

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Pengertian belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Menurut Asis Seafuddin dan Ika Berdati (2016:8) menyatakan “ Belajar pada hakikatnya merupakan proses kegiatan secara berkelanjutan dalam rangka perubahan tingkah laku siswa secara konstruktif yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Menurut Suyono dan Hariyanto (2016:9) “ Belajar adalah suatu aktivitas atau proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk mengubah tingkah lakunya secara keseluruhan yang memunculkan respon yang positif dan menimbulkan suatu perubahan yang baik dalam dirinya.

2.1.2 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Ahmad susanto (2015:5) “Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar”. Nawawi dan ahmad susanto (2014:5) juga menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa yang akan membawa siswa tersebut ke arah yang lebih baik dalam bentuk nilai maupun perilakunya.

2.1.3 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Ahmad Susanto (2014:12), faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terbagi menjadi dua, yaitu : Faktor Internal dan Faktor Eksternal.

1. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa yang mempengaruhi kemampuan belajarnya, Faktor internal ini meliputi : Kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal berasal dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar siswa.

2.1.4 Pengertian Media

Media merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari satu pihak kepada pihak lainnya. Dalam konteks pendidikan, media merujuk pada berbagai alat, teknik, atau metode yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran, seperti buku, video, slide, dan audio. Media membantu mengkomunikasikan ide, konsep, atau pengetahuan secara lebih efektif dan efisien, sehingga memudahkan pemahaman peserta didik.

Menurut Sadiman, Arief S (2020:7) menyatakan media sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima, dengan tujuan menstimulasi siswa agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara lebih efektif dan efisien. Sejalan dengan itu Arsyad, Azhar (2020:4) Mendefinisikan media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sehingga terjadi proses pembelajaran. Media dapat berupa alat atau benda yang membantu proses pengajaran.

2.1.5 Pengertian Media Animasi

Media animasi adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang menggunakan gambar bergerak untuk menyampaikan informasi, konsep, atau pengetahuan secara visual. Animasi sering digunakan untuk membuat konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa, terutama dalam bidang pendidikan. Media ini dapat membantu memperjelas materi pelajaran yang sulit dengan cara yang menarik, interaktif, dan mudah diingat.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), media pembelajaran, termasuk media animasi, merupakan salah satu alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Undang-undang tersebut tidak secara khusus menyebutkan "media animasi," tetapi secara umum membahas pentingnya penggunaan sarana dan prasarana yang mendukung proses belajar-mengajar. Media animasi merupakan media yang menggunakan teknik animasi untuk menyampaikan pesan dan informasi, yang dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran dan membantu pemahaman siswa Rahmawati (2021:22).

Media animasi merupakan alat bantu yang digunakan guru dan siswa untuk menyampaikan informasi secara visual melalui gerakan, suara, dan teks. Rahmawati (2021:22) Menyatakan bahwa “ secara umum membahas pentingnya penggunaan sarana dan prasarana yang mendukung proses belajar mengajar.

2.1.6 Keunggulan dan Kelemahan Media Animasi

Media Animasi Memiliki Keunggulan dan Kelemahan Sebagai Berikut:

Keunggulan	Kelemahan
<p>a. Pembuatan media animasi dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan di kerjakan</p> <p>b. Dapat menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan minat belajar peserta didik</p>	<p>a. Pada proses pembuatan media animasi harus mempersiapkan kebutuhan perangkat yang memadai</p> <p>b. Biaya pembuatan media animasi sangat mahal terutama jika melibatkan tim besar</p>

c. Memperkuat daya ingat peserta didik dengan cara yang lebih sederhana dan mudah dipahami	c. Tidak mudah mencari bahan dan perangkat yang berkualitas
d. Mempercepat pemahaman peserta didik melalui media animasi	d. Waktu produksi yang memerlukan waktu yang cukup lama
e. Menumbuhkan fokus dan imajinasi dalam pembelajaran	e. Kesulitan dalam menyampaikan pesan jika tidak dirancang dengan baik, media animasi bisa menjadi sulit untuk dipahami

Tabel di atas merupakan kesimpulan dari keunggulan dan kelemahan media animasi, Menurut para ahli Arsyad, Azar. (2020). Pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Jurnal pendidikan dan teknologi pembelajaran, 14(1), 1-10.

2.1.7 Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan salah satu bahasa resmi di Indonesia, selain itu juga memiliki beberapa kedudukan lain, yaitu: Bahasa nasional, Bahasa persatuan, Bahasa ilmu pengetahuan dan teknologi, Bahasa dalam pembangunan, dan Bahasa baku. Menurut Suherman (2020:45) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia merupakan proses pembentukan keterampilan berbahasa yang melibatkan pemahaman terhadap kaidah bahasa, peningkatan keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan, serta penerapan dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia hanya diajarkan pada jenjang pendidikan formal di Indonesia, mulai dari tingkat dasar (SD), menengah (SMP dan SMA), hingga perguruan tinggi. Mata pelajaran ini menjadi salah satu mata pelajaran wajib di setiap jenjang karena berfungsi sebagai dasar untuk meningkatkan wajib

keterampilan literasi, komunikasi, dan pemahaman kebudayaan nasional.

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah proses yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa peserta didik dalam empat aspek, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Selain itu, pembelajaran ini juga melibatkan pemahaman terhadap kaidah bahasa, termasuk tata bahasa, kosa kata, dan struktur bahasa. Tujuan utamanya adalah membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan, serta memahami teks dalam berbagai bentuk dan konteks. Pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan juga menumbuhkan apresiasi terhadap karya sastra dan budaya bangsa yang berbahasa Indonesia.

2.1.8 Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Arifin (2021:78) menjelaskan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa baik secara lisan maupun tulisan. Tujuan lainnya adalah untuk membangun kemampuan berpikir kritis dan memahami konteks sosial dalam berbahasa.

Berikut tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia menurut para ahli:

1. Meningkatkan keterampilan berbahasa: Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan keterampilan dasar berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis Syafrudin (2021:35).
2. Membangun kemampuan berpikir kritis: Tujuan ini berkaitan dengan mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis melalui proses pemahaman bacaan dan analisis teks Sumardi (2021:47).
3. Menumbuhkan apresiasi terhadap karya sastra: Pembelajaran Bahasa Indonesia juga bertujuan untuk meningkatkan apresiasi siswa terhadap karya sastra dalam berbagai bentuk, seperti puisi, cerpen, dan novel, Darmadi (2021:58).
4. Membentuk sikap dan karakter positif: Bahasa Indonesia sebagai media pembelajaran nilai-nilai moral dan etika, seperti sikap toleransi, kerja sama, dan disiplin Wahyudi,(2021:22).
5. Memperkuat identitas budaya dan nasionalisme: Bahasa Indonesia

merupakan alat penting untuk menanamkan rasa cinta terhadap bahasa dan budaya nasional serta memperkuat identitas bangsa Purwanto, (2021:66).

6. Mengembangkan keterampilan literasi digital: Tujuan ini menekankan pentingnya literasi digital dalam pemahaman dan penggunaan Bahasa Indonesia di era digital, seperti mengakses, menganalisis, dan membuat konten dalam bahasa yang baik dan benar Rahman, (2021:40).

2.1.9 Menyampaikan Pendapat

Menyampaikan pendapat adalah kemampuan seseorang untuk menyampaikan gagasan, informasi, atau perasaan secara lisan kepada pendengar dengan efektif. Menyampaikan pendapat ini mencakup aspek teknis, seperti intonasi, artikulasi, dan kejelasan, serta aspek non-teknis, seperti kemampuan menyusun kalimat yang baik, menyampaikan pesan dengan logis, dan menyesuaikan bahasa sesuai audiens. Dalam konteks pendidikan, terutama untuk anak sekolah dasar, menyampaikan pendapat melibatkan latihan yang membantu anak-anak untuk menyampaikan ide secara terstruktur dan percaya diri, sehingga mereka dapat berkomunikasi dengan baik di lingkungan sosial dan akademis mereka. Menurut Herlina dan Setiawan (2019:45) dalam Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia menambahkan bahwa menyampaikan pendapat melibatkan kemampuan memilih kata yang tepat, menggunakan tata bahasa yang baik, serta menjaga kejelasan dan nada bicara agar pesan tersampaikan dengan efektif.

2.2 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berfikir dan latar belakang yang telah di kemukakan maka peneliti menyampaikan hipotesis dari permasalahan tersebut yaitu : “ Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi Menyampaikan Pendapat tertulis mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III Upt Sd Negeri 060833 Medan Petisah T.A 2024/2025”.

2.3 Definisi Operasional

Agar penelitian ini sesuai dengan yang diharapkan dan menghindari kesalahpahaman maka perlu diberi definisi operasionalnya yaitu sebagai berikut :

1. Pengaruh adalah suatu perubahan yang dapat dilihat maupun dirasakan perbedaannya sebelum dan sesudah diberikan tindakan.
2. Media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi, komunikasi, atau hiburan kepada publik.
3. Media animasi adalah suatu media yang menggunakan gambar bergerak untuk menyampaikan informasi, cerita, atau pesan.
4. Hasil belajar adalah perubahan atau perkembangan yang terjadi pada individu setelah melakukan proses pembelajaran.
5. Menyampaikan pendapat adalah kemampuan untuk menyampaikan pikiran, gagasan, perasaan, dan informasi kepada orang lain melalui kata-kata atau bunyi-bunyi artikulasi.
6. Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang berkaitan dengan kemampuan berbahasa dan berkomunikasi dalam konteks budaya dan sosial di Indonesia.