

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan mempunyai peran penting terhadap kemajuan negara. Pendidikan adalah salah satu pilar utama daya saing suatu negara (Sanga & Wangdra, 2023). Suatu negara dapat dikatakan maju jika kualitas pendidikannya meningkat, sebaliknya negara akan mengalami kemunduran jika kualitas pendidikannya mengalami kemunduran. Sesuai dengan pernyataan Safitri dkk., (2024) menyatakan bahwa pendidikan adalah sarana bangsa Indonesia dalam mencerdaskan anak bangsa untuk memajukan negara yang semakin maju dan berkembang.

Bahasa Indonesia adalah Bahasa yang kita pakai sehari-hari dan juga Bahasa resmi negara kita (Suminar, 2016). Sedangkan menurut Maghfiroh, (2022) Bahasa Indonesia merupakan salah satu bidang ilmu pengetahuan yang harus dipahami dalam melakukan kegiatan resmi seperti, dalam urusan surat menyurat, tulisan akademik, pembicaraan resmi, dan lain sebagainya. Pendapat lain dari Anatasya dkk., (2018) menyatakan bahwa bahasa Indonesia adalah suatu proses perjalanan panjang yang dilalui oleh setiap siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia atau bahasa kedua setelah bahasa ibu.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru Bahasa Indonesia kelas III SDN Gulun Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan di temukan ada beberapa permasalahan yang terjadi di kelas III saat ini, di

antaranya 1) adanya penurunan hasil belajar khususnya Bahasa Indonesia di kelas III saat ini, berbeda dengan kelas III di tahun lalu. 2) perubahan aturan belajar mengajar yang dulunya guru kelas, sekarang menjadi guru mata pelajaran juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena guru belum terlalu mengenal karakter siswa di kelas III sekarang. Dapat di lihat pula pada saat pembelajaran berlangsung 1) guru cenderung menggunakan metode ceramah, yang di mana metode tersebut kurang efektif jika di terapkan pada saat siang hari, karena siswa sudah lelah dan jenuh. Akibatnya, materi yang di ajarkan sulit di pahami oleh siswa. 2) guru masih menggunakan media belajar digital tetapi belum interaktif, jadi guru hanya membuat PPT saja tanpa adanya animasi, gambar bergerak, ataupun audio dalam PPT tersebut, hal tersebut bisa mengakibatkan siswa bosan sehingga kurang tertarik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Berdasarkan hasil pemaparan permasalahan yang telah di uraikan, peneliti perlu mengkaji lebih dalam mengenai metode, dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode pembelajaran *storytelling* merupakan pembelajaran interaktif menggunakan cerita dan dipadukan melalui cerita (Husada dkk., 2020). Sejalan dengan Rusiyono & Apriani, (2020) menyatakan bahwa metode *storytelling* merupakan proses pemberian informasi pada anak dengan cara yang menarik. Sedangkan Maknun & Adelia, (2023) menjelaskan *storytelling* atau mendongeng ialah proses kreatif siswa, yang dalam perkembangannya senantiasa mengaktifkan tidak hanya aspek

intelektual saja, namun pula kepekaan, emosi, seni, khayalan serta imajinasi yang dimiliki anak, mengutamakan tidak hanya otak kiri, namun juga keterampilan otak kanan. Pendapat lain, Yolanda & Muhid, (2022) menyatakan bahwa *storytelling* merupakan proses penyampaian cerita yang didalamnya mengandung nilai-nilai penting untuk dijadikan pelajaran. Jadi metode pembelajaran *storytelling* sangat berpengaruh karena tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman akademik siswa, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa dengan cara yang menyenangkan dan bermakna. Kesimpulan dari penjelasan di atas adalah *storytelling* metode penyampaian pesan melalui cerita yang bertujuan untuk meningkatkan daya ingat, dan mempermudah pemahaman siswa.

Selain metode pembelajaran media pembelajaran juga memiliki peranan penting pada proses pembelajaran, karena media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian materi, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan membantu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan lebih interaktif. Penyajian media pembelajaran beraneka ragam, bisa berupa fisik, film, foto, serta pembelajaran menggunakan komputer. Media pembelajaran berperan penting dalam menyalurkan, menyimpan dan memproses informasi, dimana proses pelaksanaan pembelajaran menjadi komunikatif, efektif, dan efisien. Salah satu media pembelajaran yaitu, multimedia interaktif.

Multimedia interaktif merupakan salah satu media pembelajaran menunjang pembelajaran secara mandiri (Andini, 2022). Sedangkan

Novitasari, (2016) menjelaskan multimedia interaktif adalah gabungan gambar, video, animasi, dan suara dalam satu perangkat lunak (*software*) yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung. Pernyataan tersebut sama dengan pernyataan Rohayati dkk., (2019) menyatakan bahwa multimedia interaktif merupakan media penyampaian yang memanipulasi informasi dalam bentuk digital yang terdiri dari elemen teks, suara, gambar, animasi, dan video secara terpadu dan sinergis dengan bantuan komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan tertentu yang melibatkan respon pemakai secara aktif. Pernyataan tersebut sama dengan pernyataan Dhaniawaty dkk., (2021) menyatakan bahwa multimedia interaktif merupakan salah satu media pendukung dalam proses belajar mengajar yang menggabungkan semua media dari mulai text, gambar video, animasi audio dan games.

Media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dikelas, karena dapat menyampaikan materi dengan lebih jelas dan menarik perhatian siswa. Kesimpulan dari penjelasan sebelumnya adalah multimedia interaktif merupakan gabungan dari berbagai teks, gambar, audio, video, dan animasi yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman, dan pengalaman siswa dalam menyerap informasi dalam proses belajar mengajar.

Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan

tingkah laku. Sedangkan menurut Lestari & , Ibrahim, Ghufron, (2021) hasil belajar adalah suatu penilaian akhir yang di peroleh seseorang dari suatu proses dan pengenalan yang dilakukan secara berulang-ulang. Pernyataan tersebut sama dengan pendapat Yogi Fernando dkk., (2024) hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Jadi, hasil belajar penting sebab, hasil belajar yang menjadi tolak ukur keberhasilan siswa dalam memahami pembelajaran. Kesimpulan dari penjelasan di atas adalah pencapaian siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup pemahaman materi dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Bedasarkan penelitian terdahulu yang sesuai dengan permasalahan . Munawarah, (2025) menyatakan *storytelling* mampu membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih antusias dalam belajar, Safitri dkk., (2024) menyatakan bahwa *storytelling* diharapkan memudahkan siswa dalam menyerap materi pembelajaran serta menghibur peserta didik. Yuliana & Putri, (2021) menyatakan bahwa penggunaan multimedia membantu siswa dalam pemahaman materi yang sulit. Rahman dkk., (2020) menyatakan bahwa *prezi* adalah salah satu media pembelajaran yang baik dan mudah digunakan. (Julianingsih & Krisnawati, 2020) menyatakan *prezi* tidak tidak hanya membuat siswa tertarik dalam pembelajaran yang sedang berlangsung tetapi komunikasi guru dengan

murid dapat terjalin dengan baik. Utama, (2022) menyatakan bahwa minat yang rendah menyebabkan hasil belajar siswa pada umumnya rendah.

Untuk itu peneliti mengambil judul pengaruh penggunaan metode *storytelling* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD, dengan harapan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap meningkatnya hasil belajar siswa. Alasan penulis mengambil judul yang berkaitan dengan metode pembelajaran *storytelling* karena metode ini di anggap efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan Zuliana dkk., (2023) menyatakan bahwa metode *storytelling* lebih efektif dari pada pembelajaran yang tidak memakai metode pembelajaran *storytelling*. *Storytelling* tidak hanya menyampaikan materi secara menarik, tetapi juga membangun suasana kelas yang menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, metode ini dipadukan dengan multimedia interaktif yang dapat memperkuat daya tarik visual, dan auditori dalam proses belajar mengajar, sehingga materi pembelajaran lebih mudah di pahami dan diingat oleh siswa kelas III SD.

## **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan Pokok masalah yang telah diuraikan dalam latar belakang masalah diatas, maka fokus penelitian dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh penggunaan metode *storytelling* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang di jelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penggunaan metode penelitian *storytelling* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD ?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan metode *storytelling* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD.

### **E. Kegunaan Penelitian**

Penelitian yang dilaksanakan peneliti ini diharapkan dapat memberikan manfaat. Tidak hanya untuk peneliti sendiri, tetapi juga untuk pihak-pihak yang terkait di dalamnya, seperti siswa, guru, dan sekolah tempat penelitian dilaksanakan. Berikut ini akan dijabarkan kegunaan penelitian ini yang ingin dicapai :

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis diharapkan dapat memberikan manfaat sekurang-kurangnya dapat berguna sebagai sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan mengenai pengaruh penggunaan metode *storytelling* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

1. Dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas III SD dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.
3. Siswa semakin tertarik, aktif, dan antusias dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang seringkali dianggap membosankan.

### b. Bagi Guru

1. Dapat memberikan masukan kepada guru dalam melaksanakan pembelajaran secara optimal dengan menggunakan metode *storytelling*.
2. Memotivasi guru untuk menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi.

### c. Bagi Kepala Sekolah

1. Sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar.
2. Sebagai bahan masukan ataupun bahan pertimbangan untuk mengambil kebijaksanaan dalam proses belajar sehingga dapat meningkatkan kualitas siswa.

d. Bagi Peneliti

1. Untuk pengembangan dan aplikasi ilmu pengetahuan pada bidang kependidikan Bahasa Indonesia dan memberikan sumbangan terhadap ilmu pengetahuan yang berhubungan erat dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Bagi peneliti lanjutan, dengan penelitian ini diharapkan peneliti melakukan kajian-kajian lebih lanjut untuk menyusun suatu rancangan pembelajaran yang lebih baik lagi sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.

**F. Definisi Operasional Variabel**

Agar tidak terjadi penafsiran yang berbeda terhadap definisi yang dipakai dalam penelitian ini, maka peneliti mendefinisikan operasional variabel sebagai berikut.

1. Metode pembelajaran *storytelling* adalah *storytelling* metode pembelajaran yang penyampaian pesannya melalui cerita yang bertujuan untuk meningkatkan daya ingat, dan mempermudah pemahaman siswa.
2. Multimedia interaktif *prezi* adalah gabungan dari berbagai teks, gambar, audio, video, dan animasi yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman, dan pengalaman siswa dalam menyerap informasi dalam proses belajar mengajar.
3. Hasil belajar bahasa Indonesia adalah pencapaian siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup pemahaman materi dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil belajar ini biasanya

dikategorikan kedalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik atau keterampilan. Ranah yang paling umum diterapkan terkait hasil belajar yaitu ranah kognitif atau pengetahuan. Dalam penelitian ini hasil belajar peserta didik diukur pada ranah kognitif saja. Materi yang digunakan mengenai menuliskan pendapat. Instrumen yang digunakan yaitu tes objektif dengan bentuksoal pilihan ganda sebanyak 20 butir.