

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Belajar adalah suatu proses usaha sadar yang dilakukan individu untuk mencapai perubahan, mulai dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap menjadi bersikap benar, hingga dari tidak terampil menjadi terampil dalam melakukan sesuatu. Proses belajar tidak hanya terbatas pada penerimaan informasi semata, tetapi juga melibatkan individu secara aktif dalam menciptakan atau merevisi hasil belajarnya sehingga menjadi pengalaman yang bermanfaat. Pembelajaran merupakan sistem yang mendukung individu untuk belajar dan berinteraksi dengan sumber belajar serta lingkungan. Guru memegang peran penting dalam proses pembelajaran sebagai fasilitator yang dapat menciptakan suasana belajar yang efektif dan menarik. Guru diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Pada jenjang sekolah dasar, Bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran yang memiliki peranan penting, terutama dalam meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa, seperti membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Salah satu materi yang diajarkan di kelas rendah adalah cerita rakyat. Materi ini tidak hanya berfungsi untuk mengembangkan keterampilan berbahasa, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai moral, budaya, serta memperkenalkan kearifan lokal kepada peserta didik. Namun, dalam praktiknya, penyampaian materi cerita rakyat sering kali masih dilakukan dengan metode konvensional, seperti ceramah dan membaca teks secara langsung, sehingga membuat siswa kurang tertarik dan mudah bosan.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, karena mereka kurang memahami isi cerita, tokoh, maupun pesan moral yang terkandung di dalamnya. Padahal, materi cerita rakyat dapat dipahami dengan lebih mudah apabila disajikan melalui media yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan psikologis siswa sekolah dasar. Salah satu media pembelajaran yang

dinilai efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa adalah media video animasi.

Media video animasi mampu menyajikan materi secara visual, audio, dan gerak sekaligus, sehingga dapat menstimulasi lebih banyak indera siswa dalam proses belajar. Menurut Arsyad (2020), penggunaan media visual seperti animasi dapat membantu siswa dalam mengingat informasi lebih lama karena disampaikan melalui gambar bergerak yang disertai suara. Selain itu, animasi juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mengurangi kebosanan dalam proses pembelajaran. Sebagaimana diungkapkan oleh Wibowo & Supriyanto (2021), guru harus memiliki peran signifikan dalam memberikan inovasi baru yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa serta kemampuan mereka dalam menyesuaikan pembelajaran secara berkelanjutan. Selain itu, menurut Prasetyo et al. (2018), guru dituntut untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu penyebab rendahnya pemahaman terhadap teks cerita adalah masih dominannya metode pembelajaran konvensional, yakni membaca teks dan tanya jawab, tanpa disertai penggunaan media visual atau interaktif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa SD. Menurut Nursanti, Ariyani, dan Perdana (2022), kurangnya variasi media pembelajaran menjadi faktor signifikan yang menyebabkan ketidaktertarikan siswa dalam memahami isi bacaan. Padahal, siswa kelas 3 berada pada fase perkembangan operasional konkret menurut teori Piaget, yang menuntut mereka untuk belajar dengan bantuan visualisasi nyata agar lebih mudah memahami informasi.

Dalam era digital seperti sekarang, penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang sangat potensial. Video animasi mampu menyajikan cerita secara visual dan auditorial, sehingga membantu siswa dalam memahami alur, tokoh, latar, dan pesan moral dalam cerita rakyat. Teori Dual Coding dari Paivio (1986) menjelaskan bahwa informasi yang dipelajari melalui dua saluran pemrosesan—verbal dan visual—akan lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik. Hal ini diperkuat oleh penelitian Situngkir, Manalu, dan

Siahaan (2023) yang menunjukkan bahwa siswa yang diajar menggunakan media video animasi memiliki skor pemahaman bacaan yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajar dengan metode konvensional.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas III UPT SPF SDN 101854 Sei Mengirim, guru masih cenderung menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi cerita rakyat. Akibatnya, sebagian siswa tampak kurang aktif dan kurang memahami isi cerita yang dipelajari. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan media yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, salah satunya melalui video animasi.

Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tepat. Media yang menarik dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi, meningkatkan fokus, dan menumbuhkan semangat belajar. Salah satu media yang sesuai untuk siswa sekolah dasar adalah video animasi, karena mampu menyajikan pembelajaran yang lebih hidup dengan perpaduan visual, audio, dan gerakan. Menurut Arsyad (2020), media animasi dapat meningkatkan pemahaman konsep dan daya ingat siswa karena informasi disajikan secara menarik dan konkret. Dengan demikian, diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat melalui penggunaan video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

**Tabel 1.1 Jumlah Siswa**

<b>Jumlah Siswa Kelas III A</b>		<b>Jumlah Siswa Kelas III B</b>	
Laki-laki	7	Laki-laki	7
Perempuan	13	perempuan	10
Jumlah	20 Orang	Jumlah	17 Orang

(Sumber: Guru kelas III A dan III B UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim)

Wawancara dengan guru kelas 3 menyatakan bahwa selama ini belum pernah digunakan video animasi karena guru disana masih menggunakan buku bacaan cerita rakyat, karena keterbatasan sarana, serta kurangnya pelatihan atau referensi media yang sesuai dengan perlengkapan sekolah. Padahal, berdasarkan penelitian Maskhuriyah, Juniarso, dan Hanindita (2024), media video animasi terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang abstrak, terutama pada mata pelajaran yang bersifat naratif atau konseptual seperti Bahasa Indonesia.

Melihat dari tiga lapisan permasalahan tersebut nasional, daerah, dan lokal sekolah dapat disimpulkan bahwa rendahnya pemahaman siswa terhadap isi cerita rakyat merupakan persoalan yang kompleks dan sistemik. Oleh karena itu, perlu dilakukan sebuah penelitian yang bertujuan untuk menguji **Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Pada Materi Cerita Rakyat Kelas III SD**, dengan menggunakan pendekatan kuantitatif agar dapat diperoleh data yang objektif dan terukur.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan model pembelajaran berbasis media digital yang lebih menarik dan efektif. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru, sekolah, dan pembuat kebijakan pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, baik secara nasional maupun di tingkat lokal seperti Kota Medan.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas dapat diidentifikasi ada 3 masalah yang ditemukan sebagai berikut.

1. Siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran
2. Siswa kurang memahami materi pembelajaran
3. Guru belum adanya menerapkan penggunaan video animasi

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditemukan di atas, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini adalah Pengaruh video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi cerita rakyat kelas III UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim.

### **1.4 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana hasil belajar siswa tanpa menggunakan video animasi pada materi cerita rakyat di kelas III UPT SFP SDN 101854 Sei Mencirim T.P 2025/2026?
2. Bagaimana hasil belajar Bahasa Indonesia siswa dengan menggunakan video animasi pada materi cerita rakyat di kelas UPT SFP SDN 101854 Sei Mencirim T.P 2025/2026?
3. Apakah ada pengaruh signifikan penggunaan video animasi terhadap hasil belajar bahasa indonesia siswa pada materi cerita rakyat di kelas UPT SFP SDN 101854 Sei Mencirim T.P 2025/2026?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa tanpa video animasi pada materi cerita rakyat di kelas III UPT SFP SDN 101854 Sei Mencirim T.P 2025/2026?
2. Untuk mengetahui hasil belajar Bahasa Indonesia siswa dengan video animasi pada materi cerita rakyat di kelas UPT SFP SDN 101854 Sei Mencirim T.P 2025/2026?
3. Untuk mengetahui ada pengaruh signifikan penggunaan video animasi terhadap hasil belajar bahasa indonesia siswa pada materi cerita rakyat di kelas UPT SFP SDN 101854 Sei Mencirim T.P 2025/2026.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

1. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pengajaran yang diberikan.
2. Bagi siswa, memberikan suasana baru dalam pembelajaran sehingga dapat menghilangkan kejenuhan dalam diri siswa.
3. Bagi peneliti, sebagai masukan dalam melaksanakan video animasi pada mata pelajaran bahasa indonesia.

