

Perbandingan Penggunaan Media Gambar Dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Mega Fitria^{1*}, Linda Ika Mayasari² dan Risky Dwiprabowo²

¹SDIT Cahaya Ilmu, Jakarta Timur

²Pendidikan Perguruan Sekolah Dasar, STKIP Kusuma Negara

*megafitria@stkipkusumananegara.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini dapat membuktikan perbandingan hasil belajar Bahasa Indonesia khususnya dalam materi huruf kapital, kata tanya dan kata sapaan dalam dongeng antara siswa yang diajar dengan media gambar atau dengan siswa yang diajarkan dengan media video. Penelitian ini dilaksanakan selama dua minggu tepatnya yaitu bulan Juli 2021, dengan jumlah sampel sebanyak 60 siswa, tepatnya 30 siswa kelas IIA yang diberi pelajaran menggunakan media gambar, dan 30 siswa kelas IIB yang diberi pembelajaran menggunakan media video, pemilihan sampel penelitian dilakukan dengan cara Simple random Sampling. Berdasarkan perhitungan diperoleh data bahwa rata-rata hasil belajar siswa melalui media gambar memiliki rata-rata 57,97 simpangan baku 11,58 median 58,5 serta modus 58. Selanjutnya hasil belajar siswa yang diajar melalui media video memiliki rata-rata 74,37 simpangan baku 9,84 median 80 serta modus 79,8. Berdasarkan Uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} < L_{tabel}$ (-19,29 < 2,002) maka terdapat perbandingan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang diajarkan menggunakan media gambar dan media video.

Kata kunci: hasil belajar, media gambar, perbandingan dua media.

Diseminarkan pada sesi paralel: 9 Oktober 2021

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan. Kualitas pendidikan menggambarkan kualitas pembelajaran, berdasarkan standar pendidikan Indonesia dan pola pengembangan kurikulum 2013. Sehingga komitmen guru adalah faktor penentu dalam keberhasilan pendidikan yang berkualitas (Utami et al., 2021). Semua ini karena kegiatan belajar mengajar siswa lebih aktif, adanya motivasi, dan siswa lebih berani dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran. Namun kenyataan saat ini berbagai negara di belahan dunia, termasuk Indonesia tengah dilanda dengan wabah suatu penyakit yang disebabkan oleh virus yang bernama corona atau lebih dikenal dengan istilah Covid-19. Akibat pandemi Covid-19 telah membuat sistem pembelajaran di sekolah dipaksa berubah secara drastis dari pertemuan tatap muka menjadi pembelajaran daring (online). Oleh karena itu pembelajaran daring pun menjadi solusi utama demi tetap berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di Indonesia. Pembelajaran Daring merupakan kepanjangan dari Pembelajaran dalam jaringan (Sulistiani, S., Suminto, S., & Suningsih, A. 2021)

Keberhasilan suatu proses pembelajaran tidak dapat terlepas dari media pembelajaran sebagai alat penunjang penyampaian informasi. Siswa yang masih dalam tahap operasional konkret memerlukan pembelajaran yang dapat membuat mereka mengingat dengan jelas pembelajaran yang sudah diajarkan, melalui

media ini guru dapat memberikan sebuah inovasi baru dalam proses pembelajaran. Adanya media pembelajaran secara langsung memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik ketika proses belajar mengajar berlangsung. Sebagai seorang guru, hendaknya harus mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik agar dapat mengefektifkan tujuan pembelajaran sehingga membantu dalam penyampaian pelajaran dengan cepat dan lebih mudah ditangkap oleh siswa. (Tikalisti, N., Widyaningsih, O., & Ulfa, M. 2020)

Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar di sekolah. Mengingat banyaknya media tersebut, maka guru harus dapat berusaha memilihnya dengan cepat agar dapat di gunakan dengan tepat. Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian media pembelajaran di gantikan istilah seperti bahan pengajaran, Alat pandang dengar, alat peraga pandang. Alat peraga atau media penjelas, media digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dengan siswa dan media berupa media visual dan ada audio visual, media visual berupa gambar, majalah dan media audio visual berupa video. (Kustandi, C., & Darmawan, D. 2020).

Media video dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang dapat didengar dan dapat dilihat oleh siswa sehingga siswa dapat mendeskripsikan suatu masalah, konsep, suatu yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi jelas dan lengkap, media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video dapat memberikan memori jangka panjang kepada siswa. Media video disajikan melalui animasi, gambar, dan suara, media gambar sendiri dapat digunakan untuk menjelaskan suatu pengertian abstrak atau konsep yang sering sulit dijelaskan dengan kata-kata. Gambar merupakan alat visual yang penting dan mudah didapat, media gambar sebagai salah satu media pembelajaran, dalam pengajaran Bahasa Indonesia mempunyai peran penting karena dapat memberi penggambaran visual yang konkret tentang masalah yang digambarkannya. (Yudha, C. B. 2018).

Bahasa Indonesia memiliki peran utama untuk mengembangkan ranah intelektual, sosial dan emosional dan kepribadian siswa dan merupakan faktor utama penentu keberhasilan dalam mempelajari mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar. Masalah yang terjadi di dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa dan kurangnya media yang di ajarkan oleh guru. Permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya memerlukan solusi demi perbaikan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif yang jenisnya berupa adalah eksperimen. Dengan cara ini peneliti sengaja untuk melihat perbandingan suatu media guna untuk mendapatkan hasil dari sebuah pembelajaran dan mengetahui suatu kejadian atau keadaan, kemuadian di teliti bagaimana akibatnya. Dengan kata lain, eksperimen adalah Penelitian eksperimen merupakan penelitian kausal (sebab akibat) yang pembuktiannya diperoleh melalui perbandingan. Kelompok eksperimen (yang diberi perlakuan) dengan kelompok kontrol (kelompok yang tidak diberikan perlakuan) Kondisi subjek sebelum diberikan perlakuan dengan sesudah diberi perlakuan. Menurut Sugiyono, Quasi Eksperimen pengembangan yang sulit dilaksanakan. Desain ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat

berfungsi sepenuhnya mengontrol variabel–variabel luar dengan pelaksanaan eksperimen.¹ Quasi Eksperimen (eksperimen semu), yaitu penelitian yang tidak dapat memberikan control penuh. Pengambilan sampel didasarkan pada kelompok kelas yang sudah ada bukan berdasarkan individu (Negara, T. D. S. K. (2015)

Tempat dan waktu penelitian

Tempat penelitian di laksanakan SDIT Cahaya Ilmu Jakarta yang berlokasi di Jl.H. Naman No 44 pondok kelapa. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2020-2021 pada bulan juni 2021. Penelitian di laksanakan ketika pandemi covid 19 dan peneliti menggunakan aplikasi Zoom meeting untuk pembelajaran daring (dalam jaringan)

Populasi, sampel dan teknik pengambilan sampel

Populasi target dalam penelitian ini adalah Seluruh siswa SDIT Cahaya Ilmu Jakarta kelas I - VI yang terdaftar sebagai siswa pada tahun pelajaran 2021/2022. Populasi terjangkau Seluruh siswa kelas II SDIT Cahaya Ilmu yang terdaftar sebagai siswa tahun ajaran 2021/2022 dengan jumlah 60 Siswa. Pada penelitian ini sampel diambil dengan menggunakan teknik Random Sampling hal ini di karenakan pengambilan data dari kelas kontrol (kelas yang tidak di berikan perlakuan) dan kelas Eksprimen (kelas yang diberikan perlakuan). Dengan jumlah siswa kelas II berjumlah 60 siswa terdiri dari, IIA, IIB. Dari populasi terjangkau diambil 2 kelas dengan ketentuan pertama sebagai kelas eksprimen 1 kelas IIA (Media gambar) dan kelas kedua sebagai eksprimen II yaitu kelas II B (Media video) sedangkan kelas II C (Uji coba) dan data dalam penelitian ini menggunakan Instrumen tertulis

Uji Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kuantitatif, Tujuan Uji Instrumen penelitian untuk memenuhi persyaratan validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya pembeda untuk melihat valid atau invalid soal. Dalam penelitian ini validitas diuji dengan rumus KR-20 :

$$r_{pbis} = \frac{Mp-Mt}{St} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Untuk menguji reliabilitas instrumen penelitian ini dapat menggunakan rumus

Kuder Richardson (KR – 20).

$$r = \left| \frac{k}{k-1} \right| \left[1 - \frac{\sum pq}{St^2} \right]$$

Taraf kesukaran tes yang menggunakan skor kontonomi. Rumus yang digunakan adalah :

$$p = \frac{B}{Js}$$

¹ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: ALFABETA, 2017), h. 114.

Daya pembeda soal menggunakan rumus :

$$D = PA - PB$$

Teknik Analisis Data

Analisis data untuk menguji hipotesis perlu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data sampel yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Penghitungan uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Liliefors dengan rumus :

$$Z = \frac{X_1 - \bar{X}}{S}$$

Setelah melakukan uji normalitas, maka peneliti selanjutnya adalah uji kesamaan dua variabel, uji ini digunakan untuk melakukan pengujian terhadap kesamaan beberapabagian sampel, yaitu seragam tidaknya variansi sampel–sampel yang diambil dari populasi yang sama. Uji yang digunakan adalah dengan membandingkan kedua varians sampel , maka rumus yang digunakan dalam membandingkan kedua varians sampel tersebut adalah sebagai berikut

Uji Homogenitas dengan menggunakan Uji Fisher

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

Setelah dilakukan uji homogenitas dan nomalitas maka dilakukan adalah tes perbandingan dua rata–rata dengan menggunakan uji–t. Uji t yang dilakukan yaitu uji dua pihak karena pada rumusan dan hipotesis penelitian tidak mengunggulkan satu pihak dengan rumus :

$$t = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2) - d_0}{Sp \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \sim t(n_1 + n_2 - 2)$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini terdiri dari pretest (sebelum diberi perlakuan) dan posttest (sesudah diberikan perlakuan) dengan medin gambar dan media video.

Deskripsi Hasil penelitian

hasil penelitian siswa yang menggunakan media Gambar terhadap kelas II diperoleh data mengenai hasil belajar Bahasa Indonesia Materi huruf kapital, kata tanya dan kata sapaan dalam dongeng dengan jumlah sampel 30 siswa, diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 4.1 Nilai Mean, Median, Modus, dan Varians Media gambar

No	Data Stastistik	Nilai
1	Mean	57,97
2	Median	58,5
3	Modus	58
4	Nilai Terendah	37
5	Nilai Tertinggi	78
6	Varians (S ²)	134,10
7	Simpangan Baku (S)	11.58

Tabel 4.2

Distribusi Frekuensi Hasil belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Gambar

No	Interval	Fi	Titik Tengah (xi)	Fi xi	Batas nyata
1	37 -43	4	40	160	36,5-43,5
2	44 – 50	5	47	235	43,5-50,5
3	51- 57	6	54	324	50,5-57,5
4	58 - 64	4	61	244	57,5-64,5
5	65 - 71	7	68	476	64,5-71,5
6	72 - 78	4	75	300	71,5-78,5
Jumlah		30		1739	

Hasil yang diperoleh dari perlakuan Media Gambar terdapat hasil nilai 37 – 43 sebanyak 4 siswa, hasil nilai sebanyak 44 – 50 sebanyak 5 siswa, hasil nilai yang mendapatkan 51-57 sebanyak 6 siswa, hasil nilai yang mendapatkan 58-64 sebanyak 4 siswa, hasil nilai yang mendapatkan nilai 65-71 sebanyak 7 siswa dan hasil nilai yang mendapatkan nilai 72 – 78 sebanyak 4 siswa.

Tabel 4.2

Distribusi Frekuensi Hasil belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Video

No	Data Statistik	Nilai
1	Mean	74,37
2	Median	80
3	Modus	79,8
4	Nilai Terendah	52
5	Nilai Tertinggi	93
6	Varians (S^2)	96.93
7	Simpangan Baku (S)	9.84

Tabel 4.3

Distribusi Frekuensi Hasil belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Video

No	Interval	Fi	Titik Tengah (Xi)	Fi.xi	Batas nyata
1	52 – 58	3	55	165	51,5 – 58,5
2	59 – 65	3	62	186	58,5 – 65,5
3	66 – 72	4	69	276	65,5 – 72,5
4	73 – 79	10	76	760	72.5 – 79,5
5	80 – 86	8	83	664	79,5 – 86,5
6	87 – 93	2	90	180	86,5 – 93,5
Jumlah		30		2231	

Hasil yang diperoleh dari perlakuan Media video terdapat hasil nilai 52 – 58 sebanyak 3 siswa, hasil nilai sebanyak 59 – 65 sebanyak 3 siswa, hasil nilai yang mendapatkan 66 – 72 sebanyak 4 siswa, hasil nilai yang mendapatkan 73 - 79

sebanyak 10 siswa, hasil nilai yang mendapatkan nilai 80 – 86 sebanyak 8 siswa dan hasil nilai yang mendapatkan nilai 87 – 93 sebanyak 2 siswa.

Uji Prasyarat Analisis Data

Uji reabilitas

Digunakan untuk mengetahui tingkat Valid atau keabsan soal-soal yang diujikan kepada siswa yang akan diteliti, dari 30 soal yang dibuat peneliti yang bersumber dari buku – buku paket, 27 soal memenuhi syarat Rpbis antara 0,371 sampai dengan 0,760 yang apabila dikonsultasikan dengan R tabel korlasi point biserial dengan jumlah responden 30 adalah 0,361 maka angka-angka tersebut lebih besar sehingga valid.

Uji reliabilitas

Uji reabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat keajegan soal. Setelah uji reabilitas diperoleh $r_{hitung} = 39,074$ maka tingkat keajegan soal tersebut adalah sangat tinggi

Uji Tingkat kesukaran

Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui keberadaan suatu butir soal dipandang mudah, sedang, atau sukar dalam mengerjakannya. Setelah dilakukan uji daya pembeda diperoleh TK antara 0,53 sampai dengan 0,90.

Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda dilakukan untuk dapat membedakan anatara siswa yang kemampuannya tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Setelah dilakukan uji daya pembeda diperoleh DP antara -0,07 sampai 0,07

Pengujian Hipotesis penelitian

Perbandingan hasil belajar anatara kelas eksperimen1 (hasil belajar Bahasa Indonesia yang menggunakan media gambar) dan kelas eksperimen 2 (hasil belajar Bahasa Indonesia yang menggunakan media video dengan menggunakan uji- t.

Kriteria pengujian H_1 diterima, jika $t_{hitung} < t_{tabel}$. Setelah dilakukan penghitungan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen 1 = 57,97 dan kelas eksperimen 2 = 74,37. Nilai varians kelas eksperimen 1 = 11,58 dan varians kelas eksperimen 2 = 9,84 di peroleh $t_{hitung} < t_{tabel} (-19,29 < 2,002)$ maka terima H_1 dan H_0 di tolak artinya “terdapat perbandingan hasil belajar Bahasa Indonesia antara siswa yang diajarkan menggunakan media gambar dan media video. $t_{hitung} = -19,29$ yang dikonsultasikan dengan $t_{tabel} = 2,002$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbandingan hasil belajar Bahasa Indonesia yang diajarkan menggunakan media gambar dengan media video di SDIT Cahaya Ilmu.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian bahwa di peroleh kesimpulan terdapat perbandingan hasil belajar media gambar siswa yang pembelajarannya menggunakan media gambar dan media video dikelas II SDIT Cahaya Ilmu. Dari pengujian instrument, deskripsi data, prasyarat pengujian hipotesis data dapat dilanjutkan ke pengujian hipotesis dan dalam perhitungan uji hipotesis digunakan rumus uji-t diperoleh $t_{hitung} = -19.29$ dan $t_{tabel} = 2,002$ sesuai kriteria pengujian karena t_{hitung} tidak berada diantara t_{tabel} dan t_{tabel} yaitu 0,05.

$t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-19,29 < 2,002$) maka terima H_1 dan H_0 di tolak artinya “terdapat perbandingan hasil belajar Bahasa Indonesia antara siswa yang diajarkan menggunakan media gambar dan media Video di SDIT Cahaya Ilmu Jakarta”.

REFERENSI

- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- Negara, T. D. S. K. (2015). Buku Pedoman Penulisan dan Bimbingan Skripsi.
- Sulistiani, S., Suminto, S., & Suningsih, A. (2021). Pembelajaran Daring dengan Intervensi Video Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *JURNAL e-DuMath*, 7(1), 27-34.
- Tikalisti, N., Widyaningsih, O., & Ulfa, M. (2020, December). Pengembangan Media Permainan Ludo Dalam Mata Pelajaran PKn Materi Indahnya Keragaman di Negeriku. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II* (pp. 193-200).
- Utami, P. P., Widiatna, A. D., Ayuningrum, S., Putri, A., Herlyna, & Adisel. (2021). Personality: How does it impact teachers' organizational commitment? *Cakrawala Pendidikan*, 40(1), 120–132. <https://doi.org/10.21831/cp.v40i1.33766>
- Yudha, C. B. (2018). Penerapan Game Edukasi Berbasis Android dan Gambar Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 207-220.