

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KONTRUKTIVISME DAN PENGGUNAAN MEDIA BELAJAR MULTIMEDIA TERHADAP HASIL BELAJAR PENGUASAAN DIKSI

Sukardi Muhamad¹, Triyanto²
STKIP Muhammadiyah Bogor

Korespondensi: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,
suker_66@ymail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran konstruktivisme terhadap hasil belajar penguasaan diksi, mengetahui pengaruh penggunaan multimedia terhadap hasil belajar penguasaan diksi, dan untuk mengetahui interaksi model pembelajaran konstruktivisme dan penggunaan multimedia terhadap hasil belajar penguasaan diksi. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Analisis data dengan menggunakan anova 2 Jalur.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh model pembelajaran konstruktivisme dan penggunaan multi media terhadap hasil belajar penguasaan diksi dan terdapat interaksi model pembelajaran konstruktivisme dan penggunaan multi media terhadap hasil belajar penguasaan diksi. Ini ditunjukkan dengan nilai sig 0,000 ($< 0,05$) untuk model pembelajaran konstruktivisme dan 0,000 untuk penggunaan Multi media serta untuk interaksi model pembelajaran konstruktivisme dan penggunaan multi media 0,006 ($\neq 0$).

Kata kunci : Model Pembelajaran Konstruktivisme, Media Belajar Multimedia, Hasil Belajar Penguasaan diksi.

Pendahuluan

Penguasaan diksi adalah salah satu komponen yang penting dalam berbahasa. Baik lisan maupun tertulis. Penguasaan diksi menjadi salah satu hal penting dalam berkomunikasi. Diksi atau pilihan kata yang tepat akan menjadi komunikasi berjalan dengan efektif. Efektif yang dimaksud adalah keika pesan, gagasan, ide dan lain-lain yang disampaikan dapat dipahami secara baik oleh orang lain. Orang membaca atau yang mendengar.

Penguasaan diksi adalah satu materi kegiatan berbahasa. Kegiatan berbahasa ini juga dipelajari di sekolah pada pelajaran Bahasa Indonesia.

Materi pelajaran penguasaan diksi harus diikti oleh siswa secara baik. Pembelajaran yang baik diindikasikan dengan hasil belajar yang baik. Selanjtnya, hasil belajar yang baik dihasilka dari peroses elajar yang efektif. Pembelajaran yang efektif dapat terjadi ketika interaksi siswa dengan guru berjalan dengan baik. Siswa pun termotivasi untuk belajar. Motivasi belar sisa salah satuna ditentukan oleh pemlihan metode atau model pembelajaran dan media yang digunakan oleh guru. Oleh karena itu, guru harus terampil menentukan model atau metode dan memilih media dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, guru sebagai pendidik yang profesional harus mampu berperan sebagai komunikator dan fasilitator bagi peserta didik di dalam kelasnya. Sebagai komunikator seorang guru harus mampu menyampaikan pesan-pesan pembelajaran kepada siswa. Guru sebagai fasilitator memiliki peran memfasilitasi siswa-siswa untuk belajar secara maksimal dengan menggunakan berbagai strategi, metode, media, dan sumber belajar. Banyak hambatan yang ditemui oleh seorang guru sehubungan dengan fungsinya sebagai komunikator dan fasilitator tersebut. Salah satu faktor hambatan adalah sulitnya melakukan proses komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang telah dilakukan guru selama ini belum mampu menarik perhatian siswa, sehingga siswa terkesan apatis terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Akibatnya siswa gagal memahami materi pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa tidak memuaskan dan guru mengalami kekecewaan serta ketidakpuasan.

Berdasarkan hal tersebut, adanya hambatan yang ditemukan guru dalam proses komunikasi pembelajaran di antaranya disebabkan oleh kurang tepat dan menariknya media yang ditampilkan atau digunakan dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu perlu dilakukan pemilihan media yang tepat dan menarik agar tercapai transfer ilmu pengetahuan dari guru terhadap siswa optimal dan menyenangkan. Sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini maka media yang dapat digunakan adalah multi media.

Penggunaan multi media akan sangat membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan multi media dalam pengajaran akan membantu mengkondisikan suasana yang bisa memaksimalkan proses penerimaan suatu informasi dengan lebih baik. Penggunaan multi media dalam proses belajar mengajar diharapkan akan meningkatkan efisiensi, meningkatkan motivasi, memfasilitasi belajar aktif, memfasilitasi belajar eksperimental, konsisten dengan belajar yang berpusat pada siswa, dan memandu untuk belajar lebih baik.

Hal yang tidak kalah pentingnya dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa adalah pemilihan model dan metode pembelajaran. Pembelajaran berdasarkan **konstruktivisme** adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan gagasan secara eksplisit dengan menggunakan bahasa siswa sendiri, berbagi gagasan dengan temannya, dan mendorong siswa memberikan penjelasan tentang gagasannya.

Pembelajaran berdasarkan konstruktivisme juga memberi pengalaman yang berhubungan dengan gagasan yang telah dimiliki siswa atau rancangan kegiatan disesuaikan dengan gagasan awal siswa agar siswa memperluas pengetahuan

mereka tentang fenomena dan memiliki kesempatan untuk merangkai fenomena, sehingga siswa terdorong untuk membedakan dan memadukan gagasan tentang fenomena yang menantang siswa.

Pembelajaran konstruktivisme memberi siswa kesempatan untuk berpikir tentang pengalamannya. Ini dapat mendorong siswa berpikir kreatif, imajinatif, mendorong refleksi tentang model dan teori, mengenalkan gagasan-gagasan pada saat yang tepat.

Pembelajaran berdasarkan konstruktivisme juga memberi kesempatan kepada siswa untuk mencoba gagasan baru agar siswa terdorong untuk memperoleh kepercayaan diri dengan menggunakan berbagai konteks, baik yang telah dikenal maupun yang baru dan akhirnya memotivasi siswa untuk menggunakan berbagai strategi belajar.

Pembelajaran konstruktivisme mendorong siswa untuk memikirkan perubahan gagasan mereka setelah menyadari kemajuan mereka serta memberi kesempatan siswa untuk mengidentifikasi perubahan gagasan mereka.

Pembelajaran konstruktivisme memberikan lingkungan belajar yang kondusif yang mendukung siswa mengungkapkan gagasan, saling menyimak, dan menghindari kesan selalu ada satu jawaban yang benar.

Dari uraian-uraian di atas, penulis beranggapan bahwa penggunaan multimedia dan model pembelajaran konstruktivisme, kiranya dapat menjawab tantangan dan hambatan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, khususnya pada pelajaran penguasaan diksi dan mata pelajaran yang lain pada umumnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka perumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Apakah model pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar penguasaan diksi?
2. Apakah penggunaan media belajar berpengaruh terhadap hasil belajar penguasaan diksi?
3. Adakah interaksi model pembelajaran dan penggunaan media belajar terhadap hasil belajar penguasaan diksi?

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Secara garis besar ada tiga macam hasil belajar yaitu : (a). Keterampilan dan kebiasaan; (b). Pengetahuan dan pengertian; (c). Sikap dan cita-cita, yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ada pada kurikulum sekolah, (Nana Sudjana, 2004: 22)

Hasil belajar yang diperoleh siswa adalah sebagai akibat dari proses belajar yang dilakukan oleh siswa. Proses belajar merupakan penunjang hasil belajar yang dicapai siswa, (Nana Sudjana, 1988: 111). Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah apabila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada

orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, dan psikomotor.

1. Ranah Kognitif: Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari aspek, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.
2. Ranah Afektif: Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.
3. Ranah Psikomotor : Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati).

Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang, serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya. Oleh karena itu hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku yang lebih baik.

Di dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2008: 328) disebutkan bahwa diksi adalah pilihan kata yang tepat dan selaras (untuk mengungkapkan gagasan sehingga memperoleh efek tertentu).

Menurut Lamuddin Finoza (2013: 129) “Pilihan kata (diksi) pada dasarnya adalah hasil upaya memilih kata tertentu yang dipakai dalam suatu kalimat, alinea atau wacana. pemilihan kata akan dapat dilakukan bila tersedia sejumlah kata yang artinya hampir sama atau bermiripan. Ketersediaan kata akan ada apabila seseorang mempunyai bendaharaan kata yang memadai, seakan-akan ia memiliki senarai (daftar) kata. Dari senarai kata itu dipilih satu kata yang paling tepat untuk mengungkapkan suatu pengertian. Tanpa menguasai kesediaan kata yang cukup banyak, tidak mungkin seseorang dapat melakukan pemilihan atau seleksi kata.”

Menurut Gorys Keraf (1984: 23) “Diksi adalah diksi pilihan kata (diksi) jauh lebih luas dari pada yang dipantulkan oleh jalinan kata-kata itu. Istilah itu bukan saja dipergunakan untuk menyatakan kata-kata mana yang dipakai untuk mengungkapkan suatu idea atau gagasan, tetapi juga meliputi persoalan fraseologi, gaya bahasa, dan ungkapan.”

Fungsi Pilihan kata atau Diksi adalah Untuk memperoleh keindahan guna menambah daya ekspresivitas. Maka sebuah kata akan lebih jelas, jika pilihan kata tersebut tepat dan sesuai. Ketepatan pilihan kata bertujuan agar tidak menimbulkan interpretasi yang berlainan antara penulis atau pembicara dengan pembaca atau pendengar, sedangkan kesesuaian kata bertujuan agar tidak merusak suasana. Selain itu berfungsi untuk menghaluskan kata dan kalimat agar terasa lebih indah. Dan juga dengan adanya diksi oleh pengarang berfungsi untuk mendukung jalan cerita

agar lebih runtut mendeskripsikan tokoh, lebih jelas mendeskripsikan latar waktu, latar tempat, dan latar sosial dalam cerita tersebut.

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Apabila antara pendekatan, strategi, metode, teknik dan bahkan taktik pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan, maka terbentuklah apa yang disebut model pembelajaran. Untuk dapat melaksanakan tugasnya secara profesional, seorang guru dituntut dapat memahami dan memiliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan, sebagaimana diisyaratkan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Pada dasarnya setiap guru menginginkan agar materi pelajaran yang disampaikan kepada anak didiknya dapat dipahami secara tuntas. Sementara setiap guru juga menyadari bahwa untuk dapat memenuhi harapan tersebut, bukanlah sesuatu yang mudah, karena setiap siswa mempunyai karakteristik yang berbeda baik dari segi minat, potensi, kecerdasan dan usaha siswa itu sendiri. Dari keberagaman pribadi yang dimiliki oleh siswa tersebut, hendaknya guru dapat memberikan pelayanan yang sama sehingga siswa yang menjadi tanggung jawab di kelasnya merasa mendapatkan perhatian yang sama.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Ausubel dalam Dahar mengatakan bahwa factor yang paling penting dalam belajar siswa adalah apa yang diketahui siswa. Artinya konsep baru atau informasi baru harus dikaitkan dengan konsep-konsep yang sudah ada dalam struktur kognitif siswa. Selain itu John Dewey mengatakan bahwa "*learning by doing*" artinya pengalaman seseorang diperoleh siswa dari bekerja yang merupakan hasil belajar yang tidak mudah dilupakan. "*I see I forget; I hear I remember; I do I understand*". Prinsip-prinsip tersebut dapat dikembangkan melalui model pembelajaran konstruktivisme.

Seorang guru dituntut untuk menguasai berbagai model-model pembelajaran, di mana melalui model pembelajaran yang digunakannya akan dapat memberikan nilai tambah bagi anak didiknya. Selanjutnya yang tidak kalah pentingnya dari proses pembelajaran adalah hasil belajar yang optimal atau maksimal. Salah satu model pembelajaran yang masih berlaku dan sangat banyak digunakan oleh guru adalah model pembelajaran konvensional. Model ini sebenarnya sudah tidak layak lagi kita gunakan sepenuhnya dalam suatu proses pengajaran, dan perlu diubah. Tapi untuk mengubah model pembelajaran ini sangat susah bagi guru, karena guru harus memiliki kemampuan dan keterampilan menggunakan model pembelajaran lainnya.

Memang, model pembelajaran konvensional ini tidak serta merta kita tinggalkan, dan guru mesti melakukan model konvensional pada setiap pertemuan, setidaknya pada awal proses pembelajaran dilakukan. Atau awal pertama kita memberikan kepada anak didik sebelum kita menggunakan model pembelajaran

yang akan kita gunakan. Menurut Djamarah (1996) metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Model pembelajaran konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan.

Selanjutnya menurut Roestiyah N.K. (1998) cara mengajar yang paling tradisional dan telah lama dijalankan dalam sejarah Pendidikan ialah cara mengajar dengan ceramah. Sejak dahulu guru dalam usaha menularkan pengetahuannya pada siswa, ialah secara lisan atau ceramah. Pembelajaran konvensional yang dimaksud adalah pembelajaran yang biasa dilakukan oleh para guru. Bahwa, pembelajaran konvensional (tradisional) pada umumnya memiliki kekhasan tertentu, misalnya lebih mengutamakan hafalan daripada pengertian, menekankan kepada keterampilan berhitung, mengutamakan hasil daripada proses, dan pengajaran berpusat pada guru. Metode mengajar yang lebih banyak digunakan guru dalam pembelajaran konvensional adalah metode ekspositori.

Guru biasanya mengajar dengan berpedoman pada buku teks atau LKS, dengan mengutamakan metode ceramah dan kadang-kadang tanya jawab. Tes atau evaluasi yang bersifat sumatif dengan maksud untuk mengetahui perkembangan jarang dilakukan. Siswa harus mengikuti cara belajar yang dipilih oleh guru, dengan patuh mempelajari urutan yang ditetapkan guru, dan kurang sekali mendapat kesempatan untuk menyatakan pendapat. Banyak kita temukan di lapangan bahwa selama ini pembelajaran penguasaan diksi didominasi oleh guru melalui metode ceramah dan ekspositorinya.

Di samping itu guru jarang mengajar siswa untuk menganalisa secara mendalam tentang suatu konsep dan jarang mendorong siswa untuk menggunakan penalaran logis yang lebih tinggi seperti kemampuan membuktikan atau memperlihatkan suatu konsep. Hal senada ditemukan oleh Marpaung (2001) bahwa dalam pembelajaran penguasaan diksi selama ini siswa hampir tidak pernah dituntut untuk mencoba strategi dan cara (alternatif) sendiri dalam memecahkan masalah.

Kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim

ke penerima pesan. Menurut Yusufhadi Miarso (1984 : 48), media belajar adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

Multimedia berasal dari kata 'multi' dan 'media'. Multi berarti banyak, dan media berarti tempat, sarana atau alat yang digunakan untuk menyimpan informasi. Jadi berdasarkan kata, 'multimedia' dapat diasumsikan sebagai wadah atau penyatuan beberapa media yang kemudian didefinisikan sebagai elemen-elemen pembentukan multimedia. Elemen-elemen tersebut berupa : teks, gambar, suara, animasi, dan video.

Menurut Geyeski dalam Elmi Mahzum (2008:13), multimedia adalah kumpulan media berdasarkan komputer dan sistem komunikasi yang digunakan untuk membangun, menyimpan, menghantar dan menerima informasi berdasarkan teks, teks, grafik, audio dan sebagainya.

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia itu mencakup : adanya komputer sebagai basis keseluruhan sistem; adanya informasi dalam berbagai bentuk audiovisual yang diam atau bergerak; interaktif ; pemakai dalam hal pembelajaran adalah guru dan penerima adalah siswa.

Multimedia sebagai media pembelajaran tersedia dalam bentuk CD interaktif ataupun presentasi interaktif. Selain itu multimedia ada yang bersifat linear dan non linear. Multimedia interaktif adalah multimedia yang dapat membantu pengguna bisa melihat suatu aplikasi sesuai dengan keinginannya. Multimedia linear adalah multimedia yang dioperasikan tanpa dapat dipengaruhi oleh user (si pengguna), hanya sebagai penonton saja. Multimedia non linear adalah multi media yang dapat dipengaruhi oleh user dalam pemakaiannya.

Kedua bentuk multimedia ini dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran, di mana pemakaiannya disesuaikan dengan materi dan karakteristik peserta didik. Guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kompetensi sekurang-kurangnya menggunakan aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran. Akan lebih baik lagi jika guru mampu membuat aplikasi multimedia ini untuk pembelajarannya. Sebagaimana yang diamanatkan dalam Permen (Peraturan Menteri) Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar kompetensi guru bahwa seorang guru harus memiliki kompetensi inti mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik. Dalam pembuatan aplikasi pembelajaran menggunakan multimedia, pertama yang harus dilakukan adalah membuat konsep / struktur dari aplikasi tersebut. Pembuatan konsep atau struktur aplikasi ini harus mempertimbangkan hal-hal berikut : sifat interaktif, mutakhir, menarik, mudah dimengerti oleh siswa. Setelah itu baru proses pembuatan aplikasi dilakukan dengan menggunakan software yang diperlukan. Aplikasi multimedia yang dapat digunakan seperti power point, macromedia flash, dan macromedia director.

Menurut Elmi Mahzum (2008: 2), microsoft power point adalah media yang paling banyak digunakan sebagai media presentasi baik oleh korporat maupun oleh kalangan biasa. Power point bila dipelajari dengan seksama dapat dijadikan sebagai media untuk multimedia dalam batas-batas yang sederhana. Macromedia flash adalah microsoft yang lebih baik dari power point, merupakan gabungan konsep pembelajaran dengan teknologi audiovisual yang mampu menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan.

Pembuatan konsep / struktur aplikasi multimedia menuntut kreatifitas dan daya imajinasi yang tinggi agar tujuan yang diharapkan tercapai. Kreatifitas ini dapat dimulai dengan meniru dan memodifikasi, maka dengan sendirinya ide dan kreatifitas akan muncul. Seorang guru dalam membuat multimedia dapat mencari informasi melalui referensi, tutorial, ataupun melalui akses internet. Multimedia merupakan suatu konsep dan teknologi baru bidang teknologi informasi, dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi, dan video disatukan dalam komputer untuk disimpan, diproses, dan disajikan baik secara linier maupun interaktif.

Penyajian dengan menggabungkan seluruh elemen multimedia tersebut menjadikan informasi dalam bentuk multimedia yang dapat diterima oleh indera penglihatan dan pendengaran, lebih mendekati bentuk aslinya dalam dunia sebenarnya.

Multimedia interaktif adalah bila suatu aplikasi terdapat seluruh elemen multimedia yang ada dan pemakai (*user*) diberi kebebasan / kemampuan untuk mengontrol dan menghidupkan elemen-elemen tersebut.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah prosedur atau cara yang digunakan untuk mengetahui atau mempelajari fakta-fakta baru sebagai jawaban dari masalah yang sedang dibahas. Metode penelitian ini diperlukan agar pelaksanaan penelitian dapat menghasilkan produk yang berdaya guna dan berhasil guna untuk perkembangan ilmu pengetahuan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini bersifat kuantitatif dan menggunakan metode eksperimen, yaitu dengan memberikan perlakuan yang berbeda kepada 4 kelompok sampel. Keempat kelompok itu adalah:

1. Kelompok 1 diberikan perlakuan dengan model pembelajaran konstruktivisme dengan menggunakan multimedia.
2. Kelompok 2 diberikan perlakuan dengan model pembelajaran konstruktivisme dengan tidak menggunakan multimedia.
3. Kelompok 3 diberikan perlakuan dengan model pembelajaran konvensional dengan menggunakan multimedia.
4. Kelompok 4 diberikan perlakuan dengan model pembelajaran konvensional dengan tidak menggunakan multimedia (tidak diberikan perlakuan).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan mengadakan tes tertulis kepada siswa kelompok eksperimen dan kepada kelompok pembandingan (kelompok control).

Variabel kriterium yaitu hasil belajar penguasaan diksi (Y), dan sebagai variabel bebas *treatment* yaitu model pembelajaran konstruktivisme (X_1) dan penggunaan multimedia (X_2).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan rancangan penelitian dengan menggunakan desain factorial 2 x 2 dengan menggunakan Anova (Analisis Varians) dua jalur, maka data dikelompokkan menjadi :

1. Hasil belajar penguasaan diksi siswa dengan model pembelajaran konstruktivisme dengan menggunakan multimedia. (A1-B1)
2. Hasil belajar penguasaan diksi siswa dengan model pembelajaran konstruktivisme dengan tidak menggunakan multimedia. (A1-B2)
3. Hasil belajar penguasaan diksi Siswa dengan model pembelajaran konvensional dengan menggunakan multimedia. (A2-B1).

4. Hasil belajar penguasaan diksi siswa dengan model pembelajaran konvensional dengan tidak menggunakan multimedia. (A2-B2).

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan ANAVA (Analisis Varians).

Analisis data untuk menguji hipotesis pada penelitian ini menggunakan tehnik Analisis Varians (ANAVA) dua arah dengan perhitungan menggunakan SPSS 17.0

Dari table analisis di atas, tampak bahwa nilai sig $0,006 \neq 0$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat interaksi model pembelajaran konstruktivisme dan penggunaan multimedia terhadap hasil belajar penguasaan diksi)

Karena didapat hasil pengujian hipotesis interaksi signifikan model pembelajaran konstruktivisme dan penggunaan multi media terhadap hasil belajar penguasaan diksi siswa, maka perlu dilakukan Uji Lanjut. Karena jumlah responden masing-masing kelompok sama maka pengujian ini dilakukan dengan menggunakan Uji Tukey.

Dari hasil analisis pada tabel di atas terlihat bahwa:

1. Kelompok 1 dan kelompok 2, *Means Difference* sebesar 1,63 , artinya selisih antara rata-rata kelompok 1 dengan kelompok 2 sebesar 1,63. Dengan nilai sig = $0.010 < 0,05$, ini menunjukkan bahwa antara hasil belajar siswa pada kelompok 1 dan kelompok 2 ada perbedaan.
2. Kelompok 1 dan kelompok 3, *Means Difference* sebesar 1,40 , artinya selisih antara rata-rata kelompok 1 dengan kelompok 2 sebesar 1,40. Dengan nilai sig = $0.036 < 0,05$, ini menunjukkan bahwa antara hasil belajar siswa pada kelompok 1 dan kelompok 3 ada perbedaan.
3. Kelompok 2 dan kelompok 4, *Means Difference* sebesar 3,42 , artinya selisih antara rata-rata kelompok 2 dengan kelompok 4 sebesar 3,42. Dengan nilai sig = $0.000 < 0,05$, ini menunjukkan bahwa antara hasil belajar siswa pada kelompok 2 dan kelompok 4 ada perbedaan.
4. Kelompok 3 dan kelompok 4, *Means Difference* sebesar 3,65 , artinya selisih antara rata-rata kelompok 3 dengan kelompok 4 sebesar 3,65. Dengan nilai sig = $0.000 < 0,05$, ini menunjukkan bahwa antara hasil belajar siswa pada kelompok 3 dan kelompok 4 ada perbedaan.

Dari hasil analisis diperoleh nilai nilai sig MB = $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar penguasaan diksi siswa yang belajar dengan model pembelajaran Konstruktivisme dan hasil belajar siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional. Hal ini juga ditunjukkan oleh rata-rata skor yang diperoleh siswa 14,46 lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional yaitu 12,25. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa model pembelajaran konstruktivisme lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Dari hasil analisis diperoleh nilai nilai sig MM = $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar penguasaan diksi siswa yang belajar dengan menggunakan multi media dan hasil belajar siswa yang belajar dengan tidak menggunakan multi media.

Hal ini juga ditunjukkan oleh rata-rata skor yang diperoleh siswa 14,78 lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang belajar dengan model pembelajaran

konvensional yaitu 12,25. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan multi media lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan multi media.

Dari tabel analisis di atas, tampak bahwa nilai sig MB*MM adalah 0,006 \neq 0, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat Interaksi Model pembelajaran Konstruktivisme dan penggunaan Multi Media terhadap hasil belajar penguasaan diksi).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis penelitian dan analisis data kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar penguasaan diksi siswa yang belajar dengan model pembelajaran konstruktivisme lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar penguasaan diksi siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional.
2. Hasil belajar penguasaan diksi siswa yang belajar dengan menggunakan multi media lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar penguasaan diksi siswa yang belajar dengan tidak menggunakan / tanpa multimedia.
3. Terdapat interaksi model pembelajaran konstruktivisme dan penggunaan multi media terhadap hasil belajar penguasaan diksi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad,dkk. 2015. *Mudah Menguasai Bahasa Indonesia*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Aqib, Zainal, 2002. *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*, Jakarta: Penerbit Insan Cendekia,
- Arikunto, Suharimi, 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT Renika Cipta.
- Aunurrahman, 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Alfa beta,
- Bahtiar Harja W, 1985. *Media dalam Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Rajawali,
- Finoza, Lamuddin. 2013. *Komposisi Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Diksi Insan Mulia, Cet ke:2013, Revisi ke: 6)
- Hamalik Oemar, 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Penerbit PT.Citra Aditya Bakti,
- Keraf, Gorys. 1984. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia

- Kridalaksana, Harimurti, 2011. *Kamus linguistik*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka utama
- Miarso Yusufhadi, dkk, 1986. *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Penerbit CV Rajawali.
- Nurgiyantoro Burhan, Gunawan, Marzuki, 2002. *Statistik Terapan untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nurjamal, Daeng, dkk. 2011. *Terampil Berbahasa*. Bandung: Alfaber.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Naional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, Cet ke:1 Edisi ke:4.
- Pustaka Utama.
- Rohani Ahmad, 1985. *Media Instruksional Edukatif*, Yogyakarta : Penerbit Rineka Cipta.
- Sadiman Arief S, dkk, 1995. *Media Pendidikan*. Jakarta : Penerbit Rajawali.
- Semi, Atsar, M. 1996. *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Angkasa.
- Sudijono Anas, 1995. *Pengantar Evaluasi Pendidikan* Yogyakarta: Penerbit Rajawali Pers Jakarta.
- Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sujana Nana, 1989. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosda Karya.