermain dan mengejar ayam. Ketika suatu hari ayah malin tidak kunjung pulang dan ibunya yang menggantikan mencari nafkah. Beberapa waktu berlalu, setelah dewasa malin tidak tega melihat ibunya bekerja keras. Kemudian malin memutuskan untuk mencari nafkah di negeri seberang dan berharap akan menjadi seorang yang kaya raya. Ibunya berpesan agar malin tidak melupakannya apabila malin sudah menjadi kaya setelah malin sudah tiba di sebuah desa, malin bekerja dengan sangat giat. dan menikahi seorang gadis di desa itu. Berita tentang kesuksesan malin sampai ke desa ibunya. Sang ibu merasa sangat bersyukur, dan menantikan kepulangan malin. Pada suatu hari malin dan istrinya pergi berlayar dengan kapal pesiar, sang ibu melihat malin dan istrinya dari dermaga. Setelah malin turun dari kapal sang ibu menyambut bahagiamalin kemudian memeluknya. Namun malin malah melepaskan pelukan dan mendorong ibunya sampai jatuh. Malin memaki-maki ibunya sendiri dan melukai hati sang ibu, dan saat istrinya bertanya “siapa ibu itu”? malin menjawab kalau tidak mengenal siapa perempuan tua itu dan berkata kalau orang itu adalah pengemis. Setelah mendengar ucapan dari malin itu ibu malin murka, ia tidak menyangka kalau anaknya malin menjadi durhaka. Dengan amarah ibu malin bersujud dan berdoa kepada tuhan dan mengutuk malin menjadi batu. Setelah beberapa saat kemudian terdengar suara gemuruh dan perlahan lahan tubuh malin menjadi kaku dan tidak bisa bergerak sehingga membentuk batu.

1. Berasal dari manakah cerita rakyat di atas...
  - a. Sumatra Utara
  - b. Sumatra Barat
  - c. Aceh
  - d. Sumatra Selatam
2. Tokoh utama dalam cerita di atas adalah...
  - a. Pengawal
  - b. Ayah
  - c. Malin Kundang
  - d. Ibu
3. Tema dari cerita Malin Kundang di atas adalah...
  - a. Anak baik dan pintar
  - b. Anak yang sombong
  - c. Anak yang nakal
  - d. Anak yang durhaka
4. Apa yang dilakukan Malin Kundang setiap hari dimasa kecilnya...
  - a. Bermain di pantai
  - b. Membantu ibu
  - c. Bermain dan mengejar ayam
  - d. berjualan ikan
5. Latar tempat pada cerita Malin Kundang adalah...
  - a. Pantai
  - b. Daratan
  - c. lautan
  - d. Pegunungan
6. Alur pada cerita Malin Kundang adalah ....
  - a. Alur maju
  - b. Alur maju mundur
  - c. Alur campuran
  - d. Alur mundur
7. Tokoh yang penuh kasih sayang dalam kutipan cerita Malin Kundang adalah...
  - a. Malin Kundang
  - b. Ibu Malin Kundang
  - c. Istri Malin Kundang
  - d. Pengawal

8. Apa yang membuat ibu Malin merasa yakin terhadap anaknya....
- a. Wajah
  - b. Tubuh
  - c. Cara bicara
  - d. Bekas luka
9. Apa yang membuat Malin Kundang tidak mau mengakui ibunya....
- a. Ibunya pengemis
  - b. Tidak mau istrinya tau kalau mereka dari keluarga miskin
  - c. Pakaian ibunya compang camping
  - d. Ibunya jelek
10. Amanat dari cerita di atas adalah....
- a. Kita tidak boleh durhaka kepada orang tua
  - b. Kita harus taat kepada perintah kedua orang tua
  - c. Kita tidak boleh melawan kepada orangtua
  - d. Kita harus membantu orang tua
11. Bersama siapakah Malin Kundang berlayar....
- a. Istrinya
  - b. Ibunya
  - c. Pamannya
  - d. Saudaranya
12. Istri dari Malin Kundang merupakan golongan orang....
- a. Miskin
  - b. Kaya
  - c. Menderita
  - d. Sederhana
13. Ibu Malin Kundang mengutuk anaknya menjadi....
- a. Emas
  - b. Lumpur
  - c. Batu
  - d. Karang

## Cerita berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 14-25

### TIMUN MAS

Di sebuah desa dekat hutan tinggallah seorang janda bernama mbok Rondo, dia setiap hari memohon kepada Tuhan agar diberi seorang anak. Dan pada suatu hari, doanya didengar oleh seorang raksasa. Raksasa tersebut pun menawarkan bantuan kepada mbok Rondo tersebut kalau ia akan memperoleh seorang anak dari buah timun yang ia tanam di ladang. Tetapi sang raksasa mengajukan syarat, apabila sang anak telah berusia 17 tahun, mbok Rondo harus menyerahkannya kembali kepada sang raksasa. Mbok Rondo pun setuju, raksasa pun memberikan biji timun agar ditanam dan dirawat. Setelah dua minggu, salah satu dari timun yang ditanam tersebut berbuah besar lebih dari timun biasanya dan sangat berkilau seperti emas. Lalu mbok Rondo pun mengambil dan membelah timun itu tanpa diduga isi dari timun yang ia tanam adalah seorang bayi cantik yang diberi nama Timun Mas. Waktu berlalu, Timun Mas menjadi gadis cantik jelita. Pada suatu hari raksasa datang untuk menagih janjinya, ternyata mereka telah melupakan janji tersebut dan merasa takut. Mereka menyuruh Timun Mas untuk menyelamatkan diri dari raksasa dengan membawa 4 benda ajaib, yaitu jarum, biji timun, garam, dan terasi. Timun Mas menyebarkan biji timun yang kemudian berubah menjadi ladang timun. Sang raksasa pun berhenti untuk menyantap timun kesukaannya, kemudian setelah kenyang raksasa kembali mengejar, lalu Timun Mas menyebarkan jarum yang berubah menjadi hutan bambu berduri yang rindang. Ketika hampir tersusul kembali, Timun Mas menyebarkan garam yang seketika berubah menjadi lautan, sang raksasa kemudian berenang dan terus mengejar Timun Mas hingga akhirnya Timun Mas menyebarkan terasi yang berubah menjadi lumpur, membuat raksasa kelelahan akhirnya tenggelam ke dalam lumpur.

14. Siapa tokoh utama dalam cerita tersebut....

- |               |               |
|---------------|---------------|
| a. Mbok Rondo | c. Biji Timun |
| b. Raksasa    | d. Timun Mas  |

15. Di bawah ini yang merupakan tokoh yang ada dalam cerita di atas, *kecuali*....

- a. Timun Mas
- b. Kakek tua
- c. Raksasa
- d. Mbok Rondo

16. Tema dalam cerita Timun Mas adalah....

- a. Keberanian dalam menanggapi kejahatan
- b. Pemberani
- c. Wanita tangguh
- d. Berjuang keras

17. Siapakah yang menemukan Timun Mas....

- a. Raksasa
- b. Suami Mbok Rondo
- c. Timun Mas
- d. Mbok Rondo

18. Apakah isi yang dibawa oleh Timun Mas....

- a. Telu ayam
- b. Jeruk dan semangka
- c. Garam, jarum, biji timun, dan terasi
- d. Garam, cabe, terasi, timun

19. Alur pada cerita Timun Mas adalah....

- a. Alur maju
- b. Alur maju mundur
- c. Alur mundur
- d. Alur campuran

20. Latar tempat dari cerita Timun Mas adalah....

- a. Di desa dan hutan
- b. Pantai
- c. Sawah dan hutan
- d. Kebun

21. Amanat pada cerita Timun Mas adalah....

- a. Berani melawan kejahatan dan bila mempunyai janji harus ditepati
- b. Harus pemberani
- c. Selalu hidup bahagia
- d. Jangan mudah menyerah

22. Apakah yang dilempar Timun Mas sampai raksasa bisa tenggelam....

- a. Terasi
- b. Biji Timun
- c. Jarum
- d. Garam

23. Pada usia berapakah Timun Mas akan dikembalikan kepada raksasa....

- a. 20 Tahun
- b. 18 Tahun
- c. 16 Tahun
- d. 17 Tahun

24. Berapakah jumlah barang yang dibawa oleh Timun Mas....

- a. 5
- b. 6
- c. 3
- d. 4

25. Siapakah yang mmberi Mbok Rondo biji ajaib....

- a. Raksasa
- b. Kakek tua
- c. Monyet
- d. Suami mbok Rondo

*Lampiran 4*

**Kunci Jawaban:**

1. B. Sumatra Barat
2. C. Malin Kundang
3. D. Anak yang durhaka
4. C. Bermain dan mengejar ayam
5. A. Pantai
6. A. Alur Maju
7. B. Ibu Malin Kundang
8. A. Wajah
9. B. Tidak mau istrinya tau kalau mereka dari keluarga miskin
10. A. Kita tidak boleh durhaka kepada orang tua
11. A. Istrinya
12. B. Kaya
13. C. Batu
14. D. Timun Mas
15. B. Kakek tua
16. A. Keberanian dalam menanggapi kejahatan
17. D. Mbok Rondo
18. C. Garam, jarum, biji timun, dan terasi
19. A, Alur maju
20. A. Di desa dan hutan
21. A. Berani melawan kejahatan dan bila mempunyai janji harus ditepati
22. A. Terasi
23. D. 17 Tahun
24. D. 4
25. A. Raksasa

Lampiran 5

**Nilai Kelas Eksperimen**

No.	Nama	<i>Pretest</i> Eksperimen	<i>Posttest</i> Eksperimen
1	Giri Al-Giferi	28	92
2	Salsabila	56	80
3	Rifky Renaldy	28	80
4	Naura Dwina	40	56
5	Syifa Ramadani	40	56
6	Husna Masyita	24	32
7	Afika Anatasya	40	64
8	Iqbal Musyafi	32	32
9	Meisyah Yunita	28	60
10	Rayhan C.L	46	52
11	Syafa Aurin	48	80
12	Aura Ratna	40	68
13	Naura Putri	40	56
14	Bintang Floza	24	48
15	Qianu Muhammad	32	64
16	Rusmiaty	40	36
17	Hardi Mustaqi	48	52
18	Nike Veronika	24	64
19	Rifqi Fadilah	48	84
20	Randika Firdaus	28	68
21	Regina Putri Rafifah	56	52
22	Khalifah	48	48
23	Galih Ramadan	36	64
24	Quena Andini	40	88
25	Vino Fernando	48	80
26	Azzahra Triana	36	28
27	Ahmad Zaki	32	44
28	Novita Lestari	48	28
29	Baim Arizqy	24	96
30	Arsani Aribuansyah	40	92

Lampiran 6

**Nilai Kelas Kontrol**

No	Nama	<i>Pretes Kontrol</i>	<i>Posttes Kontrol</i>
1	Rava Dwi	64	76
2	Stevani Stiani	56	64
3	Awanis Kiasa	52	48
4	Dion Saputra	42	52
5	Salsabila Cantika	68	72
6	Selin Maharani	44	40
7	Aliya Asliah	28	48
8	Gilang Oktara	52	64
9	Gofari Sanjaya	52	56
10	M. Zaki	28	32
11	Keyla Puspita	48	56
12	Renita Anggraini	44	32
13	M. Prayoga	52	52
14	Aprilia Rahmawati	44	56
15	Zizan Abdiel	64	76
16	Gilang Hadi	56	64
17	Yesmi Sari	52	48
18	Zahra Syaklib	42	52
19	Varez Pratama	68	72
20	Nizam Pradana	44	40
21	Arka Saputra	28	48
22	Yola Aprianti	52	64
23	Gitra Pratama	48	56
24	Windi Saputri	28	32
25	Miko Apriando	28	56
26	Riza Purnama	52	32
27	Vira Amelia	28	52
28	Kurnia Putri	48	56
29	Viko Saputra	24	40
30	Dipa Putra	40	44















Lampiran 8

**Reliabilitas**

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal1	15.37	28.723	0.442	0.848
Soal2	15.37	28.861	0.411	0.849
Soal3	15.63	29.068	0.296	0.853
Soal4	15.6	28.662	0.373	0.85
Soal5	15.37	28.792	0.427	0.848
Soal6	15.43	29.151	0.314	0.852
Soal7	15.5	28.672	0.388	0.85
Soal8	15.5	28.328	0.456	0.847
Soal9	15.43	28.806	0.385	0.85
Soal10	15.77	28.944	0.334	0.851
Soal11	15.37	28.93	0.396	0.849
Soal12	15.33	28.851	0.442	0.848
Soal13	15.63	28.654	0.374	0.85
Soal14	15.53	29.085	0.3	0.853
Soal15	15.37	28.999	0.381	0.85
Soal16	15.47	27.844	0.568	0.844
Soal17	15.57	27.978	0.509	0.845
Soal18	15.47	28.878	0.357	0.851
Soal19	15.53	27.844	0.543	0.844
Soal20	15.57	29.082	0.296	0.853
Soal21	15.4	28.662	0.432	0.848
Soal22	15.37	28.861	0.411	0.849
Soal23	15.7	28.148	0.476	0.847
Soal24	15.57	28.668	0.375	0.85
Soal25	15.37	28.861	0.411	0.849

Lampiran9

**Tingkat Kesenjangan Soal**

Soal1					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	7	23.3	23.3	23.3
	1	23	76.7	76.7	100
	Total	30	100	100	
Soal2					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	7	23.3	23.3	23.3
	1	23	76.7	76.7	100
	Total	30	100	100	
Soal3					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	15	50	50	50
	1	15	50	50	100
	Total	30	100	100	
Soal4					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	14	46.7	46.7	46.7
	1	16	53.3	53.3	100
	Total	30	100	100	
Soal5					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	7	23.3	23.3	23.3
	1	23	76.7	76.7	100
	Total	30	100	100	
Soal6					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	9	30	30	30

	1	21	70	70	100
	Total	30	100	100	
Soal7					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	11	36.7	36.7	36.7
	1	19	63.3	63.3	100
	Total	30	100	100	
Soal8					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	11	36.7	36.7	36.7
	1	19	63.3	63.3	100
	Total	30	100	100	
Soal9					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	9	30	30	30
	1	21	70	70	100
	Total	30	100	100	
Soal10					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	19	63.3	63.3	63.3
	1	11	36.7	36.7	100
	Total	30	100	100	
Soal11					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	7	23.3	23.3	23.3
	1	23	76.7	76.7	100
	Total	30	100	100	
Soal12					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	6	20	20	20
	1	24	80	80	100
	Total	30	100	100	

Soal13					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	15	50	50	50
	1	15	50	50	100
	Total	30	100	100	
Soal14					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	12	40	40	40
	1	18	60	60	100
	Total	30	100	100	
Soal15					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	7	23.3	23.3	23.3
	1	23	76.7	76.7	100
	Total	30	100	100	
Soal16					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	10	33.3	33.3	33.3
	1	20	66.7	66.7	100
	Total	30	100	100	
Soal17					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	13	43.3	43.3	43.3
	1	17	56.7	56.7	100
	Total	30	100	100	
Soal18					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	10	33.3	33.3	33.3
	1	20	66.7	66.7	100
	Total	30	100	100	
Soal19					

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	12	40	40	40
	1	18	60	60	100
	Total	30	100	100	
Soal20					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	13	43.3	43.3	43.3
	1	17	56.7	56.7	100
	Total	30	100	100	
Soal21					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	8	26.7	26.7	26.7
	1	22	73.3	73.3	100
	Total	30	100	100	
Soal22					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	7	23.3	23.3	23.3
	1	23	76.7	76.7	100
	Total	30	100	100	
Soal23					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	17	56.7	56.7	56.7
	1	13	43.3	43.3	100
	Total	30	100	100	
Soal24					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	13	43.3	43.3	43.3
	1	17	56.7	56.7	100
	Total	30	100	100	
Soal25					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent

Valid	0	7	23.3	23.3	23.3
	1	23	76.7	76.7	100
	Total	30	100	100	

**Homogenitas**

**Oneway**

**Notes**

Output Created		28-Jul-2022 00:28:04
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	60
Missing Value Handling	Definition of Missing Cases Used	User-defined missing values are treated as missing.
	Syntax	Statistics for each analysis are based on cases with no missing data for any variable in the analysis. ONEWAY Hasil BY Kelas /STATISTICS HOMOGENEITY /MISSING ANALYSIS.
Resources	Processor Time	00:00:00.015
	Elapsed Time	00:00:00.016

[DataSet0]

*Lampiran 11*

**Test of Homogeneity of Variances**

**Hasil Belajar Siswa**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.298	1	58	.587

**ANOVA**

**Hasil Belajar Siswa**

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1401.667	1	1401.667	9.818	.003
Within Groups	8280.667	58	142.770		
Total	9682.333	59			

**Uji Hipotesis**

**T-Test**

**Notes**

Output Created	28-Jul-2022 01:32:44	
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	60
Missing Value Handling	Definition of Missing	User defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each analysis are based on the cases with no missing or out-of-range data for any variable in the analysis.
Syntax	<pre>T-TEST GROUPS=Kelas(1 2) /MISSING=ANALYSIS /VARIABLES=Hasil /CRITERIA=CI(.9500).</pre>	
Resources	Processor Time	00:00:00.015
	Elapsed Time	00:00:00.016

### Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Posttest Eksperimen	30	43.00	11.002	2.009
	Posttest Kontrol	30	52.67	12.826	2.342

### Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig.(2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Hasil Belajar Siswa	.298	.587	-3.133	58	.003	-9.667	3.085	-15.842	-3.491	
			-3.133	56.686	.003	-9.667	3.085	-15.845	-3.488	

### Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil	Equal variances assumed	20.002	.000	3.959	58	.000	18.000	4.546	8.899	27.101
	Equal variances not assumed			3.959	46.794	.000	18.000	4.546	8.853	27.147



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP  
FAKULTAS TARBİYAH**

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010  
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id)

**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH**

Nomor : 437 Tahun 2022

Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;  
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahkan tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;  
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup ;  
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup ;  
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi ;  
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026 ;  
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup ;  
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Memperhatikan** : 1. Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah nomor : B.329/FT.05/PP.00.9/07/2022  
2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Selasa, 25 Januari 2022

**MEMUTUSKAN :**

- Menerapkan**  
**Pertama** : 1. **Wiwin Arbaini, M.Pd** **197210042003122003**  
2. **Tika Meldina, M.Pd** **198707192018012001**

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

**N A M A** : **Farolen Selvi**

**N I M** : **18591039**

**JUDUL SKRIPSI** : **Pengaruh Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 4 Rejang Lebong**

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,  
Pada tanggal 15 Juli 2022  
Dekan,

  
**Hamengkubuwono**

- Tembusan :**  
1. Rektor  
2. Bendahara IAIN Curup  
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;  
4. Mahasiswa yang bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SEKOLAH DASAR NEGERI 4 REJANG LEBONG  
JLN. Tirta Kencana No. 23 Banyumas Curup Tengah 39125



SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

No : 421.2/264/DS/SDN4/RL/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rinto Agustian, M.Pd  
Nip : 198308212010011019  
Jabatan : Ka. SD Negeri 4 Rejang Lebong

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Farolen Selvi  
Nim : 18591039  
Fakultas : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri 4 Rejang Lebong untuk kepentingan penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 4 Rejang Lebong”**.

Demikianlah surat keterangan selesai penelitian ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 23 Desember 2022

Ka. SD Negeri 4 Rejang Lebong



**Rinto Agustian, M.Pd**

NIP. 198308212010011019

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI**  
**INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ummul Khair, M.Pd

NIP : 196910211997022001

Menyatakan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Farolen Selvi

Nim : 18591039

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Judul : **Pengaruh Media Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Multimedia terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 4 Rejang Lebong.**

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan :

- Layak digunakan  
 Layak digunakan dengan perbaikan  
 Tidak layak digunakan

Validator



**UMMUL KHAIR, M.Pd**

**NIP: 196910211997022001**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**  
**FAKULTAS TARBİYAH**

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

Nomor : 130 /In.34/FT/PP.00.9/11/2022  
Lampiran : Proposal dan Instrumen  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

24 November 2022

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan  
Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Farolen Selvi  
NIM : 18591039  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah / PGMI  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 4 Rejang Lebong  
Waktu Penelitian : 24 November s.d 24 Februari 2023  
Tempat Penelitian : SDN 4 Rejang Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan

Wakil Dekan I,

Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum

NIP. 19811020 200604 1 002

Tembusan : disampaikan Yth ;

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG  
DINAS PENANAMAN MODAL  
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
Jalan S.Sukowati No.60 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

**SURAT IZIN**

Nomor : 503/029/IP/DPMPSTP/XII/2022

**TENTANG PENELITIAN  
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG**

- Dasar : 1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pelimpahan Wewenang Penandatanganan Dan Pengelolaan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong  
2. Surat dari IAIN CURUP Nomor: 1730/In.34/FT/PP.00.9/11/2022 tanggal 24 November 2022 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama : **Farolen Selvi**  
TTL : Curup/01 Juli 2000  
NIM : 18591039  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Program Studi / Fakultas : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) / Tarbiyah  
Judul Proposal Penelitian : "Pengaruh Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 4 Rejang Lebong"  
Lokasi Penelitian : SDN 4 Rejang Lebong  
Waktu Penelitian : 1 Desember 2022 s/d 24 Februari 2023  
Penanggung Jawab : Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup  
Pada Tanggal : 1 Desember 2022  
Kepala Dinas Penanaman Modal dan  
Pelayanan Terpadu Satu Pintu  
Kabupaten Rejang Lebong,



**Ir. AFNISARDI, MM**  
Pembina Utama Muda  
NIP. 196305041992031015

- Tembusan :
- Kepala Badan Kesbangpol Kab. RL
  - Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
  - SDN 4 Rejang Lebong
  - Yang Bersangkutan
  - Arsip



Balai  
Sertifikasi  
Elektronik



### KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA: FAROLEN SELVI  
 NIM: 18591039  
 FAKULTAS/PRODI: TARBIYAH / PGM  
 PEMBIMBING I: Wiwin Arbaini W, M.Pd  
 PEMBIMBING II: Tika Medina, M.Pd  
 JUDUL SKRIPSI: Pengaruh media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN. 4 R/L

\* Kartu konsultasi ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan pembimbing 1 atau pembimbing 2.

\* Dianjurkan kepada mahasiswa yang menulis skripsi untuk berkonsultasi sebanyak mungkin dengan pembimbing 1 minimal 2 (dua) kali, dan konsultasi pembimbing 2 minimal 5 (lima) kali dibuktikan dengan kolom yang di sediakan.

\* Agar ada waktu cukup untuk perbaikan skripsi sebelum diajukan diharapkan agar konsultasi terakhir dengan pembimbing dilakukan paling lambat sebelum ujian skripsi.



### KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA: FAROLEN SELVI  
 NIM: 18591039  
 FAKULTAS/PRODI: TARBIYAH / PGM  
 PEMBIMBING I: Wiwin Arbaini W, M.Pd  
 PEMBIMBING II: Tika Medina, M.Pd  
 JUDUL SKRIPSI: Pengaruh Media pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis multimedia terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN. 4 R/L

Kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diajukan untuk ujian skripsi IAIN Curup.

Pembimbing I,

*Wiwin Arbaini W*  
 Wiwin Arbaini W, M.Pd  
 NIP. 6721004 2012 2003

Pembimbing II,

*Tika Medina*  
 Tika Medina, M.Pd  
 NIP. 198707192018012001



IAIN CURUP

NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing I	Paraf Mahasiswa
1	28/7/2022	Latihan belahay	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
2	1/8/2022	Latihan menulis arsa yg akan di ekspornakan	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
3	7/16/2022	Latihan instrumen soal arsa menulis yg telah selesai	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
4	10/2022	Latihan menulis, layout yg akan di kirimkan ke pembimbing arsa	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
5	11/2022	Ace Bab I & Bab III	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
6	20/2023	Ace Bab Nunggal	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
7				
8				



IAIN CURUP

NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing II	Paraf Mahasiswa
1	24/7/2022	Revisi arsa Sistematis Penulisan	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
2	16/8/2022	Revisi teknik penulisan dan perbaikan struktur arsa	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
3	20/9/2022	Revisi Sistematis Penulisan	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
4	28/10/2022	Revisi	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
5	22/11/2022	Ace Bab I & II	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
6	03/01/2023	Revisi	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
7	19/01/2023	Revisi Penulisan Karangan arsa	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
8	24/01/2023	Ace. Sokang	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>

**DOKUMENTASI**



**PRETEST KELAS KONTROL DAN EKSPERIMENT**





POSTEST KONTROL DAN EKSPERIMEN

# Foto Bersama Bapak Kepala Sekolah dan Wali kelas V SD Negeri 4 Rejang Lebong



## BIODATA PENULIS



Nama : Farolen Selvi  
NIM : 18591039  
Jurusan/Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Tempat, Tanggal Lahir : Curup, 01 Juli 2000  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Anak Ke- : Kedua  
Alamat : Timbul Rejo, Gg. Medang  
Email : Farolinselvi03@gmail.com  
Nama Ayah : Sapihin  
Nama Ibu : Simaria  
Jumlah Saudara : 1  
Riwayat Pendidikan :  
1. SD Negeri 88 Rejang Lebong, Tamat pada 2012  
2. SMP Negeri 1 Curup Tengah, Tamat pada 2015  
3. MAN Rejang Lebong, Tamat pada 2018  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 4 Rejang Lebong.