

## Pengaruh Penggunaan Media Botol Cerdas terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa di MIN 10 Medan

**Nadya Zain Ritonga**

PGMI, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara,  
Medan, Indonesia

Korespondensi penulis: [pgmi04nadyazain2019@gmail.com](mailto:pgmi04nadyazain2019@gmail.com)

**Salminawati Salminawati**

PGMI, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara,  
Medan, Indonesia

E-mail: [salminawati@uinsu.ac.id](mailto:salminawati@uinsu.ac.id)

**Riris Nurkholidah Rambe**

PGMI, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara,  
Medan, Indonesia

E-mail: [ririsnurkholida@uinsu.ac.id](mailto:ririsnurkholida@uinsu.ac.id)

**Abstract.** *This study aims to determine the effect of using smart bottle media to improve the learning outcomes of Indonesian students in grade IV at MIN 10 Medan, which consist of two classes. The researcher took class IV-A and IV-B to be used as a sample, totaling 12 people as the experimental class and 12 people as the control class. This type of research is a quantitative experimental research (Quasi Experimental Design) with the Nonequivalent Control Group Design approach. Data collection techniques with observation, documentation, and test. Based on data analysis from research result werw obtained: 1) The Indonesian language learning result of students at MIN 10 Medan using picture story can be seen from the average final test (posttest) score in the control class, namely class IV-A, which obtained an average score of 48,33 and a standar deviation of 15,27. 3) The Indonesian language learning results of students at MIN 10 Medan using a smart bottle media can be seen from the average final test (posttest) score in the experimental class, namely class IV-B, which obtained an average score of 53,33 and a standard deviation of 16,69. 3) The process of implementing smart bottle media in Indonesian language subjects in class IV MIN 10 Medan is going well and can improve student learning outcome in Indonesian language subjects. This can be seen from comparison of learning outcomes between the experimental class and the control class, where the learning outcomes of students in the experimental class are higher than the learning outcomes of students in the control class.*

**Keywords:** *Smart bottle media, learning outcomes, Indonesia language*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media botol cerdas terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia Siswa kelas IV di MIN 10 Medan, yang terdiri dari dua kelas. Peneliti mengambil kelas IV-A dan IV-B untuk dijadikan sampel yang berjumlah 12 orang sebagai kelas eksperimen dan 12 orang sebagai kelas kontrol. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen (Quasi Experimental Design) dengan pendekatan *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik pengumpulan data dengan observasi, dokumentasi, dan tes. Berdasarkan analisis data dari hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut: 1) Hasil belajar Bahasa Indonesia siswa di MIN 10 Medan dengan menggunakan media cerita bergambar dilihat dari rata-rata nilai tes akhir (posttest) di kelas kontrol yaitu kelas IV-A memperoleh rata-rata nilai 48,33 dan standar deviasi 15,27. 2) Hasil belajar Bahasa Indonesia siswa di MIN 10 Medan dengan menggunakan media botol cerdas dilihat dari rata-rata nilai tes akhir (posttest) di kelas eksperimen yaitu kelas IV-B memperoleh rata-rata nilai 53,33 dan standar deviasi 16,69. 3) Proses penerapan media botol cerdas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MIN 10 Medan berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa di kelas kontrol.

**Kata kunci:** Media Botol Cerdas, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut supaya bisa menggunakan alat-alat yang bisa disediakan oleh sekolah dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dituntut bisa menggunakan alat yang murah dan efisien dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar sangat membantu guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran di sekolah dan sebagai pembawa informasi atau pesan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pembelajaran adalah usaha sadar seorang guru untuk membantu siswa supaya mereka bisa belajar sesuai dengan minat dan kebutuhannya. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber belajar supaya terjadi proses belajar dalam diri siswa. Dalam proses pembelajaran siswa adalah subjek yang belajar dan guru ialah subjek yang mengajar. Mengajar bisa diartikan sebagai proses membantu individu atau kelompok dalam melakukan kegiatan belajar sehingga proses belajar mengajar bisa berlangsung efektif. (Kustandi & Darmawan, 2020)

*Association for Education and Communication Technology (AECT)* mendefinisikan media adalah segala bentuk yang dipakai untuk suatu proses penyaluran informasi. Adapun *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai benda yang bisa didengar, dimanipulasi, dibaca, dilihat atau dibicarakan beserta instrumen yang dipakai dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, bisa mempengaruhi efektivitas program instruksional. Pemilihan suatu jenis media pembelajaran merupakan salah satu bagian terpenting dalam proses pembelajaran di kelas. Pemilihan jenis media yang tidak tepat dapat menimbulkan berbagai efek dalam proses pembelajaran. Salah satu akibat yang paling sering ditemui adalah tidak maksimalnya proses pembelajaran yang terjadi di kelas. Hal ini akan menjadi penyebab utama tujuan akhir pembelajaran tidak tersampaikan dengan baik dan tidak dapat dicapai oleh peserta didik. Akuntansi merupakan salah satu mata pelajaran yang dikenal sebagai mata pelajaran yang memiliki perpaduan antara pemahaman konsep teori dan kemampuan eksak. Kondisi ini menuntut guru untuk lebih kreatif dalam menentukan jenis dan fungsi media yang terbaik dalam penyampaian materi di kelas. Dengan mengenal berbagai macam jenis dan fungsi media pembelajaran, diharapkan para guru dapat memilih dan menentukan jenis media pembelajaran yang terbaik untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. (Usman dalam Cecep dan Daddy, 2020).

Pengelolaan pembelajaran yang baik merupakan tugas dan tanggung jawab guru. Meskipun dalam sudut pandang pembelajaran Bahasa saat ini telah berkembang ke pendekatan *student-centered* daripada *teacher-centered*, akan tetapi dalam pelaksanaannya optimal atau tidaknya dipicu oleh cara atau strategi guru dalam mengelola pembelajaran. Pengelolaan kelas yang baik bisa dilakukan dengan merancang strategi pembelajaran dan menerapkannya dalam sebuah Teknik pembelajaran. Dalam mengaplikasikan teknik pembelajaran, tentunya guru membutuhkan peran media pembelajaran.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pengertian Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia diatas, maka salah satu tujuan pendidikan ialah mengembangkan potensi dan keterampilan peserta didik sehingga dengan berkembangnya potensi dan keterampilan peserta didik, maka berbagai bidang dalam kehidupannya juga akan berkembang. Keberhasilan seseorang dalam proses pendidikan bisa dilihat dari segi akhlak, intelegensi dan retorikanya dalam kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan, dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. (Aghni, 2018).

Pemilihan jenis media sering kali dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menggunakan media tersebut. Apabila guru mempunyai keterbatasan kemampuan menggunakan jenis media tertentu akan membuat guru tersebut menghindari penggunaan media pembelajaran tersebut. Hal ini kemudian memberikan pengaruh pada keberagaman jenis media yang digunakan oleh guru menjadi semakin berkurang juga.

Selain keterbatasan kemampuan penggunaan media, hal berikutnya yang bisa mempengaruhi pemilihan media ialah pengetahuan guru dalam mengenal fungsi dari suatu media pembelajaran. Setiap jenis media mempunyai pengaruh tersendiri yang akan ditimbulkan pada peserta didik. Pengaruh ini dapat terkait dengan siapa pengguna media, bagaimana media tersebut digunakan, bagaimana media tersebut mempengaruhi penggunaanya, dan bagaimana media tersebut cocok terhadap jenis materi yang akan disampaikan.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya mendapatkan pengetahuan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran itu sendiri melibatkan dua pihak, yaitu peserta

didik sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Dalam kegiatan pembelajaran yang terpenting ialah terjadinya proses belajar. Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap individu sepanjang hidupnya. Oleh sebab itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu tanda bahwa seseorang itu telah belajar ialah dengan adanya perubahan tingkah laku pada diri orang tersebut, misalnya perubahan tingkah laku, keterampilan, atau sikapnya.

Dalam proses belajar mengajar terjadi komunikasi timbal balik atau komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik atau antara peserta didik dengan peserta didik. Semua kegiatan yang terjadi adalah kegiatan berbahasa, maksudnya pendidik sudah memulai kegiatan belajar mengajar dengan berkomunikasi sehingga proses belajar mengajar berjalan dengan efektif, jika Bahasa yang dipakai benar-benar berfungsi. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada hakikatnya ialah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Atmazaki berpendapat bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia mempunyai tujuan supaya siswa memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan, menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai Bahasa persatuan dan Bahasa negara, memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional dan sosial, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia. (Ali, 2020)

Dalam proses pembelajaran hasil belajar siswa adalah salah satu tolak ukur keberhasilan dalam dunia pendidikan. Hasil belajar bisa diartikan sebagai hasil yang diperoleh karena adanya aktivitas yang telah dilakukan. Hasil belajar adalah hal yang tidak bisa dipisahkan dari kegiatan belajar, hasil belajar yang diperoleh siswa mempunyai tingkatan yang berbeda dan untuk memperoleh hasil belajar siswa sebagaimana yang diharapkan, maka perlu diperhatikan media pembelajaran yang sesuai supaya tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Hasil belajar siswa adalah salah satu yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Hasil belajar siswa di MIN 10 Medan masih tergolong rendah terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Rendahnya hasil belajar siswa karena ketidakmampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang tepat dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa tidak maksimal.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan beberapa permasalahan selama proses pembelajaran berlangsung. Permasalahan saat proses pembelajaran tersebut adalah rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 70. Diketahui jumlah siswa kelas IV-A yang terdiri dari 23 siswa dan kelas IV-B terdiri dari 23 siswa, dan pada kenyataannya hanya sebagian siswa yang dapat mencapai KKM tersebut. Maka dikatakan bahwa hasil belajar siswa di kelas IV MIN 10 Medan masih tergolong rendah. Selain itu siswa kurang aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Karena siswa tidak ada yang bertanya tentang materi yang belum paham dan kebanyakan siswa tidak memperhatikan saat guru menjelaskan. Guru tidak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Guru hanya melakukan metode ceramah dengan menjelaskan materi ajar disertai menulis di papan tulis. Selain itu siswa diberikan tugas dan diminta untuk menyelesaikan tugasnya, tanpa adanya bimbingan dan pemantauan terhadap siswa.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka dalam proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang bervariasi supaya dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran, serta media pembelajaran yang digunakan membuat siswa tidak jenuh dalam proses pembelajaran dan media pembelajaran ini diharapkan bisa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang bisa mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran botol cerdas.

Berdasarkan hal tersebut maka perlu diterapkan media botol cerdas yang dapat membuat suasana kelas menjadi hidup dan meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar tersebut adalah dengan menggunakan media botol cerdas. Media botol cerdas merupakan sebuah media interaktif yang dapat digunakan oleh seorang guru untuk mendorong minat belajar siswa dalam hal mengemukakan pendapatnya secara langsung. Media pembelajaran botol cerdas ini terdiri dari beberapa soal yang sudah dibuat oleh guru dan harus dijawab oleh siswa. Apabila jawaban yang disampaikan siswa sudah benar maka seorang guru memberikan *Reward* kepada siswa, tetapi jika jawaban yang disampaikan siswa kurang tepat maka seorang guru akan memberikan *Punishment* kepada siswa.

## **TINJAUAN LITERATUR**

### **Hasil Belajar**

#### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan hasil pembelajaran dari suatu individu berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Menurut Nana Sudjana, hasil belajar

adalah suatu kompetensi yang bisa dicapai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh pendidik di suatu sekolah dan kelas tertentu (Nurrita, 2018). Sedangkan menurut Gagne & Briggs, hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, Hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), sintesis (C5), dan ranah penilaian (C6).

Dari pengertian diatas, maka bisa diambil kesimpulan bahwa hasil belajar ialah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses belajar mengajar dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

## **2. Media Botol Cerdas**

Media yang baik adalah media yang mempunyai ciri atau bentuk dari konsep materi ajar yang digunakan untuk memperagakan materi tersebut sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa (Kusnadi, 2021). Media pembelajaran botol cerdas ini pertama kali dibuat oleh Afrilia Utami seorang mahasiswa PGMI dari Universitas Islam Negeri Raden Patah Palembang. Media pembelajaran botol cerdas ini terdiri dari beberapa soal yang sudah dibuat oleh guru dan harus dijawab oleh siswa. Apabila jawaban yang disampaikan siswa sudah benar maka seorang guru memberikan *Reward* kepada siswa, tetapi apabila jawaban yang disampaikan siswa kurang tepat, maka seorang guru akan memberikan *Punishment* kepada siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran botol cerdas merupakan sebuah media interaktif yang dapat digunakan seorang guru untuk mendorong minat belajar siswa dalam hal mengemukakan pendapatnya secara langsung.

## **3. Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Pembelajaran bahasa indonesia pada hakikatnya ialah membelajarkan siswa tentang keterampilan berbahasa indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya (Rambe, 2018). Riris (Atmazaki, 2018:1), mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan supaya siswa mempunyai kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan, menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai Bahasa persatuan dan Bahasa negara, memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif

dengan berbagai tujuan, menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, menikmati dan menggunakan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang pendidikan dasar (SD/MI) bisa didefinisikan sebagai upaya guru untuk mengubah perilaku siswa dalam berbahasa Indonesia, perubahan tersebut bisa dicapai jika guru dalam mengajar siswa sesuai dan sejalan dengan tujuan belajar Bahasa Indonesia di SD/MI. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia diberikan dengan maksud untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian pada penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Adapun jenis metode penelitian yang digunakan adalah penelitian *quasi eksperimen* dengan menggunakan dua kelas yang terdiri dari kelas IV-A sebagai kelas kontrol dan kelas IV-B sebagai kelas eksperimen. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media botol cerdas. Sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan dengan menggunakan cerita bergambar. (Duli, 2019)

Roscoe pada bukunya yang berjudul *Research Methods for Bussiness* (1982) dalam (Sugiyono, 2012) saran terkait ukuran sampel yakni sebagai berikut: (1) Ukuran sampel dalam studi sebaiknya berkisar 30-500 sampel. (2) Jika sampel dikelompokkan atau terkategori, maka setiap kelompok sampel minimal 30 orang. (3) Jika dalam analisis studi menggunakan *multivariate* maka semakin baik menggunakan sampel besar atau minimal setiap variabel dikalikan 10 sampel. (4) Pada penelitian eksperimen, maka baik kelompok eksperimen maupun pembandingnya jumlah anggota sampel masing-masing berkisar 10-20 sampel.

Penelitian ini menggunakan sistem penarikan sampel *Non-probability sampling* yaitu *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan cara memilih anggota sampel dari populasi yang ditentukan oleh peneliti semata (subyektif). Jumlah populasi yang kurang dari 50 orang, hanya sebagian saja yang digunakan peneliti untuk dijadikan sampel dalam penelitian. Jadi, sampel dalam penelitian ini adalah sebagian siswa kelas IV MIN 10 Medan yang berjumlah 24 siswa. (Sumargo, 2020)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN 10 Medan, Kec. Medan labuhan, Provinsi Sumatera Utara. populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MIN 10 Medan kecamatan medan labuhan tahun ajaran 2023 s.d 2024 yang terdiri atas dua kelas dengan keseluruhan siswa berjumlah 46 orang. kelas yang dipilih sebagai sampel adalah kelas IV-A sebagai kelas kontrol berjumlah 12 orang dan kelas IV-B sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 12 orang.

Penelitian ini merupakan penelitian *quasi eksperimen* karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh terhadap kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan media botol cerdas sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan dengan menggunakan media cerita bergambar.

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 27 Oktober 2023 dan meminta izin untuk melaksanakan penelitian di MIN 10 Medan. Pada tanggal 27 Oktober s.d 2 November 2023 pelaksanaan penelitian sebanyak 5 pertemuan. Dengan rincian 3 pertemuan di kelas eksperimen dan 2 pertemuan di kelas kontrol. Alokasi waktu 1 pertemuan adalah 70 menit dengan materi cerita fiksi.

Sebelum dilakukan penelitian, terlebih dahulu dilakukan validasi soal tes kepada dosen ahli dan kepada anak kelas atas untuk mengetahui soal-soal yang layak untuk dijadikan instrument dalam penelitian.

### Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Sebelum diberi perlakuan (*treatment*), siswa terlebih dahulu diberikan soal *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebanyak 5 soal. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala 100.

Berdasarkan perhitungan lampiran diketahui bahwa skor *pre-test* pada kelas eksperimen memiliki nilai tertinggi sebesar 60 sebanyak 3 siswa dan nilai terendah 20 sebanyak 3 siswa. Skor pre-test disajikan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Ringkasan Nilai Siswa Kelas Eksperimen

Statistik	Pre Test	Post Test
Jumlah Siswa	12	12
Jumlah Soal	5	5
Jumlah Nilai	480	610
Rata-rata	40	53,33
Standar Deviasi	14,77	16,69
Varians	218,18	278,78
Nilai Maksimum	60	80
Nilai Minimum	20	20

Tabel diatas menunjukkan bahwa kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan, diperoleh nilai rata-rata *pre-test* sebesar 40 dengan standar deviasi 14,77. Dan setelah diajarkan dengan menggunakan media botol cerdas, diperoleh rata-rata nilai *posttest* sebesar 53,33 dengan standar deviasi 16,69.

### Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

Siswa kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebanyak 5 soal. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala 100. Setelah diketahui kemampuan awal siswa, selanjutnya siswa kelas kontrol diajarkan dengan menggunakan media botol cerdas. Pada pertemuan terakhir, siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa sebanyak 5 soal dengan penilaian menggunakan skala 100.

Hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol disajikan pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Ringkasan Nilai Siswa Kelas Kontrol

Statistik	Pre Test	Post Test
Jumlah Siswa	12	12
Jumlah Soal	5	5
Jumlah Nilai	280	580
Rata-rata	23,33	48,33
Standar Deviasi	23,86	15,27
Varians	569,69	233,33
Nilai Maksimum	60	80
Nilai Minimum	0	20

Tabel diatas menunjukkan bahwa kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan, diperoleh nilai rata-rata *pre-test* sebesar 23,33 dengan standar deviasi 23,86. Dan setelah diajarkan dengan menggunakan media cerita bergambar pada pelajaran Bahasa Indonesia, diperoleh rata-rata nilai *posttest* sebesar 48,33 dengan standar deviasi 15,27.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dari hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut: (1) Hasil belajar Bahasa Indonesia di MIN 10 Medan menggunakan media cerita bergambar dilihat dari rata-rata nilai tes akhir (*posttest*) di kelas kontrol yaitu kelas IV-A memperoleh nilai rata-rata 48,33 dan standar deviasi 15,27 (2) Hasil belajar Bahasa Indonesia di MIN 10 Medan dengan menggunakan media botol cerdas dilihat dari rata-rata nilai tes akhir (*posttest*) di kelas eksperimen yaitu kelas IV-B memperoleh rata-

rata nilai 53,33 dan standar deviasi 16,69 (3) Proses penerapan media botol cerdas pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MIN 10 Medan berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa di kelas kontrol.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang Pengaruh Penggunaan Media Botol Cerdas Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa di MIN 10 Medan, maka penulis menggambarkan beberapa saran yang dapat digunakan sebagai tindak lanjut hasil penelitian ini, yaitu: (1) Guru : Dalam menyampaikan suatu pelajaran khususnya Bahasa Indonesia, Diharapkan seorang guru dapat memilih media pembelajaran yang tepat. (2) Sekolah : Diharapkan untuk selalu memperhatikan guru dalam pemilihan media pembelajaran dengan cara membuat kebijakan-kebijakan yang dapat mengembangkan mutu pendidikan khususnya Bahasa Indonesia sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan. (3) Bagi peneliti lain : Diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan referensi dan juga menjadi bahan koreksi bagi penyempurnaan penyusunan penelitian selanjutnya, sehingga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aghni, R. I. (2018). FUNGSI DAN JENIS MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16, 98–107. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Ali, M. (2020). PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DAN SASTRA (BASASTRA) DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal PAUD*, 3, 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Duli, N. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data dengan SPSS*. (1 ed.). Deepublish.
- Falahuddin, I. (2014). Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104–117.
- Kusnadi, M. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Botol Cerdas Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV Gugus Kalotok Kecamatan Sabbang Selatan Kabupaten Luwu Utara* [Universitas Muhammadiyah Makassar]. [https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/26990-Full\\_Text.pdf](https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/26990-Full_Text.pdf)
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat Edisi Pertama* (1 ed.). KENCANA.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 3(1), 171–187. <http://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

Rambe, R. N. (2018). Penerapan Strategi Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tarbiyah*, 25(1), 93–124. <https://doi.org/10.30829/tar.v25i1.237>

Saleh, L. M., & Ivan, H. Y. 2021. *EPIDEMIOLOGI K3*. Deepublish Publisher.

Sumargo, B. 2020. *TEKNIK SAMPLING (Pertama)*. UNJ Press.