

# PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN *WHOLE LANGUAGE* BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR BI SISWA KELAS III SD GUGUS V DR.SOETOMO

Ni Pt. Suci Antari, I Kt. Adnyana Putra<sup>2</sup>, I Wy. Darsana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail: Ni\_Putu\_Suci-Antari@yahoo.com<sup>1</sup>, adnyana\_putra54@yahoo.com<sup>2</sup>,  
w-darsana.@gmail.com<sup>3</sup>

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar bahasa Indonesia siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan *whole language* berbantuan multimedia interaktif pada siswa kelas III SD Negeri 14 Sesetan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa kelas III SD Negeri 9 Sesetan Kecamatan Denpasar Selatan. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu. Desain penelitian menggunakan "*Nonequivalent Control Group Design*". Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Gugus V Dr. Soetomo Denpasar Selatan dengan jumlah populasi 429 siswa. Sampel diambil dengan teknik *Random Sampling* dengan jumlah 84 siswa terdiri dari dua kelas yaitu Siswa Kelas III di SD 14 Sesetan sebagai kelas eksperimen dan Siswa Kelas III di SD 9 Sesetan sebagai kelas kontrol. Data tentang hasil belajar bahasa Indonesia dikumpulkan dengan instrumen berupa tes esay. Data ini analisisnya dengan t-test. Hasil penelitian menunjukkan, terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan *whole language* berbantuan multimedia interaktif dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional ( $t_{hit} = 9,44 > t_{tabel} = 2,00$ ) dengan  $dk = 82$  ( $\sum n - 2 = 84 - 2 = 82$ ) dan taraf signifikansi 5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran *whole language* berbantuan multimedia interaktif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas III SD Gugus V Dr. Soetomo Denpasar Selatan Tahun Ajaran 2012/2013.

**Kata kunci :** *Whole language*, Multimedia Interaktif, Hasil belajar

## Abstract

This study aims to determine significant differences Indonesian learning outcomes of students who take lessons with the *whole language* approach to interactive multimedia assisted of third-grade students at SD Negeri 14 Sesetan with students who take the conventional teaching third-grade students at SD Negeri 9 Sesetan South Denpasar District. This is a type of quasi-experimental research. Research design was using "*Nonequivalent Control Group Design*". Samples of this study were all of third grade students at SD Greders V Dr. Soetomo South Denpasar with total samples were 429 students. Samples were taken with a random sampling technique of 84 students consists of two classes, were third-grade students at SD 14 Sesetan as an experimental class and third-grade students at SD 9 Sesetan as the control class. Learning outcome data collected by instruments Indonesian form of essay tests. This data analyzed by t-test. Results showed that there were significant differences between students who take the *whole language* approach to learning with interactive multimedia assisted by students who take conventional learning ( $t_{hit} = 9.44 > t_{table} = 2.00$ ) with  $df = 82$  ( $\sum n - 2 = 84 - 2 = 82$ ) and a significance level of 5%. It can be concluded that the *whole language* approach to learning-assisted interactive multimedia has significant effect on learning outcomes Indonesian of third-grade students at SD Greders V Dr. Soetomo South Denpasar Academic Year 2012/2013.

**Key words:** Whole Language , Multimedia Interactiv, Learning Outcomes

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sadar akan hal itu, pemerintah telah dan sedang melakukan berbagai cara untuk mengoptimalkan pendidikan di Indonesia. Salah satunya adalah dengan penyempurnaan kurikulum yang saat ini dikenal dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan. Akan tetapi yang dipandang sebagai kunci utama keberhasilannya adalah proses pembelajaran di dalam kelas. Lebih lanjut, bahasa Indonesia sebagai salah satu mata pelajaran di SD ternyata merupakan masalah tersendiri bagi para siswa, padahal untuk meningkatkan kualitas SDM ini pendidikan bahasa Indonesia sangat memegang peranan penting.

Bahasa Indonesia merupakan bidang studi yang dipelajari oleh semua siswa dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas bahkan di perguruan tinggi. Ahli lain juga berpendapat pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu materi pelajaran yang sangat penting di sekolah. "Salah satu hakikat bahasa Indonesia adalah bahasa merupakan suatu sistem" (Hairuddin, 2007:86). Hal ini senada dengan pendapat Maksan (1994) yang mengatakan bahasa adalah suatu sistem. Hal tersebut berarti suatu keseluruhan kegiatan yang satu dengan yang lainnya saling berkaitan untuk mencapai tujuan berbahasa yaitu berkomunikasi. Pembelajaran bahasa Indonesia memegang peranan penting dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Kemampuan berbahasa siswa ini adalah kemampuan dalam menguasai empat keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa yang dimaksud yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Tarigan (1986:1) bahwa "Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan yang disebut Catur Tunggal." Menguasai keempat keterampilan berbahasa tersebut merupakan salah satu tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia.

Tujuan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia sesuai dengan Kurikulum 2004 adalah agar siswa dapat menggunakan bahasa Indonesia dalam berkomunikasi dengan baik dan benar. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran bahasa yang fungsional, yaitu pembelajaran bahasa harus dikaitkan dengan fungsinya, baik dalam berkomunikasi maupun dalam memenuhi keterampilan untuk hidup.

Tercapai tidaknya tujuan mata pelajaran bahasa Indonesia ditentukan oleh pribadi pendidik dan siswa yang melakukan proses pembelajaran. Menurut Roestiyah (2008:1) "di dalam proses pembelajaran, guru harus memiliki strategi, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, mengena pada tujuan yang diharapkan". Namun saat ini proses belajar-mengajar masih dilakukan oleh sebagian besar guru dengan menggunakan pembelajaran tradisional yang pada umumnya menggunakan metode ceramah, namun belum tentu semua guru cocok mengajar dengan metode ceramah saja. "Karena dalam metode ceramah guru dipandang sebagai satu-satunya sumber belajar terpenting" (Wahyudin, 2006:9.22). Hal ini tentunya mengakibatkan sikap pasif dari siswa serta mengakibatkan kegagalan pada proses belajar-mengajar.

Dalam mempelajari suatu bahasa khususnya bahasa Indonesia, keterampilan berbahasa memiliki peranan yang sangat penting. Terkait pentingnya keterampilan berbahasa dalam kehidupan, Sanjaya (2008: 81) menyatakan bahwa, keterampilan membaca merupakan suatu jalan yang mudah untuk mencapai pengetahuan dan sangat menunjang keberhasilan dalam semua bidang akademik. Siswa yang tidak memahami pentingnya keterampilan berbahasa akan kehilangan motivasi belajar. Sebaliknya siswa yang berhasil memanfaatkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis dalam kehidupannya akan lebih mampu untuk bersaing dalam dunia global.

Kenyataan yang terjadi, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada hari Kamis tanggal 7 Februari 2013 khususnya

di kelas III SD Gugus V Dr. Soetomo Denpasar Selatan, ditemukan bahwa hasil belajar bahasa Indonesia siswa masih jauh dari yang diharapkan. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata ulangan sumatif bahasa Indonesia kelas III dari masing-masing sekolah yang ada di SD Gugus V Dr. Soetomo Denpasar Selatan tahun ajaran 2012/2013 yaitu 6,4.

Belum optimalnya hasil belajar bahasa Indonesia yang diperoleh siswa kelas III SD Gugus V Dr Soetomo Denpasar Selatan disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya proses pembelajaran bahasa Indonesia yang seharusnya, menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung tetapi yang dilakukan guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas individu. Pembelajaran yang berlangsung di kelas lebih didominasi oleh guru, siswa jarang diberikan kesempatan untuk melibatkan pengalaman belajar secara langsung dalam proses pembelajaran.

Agar kegiatan pembelajaran benar-benar bermanfaat dan menyenangkan bagi siswa, maka perlu diterapkan metode dan teknik yang tepat. Salah satu upaya yang dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan melakukan eksperimen terhadap suatu teknik atau metode pembelajaran yang tepat. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dilakukan penelitian sebagai solusi memecahkan permasalahan. Pada penelitian ini, pendekatan pembelajaran *Whole Language* diharapkan lebih tepat diterapkan dalam proses pembelajaran agar hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal karena menurut Routman (1991:2.4 ) dan Froese (1991:2.4) menyebutkan ada delapan komponen *whole language* yaitu: *reading aloud, jurnal writing, sustained silent reading, shared reading, guided reading, guided writing, independent reading, independent writing*. Namun, sesuai dengan definisi *whole language* yaitu pembelajaran bahasa yang disajikan secara utuh dan tidak terpisah-pisah maka dalam menerapkan komponen *whole language* di kelas harus melibatkan semua keterampilan dan unsur bahasa dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan menerapkan pendekatan pembelajaran *Whole Language* dan berbantuan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia, siswa akan lebih memusatkan pikirannya kepada objek yang ada di depan kelas. Di mana kelebihan pendekatan pembelajaran *Whole Language* adalah melalui pendekatan "*whole language*" kemampuan dan keterampilan anak dalam menyimak, berbicara, membaca dan menulis dapat dikembangkan secara operasional dan menyeluruh. Selain itu minat baca anak telah dipupuk sedikit mungkin. Demikian pula kaitannya dengan keterampilan bahasa lainnya, yang pada akhirnya anak dapat berkomunikasi dengan baik, baik melalui bahasa lisan maupun bahasa tulis (Subagio, 2008: 83).

Selain itu, pendekatan ini mementingkan penggunaan multimedia, lingkungan dan pengalaman nyata yang dialami anak, penyampaiannya menyeluruh dan melibatkan berbagai disiplin ilmu, menggunakan pendekatan *Whole Language*, programnya disusun berdasarkan pendekatan fungsional dan memperhatikan perkembangan anak, baik perkembangan fisik, sosial-emosi, mental dan intelektual (Sardiman, 2007: 74). Dalam pembelajaran penggunaan media sangat berperan penting karena semakin sadarnya orang akan pentingnya media yang dapat membantu proses pembelajaran sudah mulai dirasakan. Selain itu, dengan semakin meluasnya kemajuan di bidang teknologi informasi dan komunikasi, maka pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pembelajaran semakin menuntut dan memperoleh media pembelajaran yang bervariasi secara luas pula. Di mana manfaat media dalam pembelajaran menurut Miarso (2004: 460) adalah sebagai berikut: 1) memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, 2) mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa, 3) dapat melampaui batas ruang kelas, 4) memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya, 5) menghasilkan keseragaman pengamatan, 6) membangkitkan keinginan dan minat baru, 7) membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar, 8) memberikan

pengalaman yang menyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun abstrak, 9) memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri, 10) meningkatkan kemampuan keterbacaan baru, 11) meningkatkan efek sosialisasi, 12) meningkatkan kemampuan ekspresi diri guru maupun siswa.

Multimedia interaktif merupakan suatu sistem presentasi menggunakan program aplikasi dalam komputer yang menggabungkan berbagai aplikasi media visual, serta dikontrol secara interaktif untuk memberi kemudahan pengguna dalam mencari informasi yang diperlukan secara beruntun. Pembelajaran didukung oleh pendekatan dan media yang akan membantu mereka menerima suatu materi di dalam kelas (Wijaya, 2009: 97). Perlu diketahui bahwa berhasil atau tidaknya suatu pendekatan pembelajaran yang digunakan di kelas akan sangat mempengaruhi hasil belajar siswa khususnya dalam pelajaran bahasa Indonesia (Daryanto, 2012: 240). Karena dilihat dari pengertiannya hasil belajar merupakan kemampuan – kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor yang berorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami siswa. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal (faktor yang berasal dari dalam diri siswa), dan faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar diri siswa).

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di SD Gugus V Dr. Soetomo Denpasar Selatan maka diadakan suatu penelitian ilmiah dengan judul: Pengaruh Pendekatan Pembelajaran *Whole Language* Berbantuan Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar Gugus V Dr. Soetomo Denpasar Selatan Tahun Ajaran 2012/2013.

## **METODE**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Gugus V Dr. Soetomo Denpasar Selatan tahun pelajaran 2012/2013. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Gugus v Dr. Soetomo Denpasar

Selatan. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Pada dasarnya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan pembelajaran *whole language* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas III SD Gugus V Dr. Soetomo Denpasar Selatan ini termasuk pada penelitian jenis *Quasi* eksperimen (eksperimen semu) di mana dalam penelitian ini peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) kepada sekelompok subjek yang telah ditentukan (Setyosari, 2012). Penelitian ini menguji hubungan sebab akibat untuk membuktikan apakah suatu variabel (variabel bebas) menyebabkan hasil pada variabel (variabel terikat). Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012: 61). Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Di mana Variabel Bebas adalah suatu variabel apabila dalam suatu waktu berada bersamaan dengan variabel lain, maka variabel lain itu (diduga) akan dapat berubah dalam keragamannya (Winarsunu, 2009:4). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pendekatan pembelajaran *whole language* berbantuan multimedia interaktif dan pembelajaran konvensional. Sedangkan Variabel Terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2012:61). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar bahasa Indonesia.

Dalam penelitian ini digunakan 2 kelompok sampel yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (kelompok banding). Desain penelitian ini adalah desain penelitian eksperimen semu dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam rancangan ini, satu kelompok sebagai kelompok eksperimen dan satu kelompok sebagai kelompok kontrol. Kedua kelompok memperoleh *Pre Test* dan *Post Test*.

Tahapan-tahapan dari prosedur penelitian yang digunakan adalah (1) menentukan materi-materi yang dibahas

selama penelitian, (2) menyiapkan instrumen pembelajaran (RPP dan LKS), (3) menyiapkan instrumen penelitian (menyusun tes dan menyiapkan kunci jawaban), (4) mengkonsultasikan instrument. penelitian dengan dosen bahasa Indonesia dan dosen pembimbing, (5) mengadakan uji coba instrumen, (6) melaksanakan pembelajaran, (7) memberikan *post-test* kepada kedua kelompok, (8) Menganalisis hasil penelitian untuk menguji hipotesis yang diajukan.

Pengumpulan data hasil belajar dalam penelitian ini menggunakan metode tes. Yang merupakan alat untuk mengukur hasil belajar bahasa Indonesia. Pada rancangan penelitian ini, kedua kelompok subjek penelitian dipilih secara acak (*random*). Kelompok pertama (kelompok eksperimen) dikenai perlakuan (*treatment*) dengan pendekatan pembelajaran *Whole Language* berbantuan multimedia interaktif dan kelompok yang kedua diberikan perlakuan (*treatment*) dengan pembelajaran konvensional.

*Pretest* dilakukan sebagai penyetaraan dengan menganalisis nilai ulangan harian siswa kelas III semester 1. Hal ini didukung oleh Dantes (2012: 97) yang menyatakan "pemberian *pre test* pada desain *Nonequivalent Control Group Design* digunakan untuk mengukur ekuivalensi atau penyetaraan kelompok". *Post test* dilakukan untuk memperoleh data hasil belajar bahasa Indonesia siswa dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Populasi adalah objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya" (Sugiyono,2012: 117). SD N. 4 Ssetan, SD N. 9 Ssetan, SD No. 12 Ssetan, SD N. 14 Ssetan, SD No. 1 Renon, SD No. 3 Renon, Cerdas Mandiri, Doremi. Dari sampel yang didapat setelah menggunakan Teknik *Random Sampling* yaitu SD 14 ssetan yang berjumlah 44 dan 40 orang di SD N 9 ssetan. Sampel adalah wakil dari populasi yang diteliti" (Arikunto, 2010: 174). Dalam melakukan pemilihan sampel penelitian, tidak dapat dilakukan pengacakan individu karena tidak bisa mengubah kelas yang terbentuk

sebelumnya dan kelas III yang dijadikan sampel berada di sekolah yang sama.

Cara menentukan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh populasi yang berada di SD Gugus V Dr.Soetomo Denpasar Selatan tahun ajaran 2012/2013 diundi untuk mendapatkan dua kelas. Dari dua kelas tersebut diundi kembali untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah diundi terpilih SD N 14 Ssetan sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan pendekatan pembelajaran *whole language* berbantuan multimedia interaktif sedangkan yang terpilih sebagai kelas kontrol yaitu kelas III SD N 9 Ssetan yang diberikan perlakuan pembelajaran konvensional.

Untuk membuktikan bahwa ke dua kelas tersebut setara, dilakukan uji kesetaraan dengan menggunakan uji-t. Uji kesetaraan dengan menggunakan nilai ulangan harian siswa kelas III semester 1. Sebelum menggunakan uji-t terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

Hasil perhitungan uji normalitas data hasil belajar bahasa Indonesia pada kelompok eksperimen dengan menggunakan rumus *chi - Square*, diperoleh  $X_{hitung} < X_{tabel}$  berdasarkan tabel distribusi untuk taraf signifikan 5% dan dk = 5 diperoleh  $X_{hitung} = 5,18747$  dan  $X_{tabel} = 11,07$  maka data hasil belajar bahasa Indonesia untuk kelas eksperimen berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas data hasil belajar bahasa Indonesia siswa pada kelompok kontrol menunjukkan bahwa diperoleh  $X_{hitung} < X_{tabel}$  berdasarkan tabel distribusi untuk taraf signifikan 5% dan dk = 5 diperoleh  $X_{hitung} = 6,78$  dan  $X_{tabel} = 11,07$  maka data hasil belajar bahasa Indonesia untuk kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan untuk menunjukkan bahwa perbedaan yang terjadi pada uji hipotesis benar-benar terjadi akibat adanya perbedaan antar kelompok, bukan sebagai akibat perbedaan dalam kelompok homogenitas varians data hasil belajar dianalisis dengan uji F dengan kriteria kelompok memiliki varians homogens jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ . hasil uji homogenitas varians data hasil belajar bahasa Indonesia siswa yaitu  $F_{hitung} 1,03$

dan  $F_{tabel}$  1,66 berarti  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas III pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai varians yang homogen.

Karena data nilai ulangan harian untuk kelompok eksperimen dan kontrol berdistribusi normal dan homogen dilanjutkan dengan melakukan uji kesetaraan dengan uji-t.

Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji-t diperoleh  $t_{hitung} = 0,04$  dan  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5% dan dk  $(n_1 + n_2) - 2$  adalah 2,00. Sehingga  $t_{hitung}$  lebih kecil dari  $t_{tabel}$  maka kedua kelompok penelitian ini setara dimana  $t_{hitung} < t_{tabel} = (0,04 < 2,00)$ .

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah data tentang hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas III. Data tentang hasil belajar bahasa Indonesia dikumpulkan dengan menggunakan tes hasil belajar bahasa Indonesia. Tes yang digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa disebut baik, jika materi yang terkandung dalam butir-butir soal tersebut dapat mewakili seluruh materi yang telah dipelajari oleh siswa. Untuk menjaga agar tes yang disusun tidak menyimpang dari bahan materi yang diajarkan, dibuatlah tabel kisi-kisi. Dilihat dari jenisnya data ini termasuk data primer, karena data secara langsung dikumpulkan oleh peneliti. Dilihat dari sifatnya data ini termasuk kuantitatif.

Tes untuk mengukur hasil belajar bahasa Indonesia dikonstruksi dalam bentuk tes uraian yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan dalam penelitian. Tes ini mengungkapkan tentang penguasaan siswa terhadap pelajaran bahasa Indonesia yang diperoleh. Kriteria penilaian tes kemampuan menyelesaikan tes uraian bahasa Indonesia akan menggunakan skala penilaian 0-2.

Pada teknik analisis data, sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas menggunakan analisis *Chi-Square* dan uji homogenitas varians dengan menggunakan uji F.

Kriteria pengujian adalah jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka data homogen. Sedangkan derajat kebebasannya adalah  $n - 1$ .

Data yang telah diuji normalitas dan homogenitas kemudian diuji hipotesisnya. Uji hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan uji-t dengan rumus *polled varians*. Setelah dilakukan uji-t, selanjutnya t hitung dibandingkan dengan t tabel dengan dk  $n_1 + n_2 - 2$  dengan taraf signifikan 5%.

Berdasarkan kriteria pengujian karena t hitung > t tabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar bahasa Indonesia siswa yang dibelajarkan melalui pendekatan pembelajaran *Whole Language* berbantuan multimedia interaktif dengan siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran konvensional pada siswa kelas III SD Gugus V Dr. Soetomo Denpasar Selatan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen semu dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Objek penelitian ini adalah pendekatan pembelajaran *whole language* berbantuan multimedia interaktif. Nilai yang diperoleh dalam penelitian ini adalah skor hasil belajar bahasa Indonesia siswa dari ranah kognitif. Secara umum nilai rata-rata siswa kelas eksperimen yang diberikan perlakuan pendekatan pembelajaran *whole language* berbantuan multimedia interaktif lebih dari kelas kontrol yang dibelajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional yaitu 81.0 dan 62.5.

Sebelum dilakukan uji hipotesis dengan uji-t terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat. Uji prasyarat yang dilakukan yaitu uji normalitas dan uji homogenitas varians. Hasil perhitungan uji normalitas data hasil belajar bahasa Indonesia pada kelompok eksperimen dengan menggunakan rumus *chi - Square*, diperoleh  $X_{hitung} < X_{tabel}$  berdasarkan tabel distribusi untuk taraf signifikan 5% dan dk = 5 diperoleh  $X_{hitung} = 5,18747$  dan  $X_{tabel} = 11,07$  maka data hasil belajar bahasa Indonesia untuk kelas eksperimen berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas data hasil belajar bahasa Indonesia siswa pada kelompok kontrol menunjukkan bahwa diperoleh  $X_{hitung} < X_{tabel}$ . Berdasarkan tabel distribusi untuk taraf signifikan 5% dan dk = 5 diperoleh  $X_{hitung} = 6,78$  dan  $X_{tabel} = 11,07$  maka data hasil belajar bahasa Indonesia untuk kelas kontrol berdistribusi normal.

Hipotesis penelitian yang di uji adalah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar bahasa Indonesia antara siswa yang

mengikuti pendekatan pembelajaran *whole language* berbantuan multimedia interaktif dengan pembelajaran konvensional siswa kelas III SD gugus V Dr. Soetomo tahun ajaran 2012/2013. Kriteria pengujian adalah  $H_0$  ditolak jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  di mana  $t_{tabel}$  diperoleh dari tabel distribusi t pada taraf signifikan 5% dengan dk  $(n_1 + n_2) - 2$ . Rangkuman hasil analisis uji-t ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rangkuman Hasil Uji-t

No	Kelompok	N	Dk	$\bar{x}$	S	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$
1	Eksperimen	44	82	81.0	97.60	9.44	2.00
2	Kontrol	40		62.2	101.2		

Berdasarkan perhitungan uji-t menunjukkan  $t_{hitung} = 9.44$  dan  $t_{tabel} = 2.00$  untuk dk = 82 dengan taraf signifikan 5%. Berdasarkan kriteria pengujian,  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $9.44 > 2.00$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar bahasa Indonesia siswa yang dibelajarkan melalui pendekatan pembelajaran *Whole Language* berbantuan multimedia interaktif dengan siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran konvensional pada siswa kelas III SD Gugus V Dr. Soetomo Denpasar Selatan.

### Pembahasan

Berdasarkan analisis data nilai ulangan sumatif siswa menunjukkan keadaan sampel yang homogen atau data berdistribusi normal dan memiliki variansi yang tidak berbeda secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diberi perlakuan, kedua kelompok mempunyai kemampuan awal yang sama sehingga kelompok eksperimen dapat diberi perlakuan yaitu dengan pendekatan pembelajaran *whole language* berbantuan multimedia interaktif dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Setelah diberi perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian kedua kelas diberi tes akhir (*post test*). Analisis dari hasil penelitian didapat bahwa rata-rata *post test* hasil belajar bahasa Indonesia yang dicapai pada

kelompok eksperimen adalah 81.0, sedangkan rata-rata *post tes* hasil belajar bahasa Indonesia untuk kelompok kontrol adalah 62.2 sehingga dapat dinyatakan bahwa, rata-rata *post test* hasil belajar bahasa Indonesia pada kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol. Untuk perhitungan normalitas, homogenitas dan uji-t menggunakan *microsoft excel* Kedua kelompok baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol memiliki data yang normal dan homogen.

Perhitungan uji hipotesis dengan uji-t menggunakan *microsoft excel*, dengan taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan 82 diperoleh  $t_{hitung} = 9.44$  dan  $t_{table} = 2.00$ . karena  $t_{hitung} > t_{table}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga hasil temuan tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar bahasa Indonesia siswa yang dibelajarkan melalui pendekatan pembelajaran *whole language* berbantuan multimedia interaktif dengan siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran konvensional pada siswa kelas III SD Gugus V Dr. Soetomo Denpasar Selatan.

Hasil belajar kelas eksperimen yang menerapkan pendekatan pembelajaran *whole language* berbantuan multimedia interaktif pada standar kompetensi mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi dalam bentuk karangan sederhana dan puisi, dilihat dari rata-rata

skor siswa kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol ( $81.0 > 62.2$ ).

Pembelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan dengan mengikuti komponen – komponen pendekatan pembelajaran *whole language* berbantuan multimedia interaktif yaitu Tahap persiapan (kegiatan pendahuluan), Tahap Pelaksanaan (kegiatan inti pada eksplorasi), Tahap evaluasi menyeluruh (kegiatan inti pada konfirmasi) memberikan kebebasan siswa dalam mengintegrasikan seluruh keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, menulis) terhadap materi yang disajikan dalam pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif dalam pendekatan pembelajaran *whole language* erat hubungannya dengan materi pembelajaran bahasa Indonesia. Siswa dapat mengintegrasikan seluruh keterampilan berbahasa dan materi pembelajaran yang dapat ditampilkan melalui multimedia interaktif yang dapat ditayangkan secara berulang-ulang sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan.

Pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen maupun kontrol tidak dibedakan dari segi materi maupun sumber belajarnya. Kelas eksperimen maupun kontrol sama-sama dibelajarkan dengan materi karangan sederhana dengan mempergunakan sumber belajar baik buku maupun LKS dibuat sama, namun karena teknik yang dipergunakan dalam menyampaikan materi karangan berbeda, hal tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa. Pembelajaran konvensional membuat siswa jenuh dan bosan dalam pembelajaran karena sebagian besar waktu dihabiskan untuk mendengarkan, mencatat dan mengerjakan soal secara individu.

Pendekatan pembelajaran *whole language* berbantuan multimedia interaktif memberikan pengaruh yang lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Dari simpulan tersebut ada suatu perbedaan yang terlihat selama penelitian berlangsung. Perbedaan tersebut adalah kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan pendekatan pembelajaran *whole language* berbantuan multimedia interaktif yang memiliki skor rata-rata hasil belajar yang lebih besar dari

kelompok kontrol yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional.

Secara operasionalnya pendekatan pembelajaran *whole language* berbantuan multimedia interaktif dan pembelajaran konvensional digunakan untuk materi pembelajaran yang sama tetapi dengan cara penyampaian yang berbeda. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Sulatri (2012) menyebutkan bahwa dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *whole language* berbantuan multimedia interaktif lebih baik sehingga terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas III semester genap di SD N 5 Datah, Kecamatan Abang, Kabupaten Karangasem tahun pelajaran 2011-2012.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar materi karangan sederhana dalam mata pelajaran bahasa Indonesia antara siswa yang dibelajarkan melalui pendekatan pembelajaran *whole language* berbantuan multimedia interaktif dengan siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional di kelas III SD Gugus V Dr. Soetomo Denpasar Selatan. Dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan dengan menggunakan uji-t diketahui bahwa  $t_{hitung} = 9.44 > t_{tabel} = 2.00$  (taraf signifikan 5% dan  $dk = 84$ ) sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar bahasa Indonesia siswa yang dibelajarkan melalui pendekatan pembelajaran *whole language* berbantuan multimedia interaktif dengan siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada siswa kelas III SD Gugus V Dr. Soetomo Denpasar Selatan.

Berdasarkan tes akhir pembelajaran (*post test*) diketahui bahwa rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen lebih besar dari kelompok kontrol ( $81.0 > 62.2$ ), hal ini berarti bahwa rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen yang dibelajarkan melalui pendekatan pembelajaran *whole language* berbantuan multimedia interaktif lebih baik dari kelompok kontrol yang dibelajarkan melalui pembelajaran

konvensional. Maka hal ini menunjukkan bahwa pendekatan *whole language* berbantuan multimedia interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas III SD Gugus V Dr. Soetomo Kecamatan Denpasar Selatan.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh beberapa saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut, 1) disarankan kepada guru hendaknya dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia kelas III SD N 14 Sesehan untuk tetap membelajarkan melalui salah satu pendekatan pembelajaran *whole language* berbantuan multimedia interaktif lebih baik dari pada hasil belajar bahasa Indonesia siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional. Namun hal ini perlu disesuaikan pula dengan materi yang akan disampaikan, 2) disarankan pendekatan pembelajaran *Whole Language* berbantuan multimedia interaktif dapat dijadikan alternatif pembelajaran dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia sehingga pembelajaran yang dilaksanakan lebih variatif, dan tidak monoton seperti yang telah dilaksanakan sebelumnya dan pada akhirnya dapat mengoptimalkan proses pembelajaran, 3) disarankan kepada pembaca yang berminat untuk mengadakan penelitian lebih lanjut sebagai penyempurnaan mengenai pendekatan pembelajaran *whole language* berbantuan multimedia interaktif, dan lebih kritis menyikapi hasil penelitian ini. Sebab penelitian ini dilakukan oleh peneliti pemula yang masih banyak kekurangannya dan jauh dari sempurna.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dantes, Nyoman. 2012. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Daryanto. 2012. *Kamus Bahasa Indonesia Lengkap*. Surabaya: Apollo.
- Froese, V. (1991). *Introduction to whole – language teaching and learning*. In V. Froese (Ed.), *Whole Language: Practice and theory*. Needham Height, MA: Allyn and Bacon.
- Hairuddin, dkk. 2007. *Bahan Ajar Cetak Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- Maksan, Marjuman. 1994. *Ilmu Bahasa*. Padang: M.R.C FPTK IKIP Padang.
- Miarso, Y. 2004. *Menyemai Benih Teknologi informasi dan Komunikasi*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Routman, R. 1991. *Invitations: Changing as teachers and learners K-12*. Portsmouth, NH: Heinemann.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Edisi Pertama). Jakarta: Fajar Interpratama Offset.
- Setyosari, Punaji. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : Kencana.
- Subagio. 2008. *Interaksi Belajar Mengajar*. Jakarta. F. Hasmar
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan R&D*. Bandung : Alfa Beta.
- Sulastri, Ni Kadek. 2012. *Penerapan Pendekatan Whole Language Berbantuan Media Visual Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas III Semester II SD N 5 Datar Tahun Ajaran 2010/2011*. Hasil Penelitian (tidak diterbitkan). Universitas pendidikan Ganesha.
- Tarigan, H.G. 1986. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.

Wahyudin,dkk. 2006. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Wijaya. 2009. *Klasifikasi Model Pembelajaran Untuk Proses Pembelajaran Efektif*. Jakarta. Balai Pustaka.

Winarsunu. 2009. *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang : sUniversitas Negeri Malang.