

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan sebuah proses berkegiatan untuk menciptakan untuk menciptakan pandangan baru mengenai berbagai hal untuk menuntun hidup yang lebih bermakna. Belajar adalah kegiatan yang dapat meningkatkan pola pemahaman yang baru tentang kehidupan. Secara sederhana belajar merupakan proses perubahan dari yang belum tau menjadi tau maka dari adanya belajar manusia dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Menurut UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, belajar dimaknai sebagai bagian dari proses berkegiatan menciptakan sebuah Pembangunan pencerahan. Belajar menjadi Langkah konkrit melahirkan Langkah-langkah progresif memahami berbagai banyak hal. Belajar selanjutnya bisa merupakan sebuah kegiatan mempertarungkan cara berfikir kepada sebuah teks yang sedang dibaca, untuk selanjutnya dapat melahirkan pemahaman-pemahaman baru atas sebuah bacaan yang sedang digelutinya. Belajar merupakan sebuah kegiatan yang berproses dengan sedemikian rupa dalam proses dialektis untuk kemudian bisa memperoleh sesuatu yang bermakna bagi kepentingan pembelajar.

Erwan Muhammad dan Pratiwi Santi Dewi, (2024:1), menyatakan “Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan individu secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari apa yang telah dipelajari sebagai hasil dari interaksinya dengan lingkungan sekitarnya”. Selanjutnya Menurut Anggit Grahito, (2020:9), menyatakan “Belajar adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui pengalaman”.

Dari pendapat diatas penulis menyimpulkan bahwa belajar adalah proses dinamis yang memungkinkan individu mengubah pemahaman dan pandangan mereka tentang kehidupan, serta menyesuaikan diri dengan

lingkungan. Melalui interaksi dengan berbagai situasi dan pengalaman, belajar berkontribusi pada pencerahan dan pemahaman yang lebih dalam. Proses ini dilakukan secara sadar dan bertujuan, menghasilkan perubahan yang signifikan bagi perkembangan individu.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Pada umumnya kita sudah tidak asing lagi dengan kata mengajar. Bahkan beberapa dari kita sudah melihat atau melakukan kegiatan mengajar. Mengajar tidak hanya dilakukan di dalam kelas saja dapat juga dilakukan di luar kelas. Mengajar merupakan suatu proses menyampaikan materi pembelajaran. Mengajar juga bukan hanya tentang guru menjelaskan di depan kelas namun mengajar juga dapat dilakukan dengan bantuan prangkat pembelajaran.

Menurut Dra. Sumiati dan Asra, M. Ed. (2013: 23), Secara tradisional mengajar diartikan sebagai suatu proses penyampaian pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan suatu mata Pelajaran tertentu kepada siswa, sebagaimana yang dituntut dalam penguasaan mata Pelajaran tersebut. Inti kegiatan mengajar berdasarkan rumusan pengertian di atas adalah menyampaikan materi pembelajaran. Jika rumusan pengertian ini di pegang, maka tujuan akhir pembelajaran adalah siswa menguasai materi pembelajaran dari suatu mata Pelajaran tertentu.

Ahmad Rohani (2021:58) menyatakan bahwa mengajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh guru untuk memfasilitasi siswa dalam proses belajar, di mana guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa mengembangkan potensi diri mereka melalui intraksi dan bimbingan.

Syaiful Bahri Djamarah, dan Aswan Zein (2019:39) menyatakan “Mengajar adalah suatu proses yaitu mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar anak didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong anak didik melakukan proses belajar”.

Dari pendapat diatas penulis menyimpulkan bahwa mengajar adalah proses menyampaikan materi pembelajaran yang bisa dilakukan di dalam maupun di luar kelas, menggunakan berbagai alat bantu. Secara tradisional, mengajar berarti menyampaikan pengetahuan dan keterampilan terkait mata pelajaran tertentu agar siswa menguasainya.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran dapat di artikan sebagai proses memperoleh ilmu pengetahuan dan penguasaan yang di berikan oleh pendidik untuk membantu siswa dalam belajar agar belajar dengan baik dan mendapatkan pemahaman serta pengetahuan yang baik.

Hamzah, (2022:1), menyatakan bahwa: “Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.” Menurut Regina Ade Darman, (2020:16), menyatakan “Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung Yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Selanjutnya Cucu Sutianah, (2021:10), Menyatakan “Pembelajaran adalah proses interaksi Peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Dari pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaktif yang bertujuan untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Melalui interaksi dengan pendidik dan sumber belajar, siswa dapat memahami materi dengan lebih baik. Pembelajaran mencakup berbagai unsur, termasuk metode, fasilitas, dan media yang mendukung.

2.1.4 Pengertian Media Pembelajaran

Pada umumnya media adalah alat perantara komunikasi atau perantara antara sumber pesan yang yang berkaitan dengan strategi penyampaian informasi atau materi. Media berasal dari Bahasa Latin yaitu “medius” yang

berarti tengah atau perantara. Media pembelajaran adalah alat bantu dalam menyampaikan informasi yang membantu dalam proses pembelajaran.

Menurut Mudlofir dan Rusydiyah, (2019:124), menyatakan “Media pembelajaran adalah perantara pesan dari pengirim ke penerima berbentuk cetak maupun non cetak sehingga penerima memiliki motivasi belajar untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan”. Menurut, (Hamzah dalam, Nurfadhillah, dkk 2021:23), menyatakan bahwa “Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Selanjutnya, Menurut, (Gerlach & Ely Dalam, Jalinus & Ambiyar, 2016:2), menyatakan bahwa “Media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.”

Dari pendapat di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa Media pembelajaran adalah alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan materi dalam proses belajar. Media dapat berbentuk cetak maupun non-cetak, dan berfungsi untuk meningkatkan motivasi siswa serta mendukung pencapaian hasil belajar yang memuaskan.

2.1.4.1 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Ada beberapa fungsi media pembelajaran diantaranya:

1. Fungsi Afektif, merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang dapat dilihat dari Tingkat kenyamanan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.
2. Fungsi Kognitif, merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang terlihat dari keterampilannya.
3. Fungsi Atensi, merupakan fungsi inti dari media pembelajaran, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada materi pembelajaran yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran.
4. Fungsi Kompensatoris, merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang dapat dilihat dari hasil penelitian.

Adapun manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran akan membantu dan memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi.
2. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Pembelajaran akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak mudah bosan.
4. Dengan media pembelajaran proses belajar akan lebih efisien karena penyampaian informasi secara cepat dan sistematis.
5. Media memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan informasi dari berbagai sumber dalam berbagai bentuk seperti gambar, video dan diagram.

2.1.4.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa antara lain:

1. Media cetak, ialah media yang memiliki unsur simbol-simbol verbal atau tulisan, seperti buku, modul, dan lainnya.
2. Media visual, yaitu media yang berkaitan dengan indra pendengaran media ini juga dapat memotivasi siswa untuk mempelajari materi dengan lebih cepat contohnya media radio.
3. Media audio-visual, merupakan media yang lengkap karena media ini membantu antara Indera pendengaran dan indera penglihatan.

2.1.5 Media Pembelajaran Berbasis Multimedia

Diera Globalisasi ini kita sudah tidak asing lagi dengan kata multimedia atau bahkan kita sudah menggunakannya di kehidupan sehari-hari. Multimedia terdiri dari video, grafis, gambar, audio dan sebagainya. Multimedia ialah penggunaan sejumlah media yang berbeda yang di satukan sebagai alat untuk menyampaikan informasi atau pesan.

Menurut Aga Rima Wati, S.Pd (2016:8), multimedia merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan, sebagai sarana

menyampaikan tujuan tertentu. elemen informatikan yang dimaksud tersebut diantaranya teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video. Multimedia merupakan gabungan dari berbagai macam media, baik untuk tujuan pembelajaran maupun tujuan yang lain.

Budi Kurniawan & Putu Kusuma Widiasturi, (2022:2), menyatakan bahwa: “Multimedia merupakan salah satu media pembelajaran yang menggabungkan beberapa elemen media yang dipresentasikan dalam media computer.” Selanjutnya Menurut (Turban, dkk, dalam Putu Arya Oka, (2021:16), menyatakan “multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input dan output. Media ini dapat berupa audio (suara, music), animasi, vidio, teks , grafik, dan gambar.”

Dari pendapat diatas maka penulis menyimpulkan bahwa multimedia penggunaan sejumlah media yang di satukan sebagai alat untuk menyampaikan informasi atau pesan yang diantaranya teks, gambar, audio, video, dan sebagainya.

2.1.5.1 Jenis Multimedia Yang Digunakan

Hamzah, Dkk (2022: 77) menyatakan “Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa Latin, yaitu nouns yang berarti banyak atau bermacam macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu medium yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu”.

1. Video (Visual Gerak)

Video (Visual Gerak) Video pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata. Agnew dan Kellerman (Dalam Hamzah, Dkk 2022:77) mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak dan dapat memberikan ilusi/fantasi. Video juga sebagai sarana untuk menyampaikan informasi yang menarik, langsung dan efektif. Video pada multimedia digunakan untuk menggambarkan suatu kegiatan atau aksi.

2. Audio (Suara, Bunyi)

Audio (Suara, Bunyi) Audio didefinisikan sebagai macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan sebagainya yang bisa didengar untuk keperluan suara latar, penyampaian pesan duka, sedih, semangat dan macammacam disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Disisi lain audio juga dapat meningkatkan daya ingat serta bisa membantu bagi pengguna yang memiliki kelemahan dalam penglihatan. Penggunaan suara pada multimedia dapat berupa narasi, lagu, dan sound effect. Biasanya narasi ditampilkan bersama-sama dengan foto atau teks untuk lebih memperjelas informasi yang akan disampaikan.

Jadi Dari Pendapat Diatas Dapat disimpulkan bahwa multimedia yang digunakan oleh penulis yaitu video presentasi digunakan untuk menyampaikan informasi atau presentasi dalam format video. Ini sering digunakan dalam dunia pendidikan, bisnis, atau konferensi untuk memberikan pemaparan materi dengan dukungan visual dan audio.

2.1.5.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Multimedia

Hamzah Pagarra, dkk, (2022:84-85). menyatakan “Multimedia memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

Kelebihan :

- a. Penggunaan beberapa media dalam menyajikan informasi.
- b. Kemampuan untuk mengakses informasi secara uptodate 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. Meningkatkan kualitas penyampaian informasi.
- g. Bersifat interaktif menciptakan hubungan dua arah di antara pengguna multimedia. Interaktivitas yang memungkinkan pengembang dan pengguna untuk membuat, memanipulasi, dan mengakses informasi.

Kekurangan :

- a. Untuk membuat sendiri, guru perlu keterampilan yang tinggi tentang software atau aplikasi pembuatan multimedia, selain itu juga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk membuatnya.
- b. Memerlukan piranti yang kompleks, misal perlu seperangkat computer yang lengkap, bahkan spesifikasi yang tinggi agar proses pemutaran multimedia menjadi tidak terkendala.
- c. Memerlukan keterampilan pengguna nya terutama keterampilan komputer baik dari sisi siswa maupun sisi guru.
- d. Sangat ketergantungan pada energy listrik terutama saat menggunakannya di kelas.

2.1.6 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan proses untuk melihat kemampuan peserta didik setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar. Hasil belajar bertujuan untuk melihat sejauh mana pemahaman maupun pemahaman peserta didik serta untuk melihat pencapaian peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Rambega (2017:12), menyatakan hasil belajar merupakan kemampuan untuk mencapai indikator yang telah disusun sebelumnya setelah kegiatan belajar mengajar dilaksanakan. Dengan kata lain, hasil belajar diartikan sebagai nilai yang diperoleh setelah mengikuti belajar mengajar melalui tes yang berkenaan dengan aspek kognitif meliputi unsur ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Hamdayama (2016:28), menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan diri, dari keadaan tidak tau menjadi tau dan tidak melakukan sesuatu menjadi melakukan sesuatu. Selanjutnya Puwarno (2016:46), menyatakan bahwa hasil belajar merupakan ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang diajarkan.

Dari pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar yang bertujuan untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

2.1.7 Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah Bahasa pemersatu bangsa yang harus dikuasai oleh setiap warga negara Indonesia, oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan dasar – dasar berbahasa yang baik sejak dini. Sekolah Dasar sebagai bagian dari wadah Pendidikan anak usia dini menjadi salah satu tonggak yang penting bagi keberlangsungan dan keberadaan Bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan. Menurut Abdul Chaer (2019) menyatakan bahwa Bahasa Indonesia adalah bahasa standar yang diakui secara resmi oleh negara sebagai alat komunikasi yang mempersatukan berbagai suku dan daerah di Indonesia. Bahasa Indonesia berasal dari Bahasa Melayu yang telah mengalami pembakuan dan pengembangan sesuai dengan kebutuhan Masyarakat modern Indonesia.

Selanjutnya Nurhayati (2020) menyatakan bahwa Bahasa Indonesia adalah Bahasa yang berfungsi sebagai alat komunikasi resmi dan pemersatu bangsa Indonesia. Setiawan (2020) menjelaskan bahwa Bahasa Indonesia adalah Bahasa nasional yang terus berkembang dan beradaptasi dengan perkembangan zaman terutama dalam era digital. Bahasa ini memiliki kemampuan untuk menyerap istilah – istilah baru dari Bahasa asing dan Bahasa daerah, kemudian disesuaikan dengan kaidah Bahasa Indonesia.

Berdasarkan dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, Bahasa Indonesia memegang peranan vital sebagai Bahasa pemersatu bangsa yang diakui secara resmi oleh negara. Sebagai alat komunikasi yang mempersatukan berbagai suku dan daerah di Indonesia. Bahasa Indonesia memiliki kemampuan untuk terus berkembang dan beradaptasi dengan perubahan zaman, termasuk dalam era digital.

2.1.7.1 Tujuan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa memungkinkan manusia untuk saling berkomunikasi, saling berbagai pengalaman, saling belajar dari yang lain dan untuk meningkatkan kemampuan intelektual dan kesusastraan. Standart kopetensi mata Pelajaran bahasa Indonesia adalah salah satu program yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan siswa, serta sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia.

Menurut Peraturan Mentri 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 intelektual, komunikasi, berpikir kritis serta kematangan emosional dan memanfaatkan karya sastra.

2.1.8 Materi Pembelajaran

2.1.8.1 Mengenali Kalimat Persuasif

B. Mengenali Kalimat Persuasif

Bacalah teks berikut! Kembangkan karakter mandiri dalam pembelajaran ini!

Sekolah mengadakan lomba membuat poster. Lomba ini diselenggarakan dalam rangka memperingati Hari Tari Sedunia. Lomba diikuti siswa kelas I hingga kelas VI. Poster yang berhasil dibuat akan ditampilkan di mading sekolah. Di samping contoh satu poster yang ditampilkan di mading sekolah.

Sumber: <https://i.pinimg.com/736x/ca/b6/68/ca6681502ab834d5a8f2c50c6153b8.jpg>, diakses 18 Mei 2022, 16.00 WIB
Gambar 4.4 Poster



Kamu telah membaca teks di atas. Teks memuat gambar poster. Pada poster tersebut memuat kalimat berikut.

“Mari Lestarkan Kebudayaan Nusantara!
“Kebudayaan Nusantara beragam, adiluhung, dan kaya kearifan lokal.
Inilah yang menjadi kepribadian bangsa dan modal untuk meraih kemajuan”

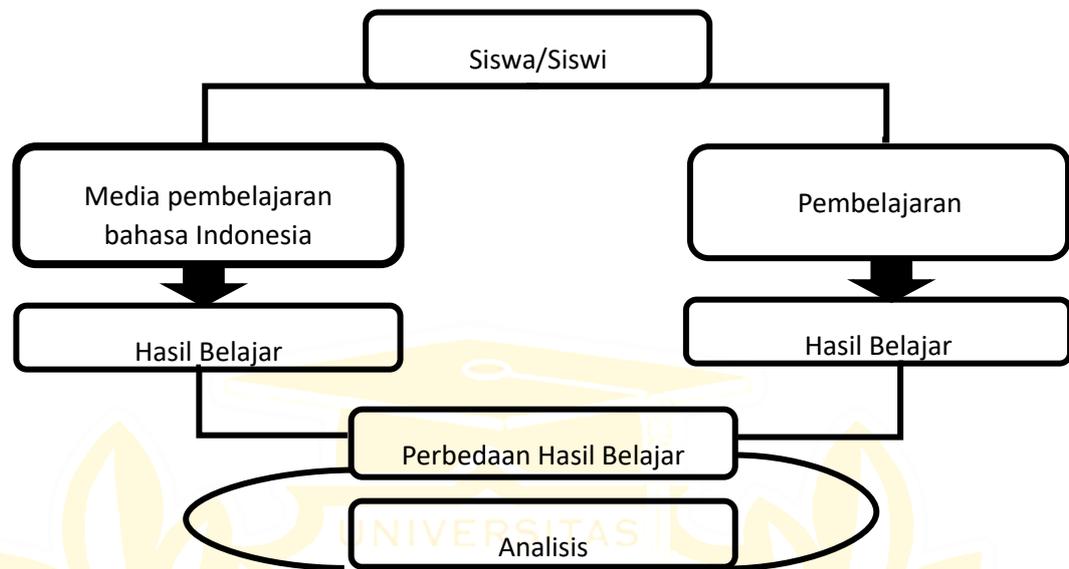
Kalimat pada poster tersebut bersifat mengajak. Kalimat tersebut berusaha membujuk, mengajak, dan memerintah seseorang. Yaitu untuk mengikuti isi atau pesan yang disampaikan dalam kalimat. Meskipun demikian, perintah yang disampaikan sifatnya tidak memaksa. Kalimat ini disebut kalimat persuasif. Kalimat persuasif memiliki ciri sebagai berikut.

1. Bermakna ajakan.
2. Menggunakan tanda baca berupa tanda seru (!).
3. Biasa digunakan pada iklan, slogan, imbauan, dan lain-lain.
4. Menggunakan kata-kata persuasi. Seperti *ayo, mari, marilah, yuk*, dan lain-lain.
5. Pilihan kata yang digunakan menarik, sehingga mudah diingat.

Gambar 2. 1 Materi Kalimat Persuasif

2.2 Kerangka Berpikir

Adapun kerangka berpikir pada penelitian eksperimen ini dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir

2.3 Definisi Operasional

Belajar dalam penelitian ini didefinisikan sebagai proses perubahan perilaku atau kemampuan peserta didik yang terjadi karena pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajar, serta tidak disebabkan oleh faktor bawaan atau insting. Indikator operasional dari belajar meliputi peningkatan pemahaman materi, keterampilan baru, dan kemampuan untuk menerapkan pengetahuan dalam konteks baru.

1. Mengajar diartikan sebagai aktivitas yang dilakukan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dan memfasilitasi proses belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, indikator mengajar meliputi penyampaian materi yang jelas, pemberian umpan balik yang sesuai, dan penggunaan metode pengajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

2. Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajar yang dirancang oleh pendidik untuk membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Indikator operasional pembelajaran mencakup keberhasilan siswa dalam memahami materi, kemampuan dalam menerapkan pengetahuan, dan perubahan sikap yang dihasilkan dari proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran dalam penelitian ini merujuk pada alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran kepada peserta didik, yang dapat berupa media cetak, visual, audio, atau audio-visual. Indikator operasional media pembelajaran mencakup efektivitas media dalam menarik perhatian siswa, kemudahan penggunaan media, dan dampak media terhadap pemahaman siswa terhadap materi.
4. Multimedia didefinisikan sebagai penggunaan berbagai jenis media digital, seperti teks, gambar, audio, dan video, yang disatukan untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam konteks pembelajaran. Indikator operasional multimedia dalam penelitian ini mencakup kemampuan multimedia dalam meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong kreativitas, serta efektivitas dalam menyampaikan informasi.
5. Hasil belajar diartikan sebagai capaian kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Indikator operasional hasil belajar mencakup nilai tes yang diperoleh siswa, peningkatan keterampilan yang terukur, serta perubahan sikap yang relevan dengan materi pembelajaran.
6. Dalam konteks penelitian ini, Mata Pelajaran Bahasa Indonesia diartikan sebagai program pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, berpikir kritis, dan apresiasi sastra peserta didik di sekolah dasar. Indikator operasional mencakup tingkat pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia, kemampuan komunikasi lisan dan tulisan, serta keterampilan analisis sastra.
7. Media pembelajaran berbasis multimedia dalam penelitian ini merujuk pada penggunaan perangkat digital yang memadukan teks, gambar, video,

dan audio untuk mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Indikator operasional mencakup tingkat interaktivitas media, kemampuan multimedia dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa, serta efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2.4 Hipotesis Penelitian

Adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dengan kelas siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 101801 Deli Tua. Untuk menguji hipotesis penelitian, digunakan uji-t untuk membandingkan rata-rata hasil pretest dan post test antar kelompok eksperimen dan kontrol. Uji-t yang digunakan uji-t dua sampel independent (independent sampel t-test), sebagaimana diuraikan oleh Sudjana (2013:239).

Kriteria pengujian hipotesis adalah;

H_0 : (Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 101801 Deli Tua Tahun Pelajaran 2024/2025)

H_1 : (Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 101801 Deli Tua Tahun Pelajaran 2024/2025)

Tolak H_0 jika $t_{hitung} \geq t_{(\alpha)(n_2-1);(n_1-1)}$ dalam taraf signifikan $(\alpha) = 0,05$ dan derajat kebebasan $(n_2-1) (n_1-1)$.

2.5 Penelitian Yang Relevan

Hasil yang relevan merupakan uraian sistematis tentang hasil-hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yang relevan sesuai dengan substansi yang diteliti. Fungsinya adalah memosisikan penelitian yang sudah ada dengan memosisikan penelitian yang akan dilakukan penelitian yang hamper serupa pernah dilakukan yaitu :

Pertama yang dilakukan oleh Puri Ayu Agustin dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Media Belajar Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Min Sei Mati Kecamatan Medan Labuhan T.A. 2017/2018”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, serta permasalahan yang telah dirumuskan, peneliti membuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Setelah diberikan test (postest) kepada siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka hasil dari nilai postes tersebut menyimpulkan bahwa media belajar berbasis multimedia berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa di kelas V MIN Sei Mati, nilai yang di dapat siswa pada kelas eksperimen yaitu menggunakan media belajar berbasis multimedia lebih meningkat dan respon siswa ketika belajar lebih baik daripada di kelas yang tidak menggunakan media belajar berbasis multimedia.
2. Hasil belajar siswa mata pelajaran IPA dengan menggunakan media belajar berbasis multimedia di kelas V MIN Sei Mati Kecamatan Medan Labuhan T.A. 2017/2018 mendapat nilai rata-rata sebesar 88. Hasil belajar IPA siswa jauh lebih baik setelah menggunakan media belajar berbasis multimedia dan dapat dikatagorikan sangat memuaskan.
3. Ada pengaruh media belajar berbasis multimedia terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA di kelas V MIN Sei Mati Kecamatan Medan Labuhan T.A. 2017/2018. Hal ini dibuktikan dari hasil hipotesis dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,978 > 1,708$ maka H_0 di tolak dan H_a di terima. Artinya, rata-rata hasil belajar siswa mata pelajaran IPA yang diajarkan menggunakan media belajar berbasis multimedia terdapat pengaruh yang signifikan.

2.6 Kaitan

Kaitan skripsi ini dengan penelitian sebelumnya yang relevan terletak pada penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 4 SD. Penelitian terdahulu umumnya membahas efektivitas berbagai jenis media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa, seperti media interaktif, audiovisual, dan animasi. Skripsi ini memperkuat temuan sebelumnya dengan fokus pada bagaimana media pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan hasil belajar secara lebih spesifik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan membandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan media multimedia dengan metode konvensional, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam mengoptimalkan strategi pembelajaran berbasis teknologi di tingkat sekolah dasar.

