

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan salah satu aktivitas fundamental dalam proses pendidikan yang bertujuan untuk menciptakan perubahan yang bersifat positif dan berkelanjutan pada diri peserta didik. Secara umum, belajar dipahami sebagai proses internal yang kompleks, di mana seseorang memperoleh, membentuk, dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta nilai-nilai melalui interaksi aktif dengan lingkungan. Dalam konteks pendidikan dasar, belajar tidak hanya berarti menghafal informasi, tetapi juga memahami, menerapkan, dan menghayati pengetahuan secara menyeluruh, sesuai dengan tahap perkembangan kognitif dan sosial siswa.

Menurut Faizah dan Kamal (2021), belajar adalah proses perubahan kemampuan yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi individu dengan lingkungan sekitarnya. Mereka menekankan bahwa proses belajar tidak terjadi secara tiba-tiba, melainkan melalui tahapan yang berkelanjutan, aktif, terarah, dan didasarkan pada motivasi internal peserta didik. Dengan kata lain, belajar menuntut keterlibatan mental dan emosional siswa dalam memahami makna dari apa yang mereka pelajari.

Lebih lanjut, Junaidin (2022) menambahkan bahwa belajar juga merupakan proses sosial dan kontekstual, karena siswa tidak hanya belajar secara individu, tetapi juga melalui interaksi dengan guru, teman sebaya, dan media pembelajaran. Ia menyoroti pentingnya lingkungan belajar yang mendukung, baik secara fisik maupun psikologis, dalam membentuk kualitas hasil belajar siswa. Dalam pandangan ini, belajar tidak hanya dilihat sebagai aktivitas kognitif, melainkan juga

melibatkan dimensi afektif (sikap dan emosi) yang memengaruhi semangat dan kesiapan siswa dalam menerima pelajaran.

Afdira (2024), dalam penelitiannya yang mengintegrasikan pendekatan pedagogik berbasis teknologi (TPACK), menyatakan bahwa belajar menjadi lebih efektif dan bermakna jika dikemas menggunakan media yang relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Ia menegaskan bahwa penggunaan media visual seperti video animasi dapat memfasilitasi proses belajar siswa sekolah dasar karena mampu meningkatkan minat, memperjelas materi abstrak, dan mempercepat proses pemahaman konsep. Hal ini sesuai dengan karakter siswa usia dini yang lebih menyukai pembelajaran berbasis gambar, gerak, dan cerita.

Selain itu, Ubauddin (2019) menjelaskan bahwa belajar adalah aktivitas yang dirancang secara sengaja agar peserta didik mengalami perubahan dari kondisi tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa. Ia menekankan pentingnya proses yang sistematis dan berorientasi pada pengembangan potensi peserta didik secara optimal. Dalam praktiknya, proses belajar yang efektif membutuhkan strategi pembelajaran yang kreatif, media yang menarik, serta pendekatan yang sesuai dengan kondisi peserta didik.

Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses yang aktif, dinamis, dan multidimensional. Belajar melibatkan perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi yang terus menerus, serta membutuhkan pendekatan yang adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Dalam konteks siswa kelas 3 SD, pembelajaran yang hanya bersifat tekstual dan monoton seringkali membuat siswa kesulitan memahami materi, khususnya dalam pelajaran Bahasa Indonesia yang memuat teks cerita rakyat. Oleh karena itu, diperlukan pemanfaatan media yang lebih visual dan interaktif, seperti video animasi, agar proses belajar menjadi lebih menarik, kontekstual, dan mendorong pemahaman yang lebih dalam terhadap isi cerita.

2.1.2 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi

keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari, 2021). Pendapat dari Mustakim (2020) hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya.

Dari beberapa pendapat di atas hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran lembaga pendidikan.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Menurut Oemar Hamalik (dalam Junaedi, dkk 2021:1) “Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran”. Abdul Salam Hidayat, dkk (2021:29) “Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik” Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Trianto menyatakan bahwa:

“Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan dimiliki dan dikuasai oleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah interaksi siswa dengan guru dalam tercapainya tujuan pembelajaran yang baik.

2.1.4 Pengertian Video Animasi

Video animasi merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang menggunakan gambar bergerak atau rangkaian visual yang disusun secara

sistematis untuk menyampaikan informasi, konsep, atau cerita secara interaktif dan menarik. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran bertujuan untuk memudahkan siswa memahami materi yang kompleks dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dicerna melalui rangsangan visual dan audio secara bersamaan.

Menurut Putri dan Hidayat (2022), video animasi adalah media pembelajaran yang menggabungkan unsur gambar bergerak, suara, teks, dan efek visual untuk menjelaskan suatu konsep atau materi pelajaran secara jelas dan efektif. Mereka menekankan bahwa video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena penyajian materi yang variatif dan tidak monoton. Selain itu, video animasi juga dapat membantu mengatasi keterbatasan media pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan teks atau gambar diam.

Sementara itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nugroho dan Kartika (2023), video animasi berperan penting dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, khususnya pada materi yang bersifat abstrak atau memerlukan visualisasi, seperti cerita rakyat atau konsep bahasa. Video animasi mampu menyajikan narasi cerita secara dinamis sehingga siswa lebih mudah menangkap alur cerita dan pesan moral yang disampaikan.

Lebih lanjut, Ardiansyah dan Safitri (2021) menyatakan bahwa video animasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Melalui visual yang menarik dan suara yang mendukung, video animasi dapat menstimulasi berbagai indera siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan berkesan. Mereka menambahkan bahwa video animasi juga dapat disesuaikan dengan karakteristik usia dan tingkat pemahaman siswa sehingga sangat tepat digunakan di tingkat sekolah dasar.

2.1.4.1 Langkah-langkah Penerapan Video Animasi

Penerapan media video animasi dalam pembelajaran di Sekolah Dasar perlu dilaksanakan melalui tahapan yang terstruktur dan terencana agar proses

pembelajaran berjalan efektif serta tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media video animasi digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran yang berfungsi membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, menarik, dan bermakna. Adapun langkah-langkah penerapan media video animasi dalam pembelajaran di Sekolah Dasar adalah sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Guru menyusun perencanaan pembelajaran dengan menetapkan tujuan pembelajaran, materi ajar, serta indikator pencapaian kompetensi. Pada tahap ini, guru menentukan penggunaan media video animasi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar dan materi pembelajaran yang akan disampaikan.

2. Tahap Pemilihan Media

Guru memilih video animasi yang relevan dengan materi pembelajaran, memiliki isi yang jelas, bahasa yang sederhana, serta sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Video animasi yang digunakan juga harus memuat pesan atau nilai yang mendukung tujuan pembelajaran.

3. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

Pada kegiatan pendahuluan, guru melakukan apersepsi untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman atau pengetahuan awal siswa, serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, guru menayangkan video animasi sebagai media pembelajaran utama.

4. Tahap Kegiatan Inti

Setelah pemutaran video animasi, guru membimbing siswa untuk mengamati, memahami, dan mendiskusikan isi video yang telah ditampilkan. Guru memberikan pertanyaan atau arahan untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran serta memperdalam pemahaman terhadap materi.

5. Tahap Evaluasi Pembelajaran

Guru melakukan penilaian untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar siswa. Evaluasi dapat dilakukan melalui pemberian soal, tugas, atau kegiatan lain yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan melalui media video animasi.

6. Tahap Penutup

Pada akhir pembelajaran, guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan memberikan penguatan terhadap konsep atau nilai yang diperoleh dari video animasi. Guru juga dapat melakukan refleksi untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video animasi dalam pembelajaran.

Melalui tahapan-tahapan tersebut, penggunaan media video animasi diharapkan dapat menunjang proses pembelajaran secara optimal serta meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa Sekolah Dasar.

2.1.4.2 Kelebihan Video Animasi

Kelebihan video animasi dalam pembelajaran antara lain mampu menarik perhatian siswa dengan tampilan visual yang menarik dan audio yang mendukung, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan konsentrasi siswa (Putri & Hidayat, 2022). Video animasi juga mampu menjelaskan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami, serta memungkinkan penyajian materi secara berulang tanpa batasan waktu, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri (Nugroho & Kartika, 2023). Selain itu, media ini mendukung gaya belajar visual dan auditori, yang sangat efektif untuk siswa usia dini seperti kelas 3 SD.

2.1.4.3 Kekurangan Video Animasi

Namun demikian, video animasi juga memiliki beberapa kekurangan, antara lain biaya produksi yang relatif tinggi dan memerlukan waktu yang cukup lama untuk membuat video yang berkualitas (Ardiansyah & Safitri, 2021). Selain itu, jika tidak dirancang dengan baik, video animasi dapat membuat siswa menjadi pasif karena hanya menerima informasi tanpa ada interaksi langsung. Hal ini menuntut guru untuk mengimbangi penggunaan video dengan metode pembelajaran yang aktif agar siswa tetap terlibat secara kognitif dan afektif.

Dengan demikian, video animasi adalah media pembelajaran berbasis teknologi yang mengintegrasikan unsur visual dan audio untuk menyajikan materi secara interaktif dan menarik, yang sangat bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, video animasi digunakan sebagai media untuk menyampaikan isi cerita rakyat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas 3, dengan harapan dapat meningkatkan daya serap dan minat belajar siswa secara optimal.

2.1.5 Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan proses yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik dalam berbagai aspek, seperti mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Pembelajaran ini sangat penting karena Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional yang digunakan sebagai alat komunikasi sehari-hari sekaligus sebagai media pembelajaran di sekolah. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa tidak hanya belajar memahami tata bahasa dan kosakata, tetapi juga mengasah keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta kemampuan memahami berbagai teks, termasuk cerita rakyat.

Menurut Fitriani dan Prasetyo (2022), pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar berfokus pada pengembangan kompetensi komunikatif yang meliputi kemampuan siswa dalam memahami isi bacaan, menyampaikan pendapat, serta menulis dengan baik dan benar. Mereka menekankan bahwa pembelajaran

harus dilakukan secara menarik dan kontekstual agar siswa merasa termotivasi dan mampu mengaplikasikan bahasa dalam kehidupan sehari-hari.

Sementara itu, Sari dan Kurniawan (2021) menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia harus mengintegrasikan berbagai metode dan media pembelajaran untuk menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan media audio-visual, seperti video animasi, dapat membantu memperjelas makna teks dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, khususnya pada materi cerita rakyat yang mengandung nilai budaya dan moral.

Lebih lanjut, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nugraha (2023), pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif memerlukan pendekatan yang melibatkan interaksi aktif antara guru dan siswa, serta pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif. Pendekatan tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa, yang secara langsung berpengaruh positif terhadap hasil belajar mereka. Dalam konteks ini, video animasi menjadi salah satu media yang potensial untuk mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam menyampaikan materi cerita rakyat secara lebih hidup dan menarik.

Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar harus dirancang secara kreatif dengan memanfaatkan berbagai media dan metode pembelajaran agar dapat meningkatkan kemampuan berbahasa siswa secara optimal. Media seperti video animasi dapat menjadi solusi untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami isi cerita rakyat sekaligus meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

2.1.6 Materi Cerita Rakyat

Materi cerita rakyat merupakan salah satu bagian penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang berisi kumpulan cerita tradisional yang diwariskan secara turun-temurun dalam masyarakat. Cerita rakyat mencerminkan nilai-nilai budaya, moral, dan kearifan lokal yang menjadi identitas suatu komunitas. Melalui materi cerita rakyat, siswa tidak hanya belajar tentang bahasa

dan sastra, tetapi juga memahami norma sosial, tradisi, dan nilai-nilai yang dapat dijadikan pedoman dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Wulandari dan Santoso (2023), cerita rakyat adalah narasi lisan yang berisi kisah-kisah kehidupan masyarakat yang menggambarkan pengalaman, kepercayaan, dan nilai-nilai yang dianut dalam suatu komunitas. Cerita ini biasanya berbentuk dongeng, legenda, mitos, atau fabel yang memiliki pesan moral dan karakter yang dapat dijadikan contoh bagi pembaca atau pendengarnya. Mereka menekankan pentingnya materi cerita rakyat dalam pendidikan dasar sebagai sarana pembelajaran nilai budaya dan bahasa yang efektif.

Selain itu, Sari (2021) menyatakan bahwa materi cerita rakyat merupakan media pembelajaran yang sangat efektif untuk mengembangkan kemampuan berbahasa siswa, terutama dalam aspek pemahaman teks dan keterampilan bercerita. Cerita rakyat yang mudah dipahami dan kaya dengan bahasa sehari-hari memudahkan siswa dalam menguasai kosa kata, struktur kalimat, serta penggunaan bahasa yang baik dan benar. Pembelajaran dengan materi cerita rakyat juga dapat meningkatkan imajinasi dan kreativitas siswa.

Lebih jauh, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo (2022), materi cerita rakyat memiliki peranan strategis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena mampu menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya bangsa sekaligus meningkatkan keterampilan literasi siswa. Prasetyo menekankan bahwa penggunaan cerita rakyat dalam pembelajaran harus disampaikan dengan metode yang menarik dan media yang tepat agar siswa dapat memahami isi cerita dengan baik dan menginternalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Dengan demikian, materi cerita rakyat adalah kumpulan kisah tradisional yang tidak hanya berfungsi sebagai bahan pembelajaran bahasa dan sastra, tetapi juga sebagai sarana penanaman nilai-nilai budaya dan moral kepada siswa. Dalam

konteks pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas 3, materi cerita rakyat diharapkan dapat meningkatkan pemahaman isi cerita sekaligus menumbuhkan karakter positif melalui pesan moral yang terkandung di dalamnya.

2.1.6.1 Pengertian Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan salah satu bentuk karya sastra lisan yang lahir dan berkembang di masyarakat serta diwariskan secara turun-temurun. Cerita ini biasanya disampaikan secara lisan, tidak diketahui siapa pengarangnya, dan mengandung nilai-nilai kehidupan. Menurut Danandjaja (2007), cerita rakyat adalah bagian dari folklor yang digunakan sebagai media penyampai norma, kepercayaan, serta ajaran moral yang berlaku di suatu komunitas. Dengan demikian, cerita rakyat tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga memiliki fungsi pendidikan dan pelestarian budaya.

2.1.6.2 Ciri-ciri Cerita Rakyat

Adapun ciri-ciri yang membedakan cerita rakyat dengan karya sastra lain antara lain:

1. Pengarang tidak diketahui (anonim).
2. Disampaikan secara lisan dan diwariskan turun-temurun.
3. Mengalami berbagai versi atau variasi cerita sesuai daerah.
4. Memuat nilai moral, budaya, dan kepercayaan masyarakat.
5. Bersifat tradisional dan menjadi identitas suatu daerah.

2.1.6.3 Jenis-jenis Cerita Rakyat

Cerita rakyat terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. Mite, yaitu cerita yang dianggap suci dan berkaitan dengan dewa, roh, atau makhluk gaib. Legenda, yaitu cerita yang berkaitan dengan asal-usul suatu tempat, peristiwa, atau tokoh.
2. Sage, yaitu cerita yang diyakini memiliki dasar sejarah walaupun bercampur dengan unsur imajinatif.
3. Fabel, yaitu cerita yang menggunakan hewan sebagai tokoh dengan perilaku menyerupai manusia.

4. Dongeng, yaitu cerita rekaan atau khayalan yang bersifat menghibur.

Berdasarkan jenis-jenis cerita rakyat di atas, peneliti memakai jenis cerita Legenda, yaitu cerita yang berkaitan dengan asal-usul suatu tempat, peristiwa, atau tokoh.

2.1.6.4 Fungsi Cerita Rakyat

Cerita rakyat memiliki fungsi penting, baik dalam kehidupan masyarakat maupun dunia pendidikan, antara lain:

1. Sebagai hiburan.
2. Sebagai sarana pendidikan moral dan pembentukan karakter.
3. Sebagai sarana pelestarian budaya lokal.
4. Sebagai penguat identitas daerah dan bangsa.
5. Sebagai media komunikasi sosial antargenerasi.

2.1.6.5 Nilai-nilai dalam Cerita Rakyat

Di dalam cerita rakyat terkandung berbagai nilai yang dapat diteladani, antara lain:

- a. Nilai moral, mengajarkan kebaikan dan keburukan.
- b. Nilai sosial, menumbuhkan sikap gotong royong, saling menghormati, dan kebersamaan.
- c. Nilai budaya, mencerminkan adat istiadat serta tradisi masyarakat.
- d. Nilai religius, mengingatkan manusia agar senantiasa taat kepada Tuhan.

2.1.6.6 Cerita Rakyat dalam Pembelajaran

Cerita rakyat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia sebagai salah satu materi penting karena berfungsi melatih keterampilan literasi (menyimak, membaca, berbicara, dan menulis), mengembangkan imajinasi siswa, menanamkan nilai karakter, serta memperkenalkan kearifan lokal. Guru dapat mengajarkannya dengan berbagai metode, seperti membaca cerita, menganalisis isi, menulis ulang, diskusi nilai, maupun pementasan drama. Dengan demikian, pembelajaran cerita rakyat tidak hanya memperkuat kompetensi bahasa, tetapi juga membentuk karakter siswa yang berbudaya dan berkepribadian.

2.2 Kerangka Berpikir

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya materi cerita rakyat, bertujuan agar siswa mampu memahami isi bacaan secara menyeluruh, meliputi tokoh, alur, latar, dan pesan moral yang terkandung di dalamnya. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam memahami isi cerita masih rendah. Hal ini disebabkan karena metode pembelajaran yang digunakan guru cenderung konvensional, yakni membaca teks dan tanya jawab, tanpa adanya dukungan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Siswa kelas III SD berada pada tahap perkembangan operasional konkret menurut teori Piaget, sehingga mereka lebih mudah memahami materi jika disajikan dengan bantuan media visual yang konkret dan menarik. Oleh karena itu, penggunaan media video animasi dipandang sebagai alternatif solusi untuk meningkatkan pemahaman isi cerita rakyat. Video animasi mampu menyajikan alur cerita secara visual dan audio, sehingga lebih mudah dipahami, menarik perhatian, serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan teori Dual Coding (Paivio, 1986), informasi yang disajikan melalui kombinasi verbal (narasi cerita) dan visual (animasi) akan lebih mudah diproses oleh otak, sehingga pemahaman siswa terhadap isi bacaan dapat meningkat. Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Dengan demikian, kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah:

1. Kondisi awal: Siswa kesulitan memahami isi cerita rakyat karena pembelajaran hanya menggunakan metode konvensional.
2. Tindakan: Guru menggunakan media video animasi dalam pembelajaran cerita rakyat.
3. Hasil yang diharapkan: Siswa lebih termotivasi, lebih mudah memahami alur cerita, tokoh, latar, dan pesan moral, sehingga hasil belajar Bahasa Indonesia, khususnya pemahaman isi cerita rakyat, meningkat.

Kerangka berpikir ini menggambarkan hubungan antara variabel independen (penggunaan video animasi) dengan variabel dependen (pemahaman isi cerita rakyat). Jika media video animasi digunakan secara tepat, maka akan memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap isi cerita rakyat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD.

2.3 Hipotesis Penelitian

Menurut sugiyono (2022:63) menjelaskan bahwa hipotesis adalah dugaan sementara yang diajukan sebagai jawaban atas rumusan masalah penelitian, dimana rumusnya masalah tersebut sebelumnya telah dirumuskan dalam bentuk pernyataan penelitian.

(H₀): Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi cerita rakyat siswa kelas III UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim.

(H₁): Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi cerita rakyat siswa kelas III UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim.

2.3 Definisi Operasional

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

1. Video animasi dalam penelitian ini diartikan sebagai media pembelajaran berbasis visual yang memanfaatkan rangkaian gambar bergerak disertai narasi dan audio untuk menyampaikan materi cerita rakyat. Media ini disajikan melalui perangkat proyektor atau layar monitor dengan durasi tayangan sekitar 5–10 menit dan digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III.
2. Hasil belajarnya yaitu, pretest nilai kelas III A lebih tinggi nilai nya dibandingkan kelas III B. Kelas III A sebagai kelas kontrol, dan kelas III B sebagai kelas eksperimen.

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan proses yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik dalam berbagai aspek, seperti mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

