

Efektivitas Penggunaan Media Papan Tulis Interaktif terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di MAN 2 Kota Pekanbaru

Hasnah Faizah¹, Auzar², Maili Yusma³, Seppi Yeni⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Riau

e-mail: hasnah.faizah@lecturer.unri.ac.id¹, auzar@lecturer.unri.ac.id²,
maili.yusma0726@student.unri.ac.id³, seppiyeni.pku@gmail.com⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media papan tulis interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia di MAN 2 kota Pekanbaru dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian ini adalah *quasi experiment* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII MIPA 9 dan XII MIPA 6. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah cluster sampling yakni teknik pengambilan sampel berdasarkan kelas-kelas atau kelompok yang sudah ada. Penelitian ini dilakukan secara bertahap dari bulan agustus sampai September 2023. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Teknik analisis menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil perhitungan nilai gain score diperoleh nilai rata-rata gain score pada kelas eksperimen sebesar 0,04 dengan kategori rendah. Sedangkan nilai gains score pada kelas kontrol yaitu 0,01 dengan kategori rendah. Pada kelas kontrol memiliki rata-rata pretest yaitu 60 dan rata-rata posttest yaitu 62,25. Pada kelas eksperimen memiliki rata-rata pretest yaitu 72,963 dan rata-rata posttest yaitu 78,51. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa, akan tetapi bukanlah perbedaan yang signifikan.

Kata kunci: *Papan Tulis Interaktif, Hasil Belajar Siswa.*

Abstract

This research aims to determine the effectiveness of using interactive whiteboard media in learning Indonesian at MAN 2 Pekanbaru city in improving student learning outcomes. This study uses a quantitative approach. This research method is a quasi experiment with a Nonequivalent Control Group Design. The population in this study were students of class XII MIPA 9 and XII MIPA 6. The sampling in this research was cluster sampling, namely a sampling technique based on existing classes or groups. This research was carried out in stages from August to September 2023. Data collection techniques used tests. The analysis technique uses the t-test. Based on the results of calculating the gain score, the average gain score in the experimental class was 0.04 in the low

category. Meanwhile, the gains score in the control class is 0.01 in the low category. The control class has a pretest average of 60 and a posttest average of 62.25. The experimental class has a pretest average of 72.963 and a posttest average of 78.51. The results of these calculations show that there are differences in student learning outcomes, but they are not significant differences.

Keywords : *Interactive Whiteboard, Student Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Di era globalisasi yang saat ini sangat berkembang pesat, semua aspek kehidupan berpusat pada penggunaan teknologi yang sudah semakin canggih. Dari berbagai aspek kehidupan tersebut, bidang pendidikan adalah salah satu bidang yang menggunakan teknologi yang semakin modern dan canggih tersebut. Dunia pendidikan tentunya tidak mau kalah dengan bidang-bidang lainnya yang sudah menggunakan teknologi digital dalam pelaksanaan kinerjanya. Oleh karena itu, dunia pendidikanpun turut serta menggunakan teknologi digital dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah. Sudah saatnya guru di sekolah menyesuaikan cara mengajarnya dengan perubahan perkembangan jaman. Tidak sepenuhnya lagi menggunakan cara-cara mengajar konvensional saat mengajar di dalam kelas.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya. Dewasa ini pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi, sehingga terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan (Hujair dalam Muhson 2010).

Dalam dunia pendidikan yang saat ini serba menggunakan teknologi sesuai perkembangan zaman tentunya penggunaan teknologi itu tidak pula akan terlepas dari penyesuaian tingkat pendidikan dan bahkan bidang ilmu yang dipelajari. Misalnya saja untuk tingkat sekolah dasar penggunaan gawai belum sesuai digunakan karena anak-anak di sekolah dasar yang belum menguasai penggunaan gawai dan bahkan belum memiliki. Akan tetapi untuk tingkat menengah pertama dan menengah atas sudah bisa diterapkan karena rata-rata sudah memiliki gawai dan sudah menguasai penggunaan teknologi tersebut.

Seluruh bidang ilmu yang diajarkan di sekolah tentunya saat ini sudah menggunakan bantuan teknologi dengan tujuan untuk mempermudah dalam proses pembelajaran. Diantara teknologi yang digunakan yaitu penggunaan computer, proyektor, papan tulis digital(IT Board), gawai, jaringan internet, dan penggunaan e-book. Dari semua bentuk teknologi yang dapat membantu dalam proses pembelajaran tersebut tentunya guru juga akan menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan di kelas.

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di semua tingkat, mulai dari sekolah dasar dan bahkan menjadi mata kuliah wajib umum di perguruan tinggi. Pembelajaran bahasa Indonesia menjadi sangat penting karena bahasa Indonesia adalah bahasa resmi negara Indonesia yang berfungsi sebagai bahasa persatuan yang sangat penting kita jaga keberadaannya. Hal ini dilakukan agar eksistensi bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan bahasa Indonesia tidak

hilang dan tetap lestari. Oleh karena itu pelajaran Bahasa Indonesia menjadi pelajaran wajib dan bahkan pemerintah mewujudkan mata pelajaran Bahasa Indonesia harus ada di semua jenjang pendidikan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang menjadi mata pelajaran wajib di semua jenjang pendidikan ini tentunya juga menggunakan bantuan teknologi dalam pembelajaran yang dilakukan, dalam hal bahan ajar, media pembelajaran atau bahkan dalam cara mengajar di dalam kelas sehingga terjadi interaksi dalam proses pembelajaran di kelas. Arsyad (2006:26) berpendapat bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Maka dari itu penggunaan media pembelajaran yang menimbulkan proses belajar yang interaktif dapat menjadi salah satu solusi dari permasalahan di atas. Solusi tersebut diharapkan mampu untuk mengatasi permasalahan yang muncul baik dari segi siswa, guru, maupun sarana prasarana.

Wulandari (2023) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran.

Dengan adanya media pembelajaran juga menjadi salah satu cara untuk mengatasi kekurangan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru ketika mengajar akan menjadi perantara dalam mentransfer materi-materi yang diajarkan oleh guru kepada peserta didik dengan efektif dan efisien.

(Basyaruddin dalam Tafonao 2018) menyebutkan bahwa media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan oleh guru agar kegiatan belajar berlangsung secara efektif. Sadiman (2006:7) Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Menurut Briggs (dalam Sadiman 2006:6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Menurut Trianto (2010:199) Media sebagai komponen strategi pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, dan materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar.

Fungsi media pembelajaran yaitu: (1) menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau, (2) mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, (3) memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal

yang sukar diamati secara langsung, (4) mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung, (5) dapat membantu membandingkan sesuatu dengan mudah, (6) dapat melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang atau lama, (7) dapat menjangkau audience yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak, (8) dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing (Daryanto, 2013:10).

(Sadiman dalam Tarigan 2015) juga menjelaskan beberapa fungsi atau kegunaan media antara lain: (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, (2) mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indra, (3) dapat mengatasi sikap pasif pada anak, (4) dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda dapat diatasi dengan media.

Menurut Aqib (2014:51) manfaat media pembelajaran terdiri dari: (1) menyenangkan penyampaian materi, (2) pembelajaran lebih jelas dan menarik, (3) proses pembelajaran lebih interaksi, (4) efisiensi waktu dan tenaga, (5) meningkatkan kualitas hasil belajar, (6) belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, (8) meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Salah satu bentuk dari penggunaan teknologi informasi yang semakin canggih tersebut adalah penggunaan media pembelajaran IT BOARD atau papan tulis interaktif dalam pembelajaran di dalam kelas. Papan tulis interaktif (PTI) atau smartboard adalah papan tulis interaktif besar yang terpasang ke komputer Anda. Proyektor dengan komputer desktop memproyeksikan objek visual ke permukaan panel tampilan (LCD) yang memungkinkan pengguna mengontrol komputer dengan pena, jari, stylus, atau perangkat lain.

Menurut Hosnan (2016:117) ada 5 keuntungan jika menggunakan media pembelajaran interaktif, yaitu (1) respon siswa dapat diketik dan dilihat di layar; (2) objek yang dihubungkan dengan sistem dapat dimanipulasi; (3) sistem menuntut siswa berpartisipasi aktif dalam presentasi video pendidikan; (4) media interaktif dapat digunakan untuk pengajaran remidi, mengulang bagian-bagian yang belum dikuasai dengan informasi yang masih lengkap dan asli; (5) menyediakan banyak materi untuk dipelajari.

Saat ini sudah banyak sekolah yang sudah menggunakan papan tulis digital terutama sekolah di kota-kota besar. Salah satunya yaitu MAN 2 Kota Pekanbaru. Banyak pertanyaan yang diajukan peneliti tentang bagaimana cara terbaik untuk menggunakannya sebagai media pembelajaran. Apakah papan tulis digital yang memakan banyak biaya tersebut memiliki dampak positif atau malah sebaliknya. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengkaji efektivitas penggunaan papan tulis digital atau Smart Board tersebut dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di MAN 2 Pekanbaru.

METODE

Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (*Quasi Experiment*) dengan desain *Nonequivalent Control Group*. Desain penelitian ini dipilih dua kelas Dari dua kelas tersebut, satu kelas diberikan perlakuan khusus dengan menggunakan media IT Board dan yang satunya tidak. Penelitian ini akan dilakukan di kelas XII MAN 2 Pekanbaru. Populasi dalam

penelitian ini adalah siswa kelas XII MIPA 9 dan XII MIPA 6. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah cluster sampling yakni teknik pengambilan sampel berdasarkan kelas-kelas atau kelompok yang sudah ada. Instrumen dalam penelitian ini adalah hasil tes belajar dari kedua kelas tersebut. Adapun analisis data menggunakan uji-t dan gain score. Untuk membandingkan hasil belajar kedua kelas tersebut maka dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok, yakni kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol adalah kelas XII Mipa 9 yaitu kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran IT Board dalam proses pembelajaran. Kelompok eksperimen adalah kelas XI Mipa 6 yaitu kelas yang menggunakan media pembelajaran IT Board dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan hasil belajar siswa diukur setelah diberikan perlakuan pada salah satu kelas yang disebut kelas eksperimen. Perlakuan tersebut adalah belajar menggunakan media papan tulis interaktif di kelas eksperimen. Peningkatan hasil belajar siswa dilakukan dengan analisis nilai *gain score* melalui perhitungan menggunakan nilai *pretest* dan nilai *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Setelah perhitungan tersebut dilakukan, barulah dapat diketahui bahwa analisis *gain score* menggunakan dua data yakni *pretest* dan *posttest*.

Hasil *Pretest*

Pretest hasil belajar siswa sebelum menggunakan media papan tulis interaktif yaitu pada kelas XII Mipa 6 sebagai kelas eksperimen dan XII Mipa 9 sebagai kelas kontrol. *Pretest* dianalisis menggunakan aplikasi SPSS 16.0. Nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol yaitu (60) dan kelas eksperimen yaitu (72,963).

Setelah mengetahui rata-rata nilai *pretest* pada kedua kelas, maka selanjutnya adalah melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada *pretest* menggunakan uji *Shapiro-wilk*. Berdasarkan hasil perhitungan pada uji normalitas *Shapiro-wilk* dapat dilihat bahwa uji normalitas kelas eksperimen (XII Mipa 6) memperoleh nilai sig. ($=0,015$) lebih besar dari nilai α (0,05) dan siswa kelas kontrol (XII Mipa 9) mempunyai nilai sig. ($=0,030$) lebih besar dari α (0,05) sehingga H_0 diterima. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat diketahui bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah kedua data berasal dari kelompok yang sama. Uji homogenitas pada *pretest* menggunakan uji *Levene*. Hasil perhitungan homogenitas mempunyai nilai sig. ($=0,267$) lebih besar dari nilai α ($=0,05$) sehingga H_0 diterima. Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut berasal dari populasi yang memiliki variasi yang homogen.

Hasil perhitungan uji t pada kedua data *pretest* hasil belajar siswa mempunyai sig.2-tailed (0,872) lebih besar dari α ($=0,05$) sehingga H_0 diterima. Berdasarkan perhitungan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas memiliki rata-rata *pretest* yang sama.

Hasil *Posttest*

Posttest dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Apakah setelah diberikan perlakuan memberikan peningkatan terhadap hasil belajar atau tidak. Perlakuan tersebut diberikan kepada kelas eksperimen yang mana kelas eksperimen tersebut adalah kelas XII Mipa 6. *Posttest* hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yaitu 78,51 dan pada kelas kontrol yaitu 62,25.

Hasil perhitungan normalitas menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen mempunyai nilai sig. (0,011) lebih besar dari (0,05) dan siswa kelas kontrol mempunyai sig. (0,026) lebih besar dari (0,05). Berdasarkan perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa kedua data berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data tersebut berasal dari kelompok yang sama. Hasil perhitungan homogenitas menunjukkan bahwa kedua data hasil belajar siswa pada nilai *posttest* mempunyai sig. (0,806) lebih besar dari (0,05) sehingga H_0 diterima. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut berasal dari varian yang homogen atau berasal dari kelompok yang sama.

Hasil perhitungan uji t pada kedua data *posttest* hasil belajar siswa mempunyai sig. *2-tailed* (=0,00) lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 diterima. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan terhadap hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan media papan tulis interaktif dengan kelas yang tidak menggunakan media papan tulis interaktif.

Uji efektifitas media papan tulis interaktif dianalisis menggunakan *N Gain Score*. Hasil perhitungan nilai gain score berarti hasil perbandingan dari kelas kontrol dan kelas eksperimen yang dihitung berdasarkan nilai pretest dan nilai posttest. Nilai rata-rata gain score pada kelas kontrol yaitu 0,01 dengan kategori rendah sedangkan nilai rata-rata gain score pada kelas eksperimen yaitu 0,04 dengan kategori rendah. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa perbedaan perlakuan menggunakan media papan tulis interaktif tidak terlalu memberikan perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media papan tulis interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa namun tidak terlalu memberikan perbedaan yang signifikan. Berdasarkan hasil perhitungan nilai gain score diperoleh nilai rata-rata gain score pada kelas eksperimen yaitu kelas XII Mipa 6 sebesar 0,04 dengan kategori rendah. Nilai gain score pada kelas kontrol yaitu kelas XII Mipa 9 diperoleh nilai rata-rata 0,01 dengan kategori rendah. Pada kelas eksperimen sebelum menggunakan media papan tulis interaktif terdapat rata-rata 72,96 dan pada kelas kontrol 60. Nilai posttest pada kelas eksperimen setelah menggunakan media papan tulis interaktif yaitu 78,51 dan pada kelas kontrol yaitu 62,25. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan namun bukan perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah menggunakan media papan tulis interaktif

tersebut. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media papan tulis interaktif tidak memberikan efek yang signifikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aqib, Zainal. (2014). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Muhson, Ali. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. VIII. No. 2 –Tahun 2010, Hlm. 1 -10.
- Sadiman, A.S. (2006). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Trianto. (2016). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tafonao, Talizaro. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalammeningkatkan Minat Belajarmahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol.2No.2, Juli 2018.
- Tarigan, Darmawaty. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, Vol. 2, No. 2, Desember 2015.
- Wong, K., Goh, P., and Osman, R. (2013). *Affordances of Interactive Whiteboards and Associated Pedagogical Practices: Perspectives of Teachers of Science with Children Aged Five to Six Years*. *Turkish Online Journal of Educational Technology TOJET*, 12(1), 1-8.
- Wulandari, Amelia Putri. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education Volume 05, No. 02, Januari-Februari 2023*.