

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Hakikat Metode *Storytelling*

a. Pengertian Metode *Storytelling*

Metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Sedangkan Aditya, (2016) menyatakan bahwa metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendapat lain dari Riza & Barrulwalidin, (2023) menyatakan bahwa metode pembelajaran adalah serangkaian strategi, teknik, dan pendekatan yang digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran untuk membantu siswa memahami dan menguasai [materi pelajaran. Kesimpulan dari para ahli tersebut adalah metode pembelajaran menjadi acuan dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan sistematis. Oleh karena itu, guru harus mampu menguasai berbagai metode agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif, efisien, menyenangkan dan tercapai tujuan pembelajaran yang ditargetkan.

Salah satunya metode pembelajaran yaitu *storytelling*. Metode *storytelling* adalah metode yang menggunakan cara bercerita saat mengajar peserta didik (Agustina & PS Kurniawan, 2019). Pendapat lain

dari Purnia dkk., (2024) menyatakan bahwa metode *storytelling* merupakan metode yang menceritakan suatu peristiwa atau kejadian kepada anak. Sejalan dengan Tanaem, Oualeng (2022) menyatakan bahwa metode *storytelling* adalah sebuah keterampilan bernarasi dari cerita-cerita dalam bentuk syair yang dipelajari secara lisan yang dapat dikembangkan. Pendapat berbeda dari Kalsum & Taufiq, (2023) yang menjelaskan *storytelling* adalah suatu cara pembelajaran dengan memberikan kesempatan siswa untuk berbagi cerita dengan cara berpasangan untuk berbagi pengalaman dengan siswa lain, mengajar dan diajar oleh sesama siswa yang merupakan bagian penting dalam proses belajar dan sosialisasi yang berkeselimbangan pada pendekatan interaktif antar siswa. Sejalan dengan Millah & Khoimatun, (2024) yang mengatakan metode pembelajaran *storytelling* merupakan sebuah upaya yang dilakukan supaya siswa mampu menyampaikan isi perasaan, buah pikiran atau sebuah cerita secara lisan. Hal ini sama dengan pendapat Azza dkk., (2022) menyatakan bahwa *storytelling* adalah upaya untuk mendukung peserta didik menyampaikan cerita secara lisan.

Dari pendapat para ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran *storytelling* adalah metode yang dapat mendorong partisipasi siswa, meningkatkan keterampilan berbicara siswa, serta, dapat mempengaruhi hasil belajar siswa melalui kisah atau cerita yang telah disampaikan guru maupun siswa.

b. Tujuan Metode *Storytelling*

Tujuan metode *storytelling* adalah untuk menyampaikan materi dengan cara yang menyenangkan sehingga para siswa dapat mendengarkan penjelasan guru dengan fokus, menjelaskan kosakata, frase, dan kalimat (Kalsum & Taufiq, 2023). Sedangkan Maknun & Adelia, (2023) berpendapat bahwa pembelajaran mendongeng bertujuan untuk memberikan wadah kepada siswa untuk melatih keterampilannya. Pendapat lain dari (Uzer, 2020) berpendapat bahwa tujuan *storytelling* 1) mengembangkan fantasi, empati dan berbagai jenis perasaan orang lain, 2) menumbuhkan minat baca 3) membangun kedekatan dan keharmonisan. Dari penjelasan ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan metode pembelajaran *storytelling* pembelajaran untuk menekankan kepada kemampuan yang harus dimiliki siswa agar dapat dicapai pada akhir pengajaran. Melalui metode pembelajaran *storytelling* tujuan pembelajaran akan dapat tercapai. Tujuan pembelajaran dapat dilihat dari kemampuan (kompetensi) atau keterampilan yang diharapkan dimiliki oleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu.

c. Sintaks Metode *Storytelling*

Dalam menggunakan metode *storytelling* guru memiliki peran penting dalam menciptakan, dan mengelola pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai bentuk pengalaman siswa, termasuk aspek social, fisik, dan psikomotorik, untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Langkah-langkah pembelajaran *storytelling* terdiri dari tiga tahapan, yaitu

tahapan membuka atau mengawali kegiatan, tahapan saat bercerita, dan tahapan menutup cerita dan evaluasi (Kalsum & Taufiq, 2023). Sedangkan Pratiwi, (2016) berpendapat bahwa langkah-langkah *storytelling* sebagai berikut : 1) Memilih tema dan judul cerita yang akan dibawakan, 2) Mengkondisikan anak, 3) Tahapan membuka atau mengawali mencakup kegiatan : a. Menanyakan kesiapan untuk mendengarkan cerita, b. Menyampaikan synopsis isi cerita secara singkat, c. Memberikan informasi tentang tokoh-tokoh yang akan muncul dalam cerita, d. Mengawali cerita dengan menggambarkan tempat, menggambarkan waktu, ekspresi, emosi dengan diiringi nyanyian atau dengan memunculkan suara-suara seperti suara binatang, 4) Tahapan saat bercerita mencakup kegiatan : a. Mendorong siswa untuk merespon atau mengomentari pada bagian tertentu, b. Memantau anak dengan pertanyaan untuk memperdalam pemahaman cerita, c. Mengajak anak untuk membuat praduga, apa yang terjadi sebelum cerita dilanjutkan, d. Memberikan kesempatan untuk menginterpretasi cerita, e. Menjelaskan kata-kata yang masih dirasa sulit diterima oleh anak, 5) Tahapan menutup cerita dan evaluasi : a. Tanya jawab seputar tokoh-tokoh dan perbuatan yang harus dicontoh dan ditinggalkan, b. Mendorong siswa untuk mencoba menceritakan kembali atau bercerita dengan kreasi sendiri dan memberikan *reward* kepada siswa yang mau bercerita.

d. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Storytelling*

Setiap metode pastinya memiliki kelebihan dan kekurangan, demikian pula dengan metode *storytelling* memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu

: Gunayasa & Tahir, (2021) berpendapat bahwa kelebihan metode storytelling : 1) Siswa lebih berpartisipasi pada saat proses pembelajaran, 2) Penguasaan Bahasa semakin meningkat, 3) dapat informasi baru. Selain kelebihan ada beberapa kelemahan dari metode *storytelling* yaitu : 1) Dibutuhkan waktu yang lumayan banyak untuk menyiapkan kesiapan, 2) beberapa siswa perlu bimbingan dalam penggunaan kosa kata yang baik.

2. Hakikat Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia *Prezi* merupakan programming presentasi sebagai sarana untuk mengeksplorasi sebagai ide pada kanvas virtual, programming ini memiliki fitur unggulan yaitu menggunakan zooming UI (ZUI), yang memungkinkan pengguna untuk memperbesar dan memperkecil media presentasi (Ardini & Sumardi, 2022). Multimedia Interaktif merupakan gabungan dari gambar, teks, animasi, audio, dan video yang menggunakan komputer (Maesaroh & Mulyadiprana, 2020). Sejalan dengan Pratama dkk., (2021) menyatakan bahwa multimedia interaktif merupakan gabungan berbagai media dari, tulisan, gambar, suara, video, animasi dan interaktivitas. Samsiyah & Fajar, (2021) Menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah penggabungan dari berbagai jenis media seperti teks, gambar, suara maupun video nantinya dapat melahirkan hubungan timbal balik antara pengguna (user) dengan media (produk, software). Contoh adalah multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi dan game. Sejalan dengan

Haka dkk., (2020) menyatakan bahwa multimedia interaktif merupakan suatu program yang memiliki tampilan multimedia yang dirancang untuk menginformasikan pesan dan memiliki interaktivitas terhadap penggunanya diantaranya mampu menyediakan teks, gambar, video, suara, dan animasi. (Hartati & Safitri, 2017) yang menyatakan multimedia interaktif merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan, dan cara evaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik.

Kesimpulan dari penjelasan multimedia interaktif di atas adalah multimedia interaktif merupakan sarana yang efektif untuk menyampaikan informasi secara menarik. Dengan menggabungkan elemen teks, gambar, audio, video.

b. Karakteristik Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif memiliki karakteristik diantaranya : 1) memiliki lebih dari satu jenis media yang konvergen, misalnya menggabungkan audio dan visual, 2) bersifat interaktif, yang berarti memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna, dan 3) bersifat mandiri, memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna bisa menggunakannya tanpa harus dibimbing orang lain. Ariyanti dkk., (2020) karakteristik multimedia interaktif yaitu : tampilan harus menarik, jelas dari segi materi, mudah dipahami dalam penyajian secara interaktif artinya memungkinkan adanya partisipasi

dari peserta didik, bersifat interaktif, bersifat mandiri dan sesuai dengan karakteristik sehingga mudah diterima dan dicerna oleh siswa.

c. Tujuan Multimedia Interaktif

Tujuan multimedia interaktif kali ini diharapkan siswa lebih mudah memahami isi materi yang telah disampaikan melalui penyajian informasi yang menarik dan interaktif sehingga dapat mendukung proses pembelajaran atau penyampaian materi secara efektif. Sejalan dengan Supardi & Cepogo, (2018) menyatakan bahwa tujuan penggunaan bahan ajar multimedia interaktif secara garis besar dapat dipahami sebagai usaha untuk menyajikan materi yang akan dibelajarkan ke dalam format yang lebih efektif dan efisien untuk digunakan dan dimengerti. Sedangkan Bilal & Saputro, (2019) berpendapat bahwa multimedia interaktif bertujuan untuk memberikan gaya pembelajaran baru yang berbeda, sehingga peserta didik dapat berperan aktif dengan tampilan interaktif yang telah dibuat.

d. Sintaks Multimedia Interaktif

Sugama dkk., (2024) Adapun Langkah-langkah *prezi* sebagai berikut: 1) Buka situs web Prezi di prezi.com, 2) Pilih template, 3) Tambahkan teks, gambar, dan elemen-elemen, 4) Pilih efek slide sesuai keinginan, 5) Pastikan untuk menyimpan presentasi secara berkala dengan mengklik tombol “save”, 6) Sebelum presentasi, gunakan fitur pratinjau guna melihat presentasi yang dibuat dapat berjalan dengan baik, 7) Selama presentasi gunakan mouse atau

perangkat navigasi untuk menggerakkan antar elemen-elemen presentasi anda, 8) Anda dapat mengunduh presentasi prezi anda sebagai file atau membagikan tautan presentasi secara online

e. Kelebihan dan Kelemahan Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif *prezi* memiliki beberapa kelebihan, antara lain : 1) Tampilan tema yang lebih bervariasi, 2) Menarik ketika dalam mode presentasi, dengan menggunakan teknologi ZUI (Zooming User Interface) nya, 3) Lebih simpel dalam pembuatan animasi, 4) Pilihan tema keren, yang dapat diunduh secara online, 5) Memiliki fasilitas ZUI (Zooming User Interface) yang memungkinkan pengguna memperbesar dan memperkecil tampilan presentasi, 6) Teks, gambar, video dapat lebih mudah disisipkan, 7) Dapat membuat presentasi dalam bentuk linier maupun non linier. Kekurangan media *prezi* adalah : 1) Karena hanya menggunakan teknologi ZUI (Zooming User Interface), software ini terlihat monoton, 2) Proses pembuatan membutuhkan koneksi internet, 3) Memiliki masa trialnya 30 hari, 4) *Prezi* sulit untuk memasukkan tulisan arab dan symbol matematika, 5) Proses instalasi *prezi* membutuhkan koneksi internet (secara online) (Azhari & Gustiana., 2024).

3. Hakikat Bahasa Indonesia

a. Pengertian Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam dunia pendidikan. Saputri & Yamin, (2022) Menyatakan bahwa bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional yang dapat mempersatu manusia dari berbagai provinsi. Ali, (2020) Menyatakan bahwa bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Setiawati, (2016) menyatakan bahwa bahasa Indonesia adalah salah satu sumber belajar yang dapat digunakan siswa dan guru dalam pembelajaran kosakata baku dan tidak baku. Berdasarkan penjelasan para ahli dapat disimpulkan bahwa bahasa Indonesia adalah program Pendidikan yang sangat penting untuk mempersatukan bangsa Indonesia dan didalamnya menyangkut ilmu-ilmu sosial sebagai bekal kepada peserta didik untuk menghadapi fenomena yang terjadi dimasyarakat.

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Saputri & Yamin, (2022) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar agar siswa mampu memanfaatkan karya sastra dan membaca agar dapat meningkatkan wawasan, pengetahuan, kemampuan, berbahasa dan budi pekerti. Ali, (2020) menyatakan bahwa bahasa Indonesia memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni

untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Keterampilan berbahasa mencakup empat aspek, yaitu : keterampilan berbicara (*listening skills*), keterampilan membaca (*speaking skills*), keterampilan menulis (*writing skills*). Misriani dkk., (2023) menyatakan bahwa tujuan bahasa Indonesia yaitu agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan untuk menyelesaikan masalah sosial yang terjadi di kehidupan siswa sesuai dengan kemampuan belajarnya. Wahyuni dkk., (2023) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan kemampuan menggunakan bahasa Indonesia dalam segala fungsinya, yaitu sarana berkomunikasi, sarana berpikir, sarana persatuan, dan sarana kebudayaan. Dari penjelasan ahli dapat disimpulkan bahwa tujuan Bahasa Indonesia adalah membina anak didik menjadi warga yang baik, memiliki keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan negara. Tujuan tersebut dapat dicapai apabila program-program pembelajaran di sekolah diorganisasikan dengan baik.

4. Hakikat Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan puncak dari keberhasilan belajar siswa terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan (Idrus & Irawati, 2019). Hasil belajar merupakan bentuk dari tercapai atau tidaknya

sebuah tujuan pembelajaran (Aini & Hadi, 2023). Hasil belajar merupakan tindakan dan pertunjukkan yang mengandung dan mencerminkan kompetensi peserta didik yang berhasil menggunakan konten, informasi, ide-ide, dan alat-alat dalam pembelajaran (Nurhasanah & Sobandi, 2016). Hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara komprehensif, meliputi seluruh aspek kemanusiaan (Yulianti dkk., 2018). Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh yang mengakibatkan perubahan tingkah laku terhadap belajar (Aini & Hadi, 2023). Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu ukuran yang diperlukan oleh seorang pendidik dalam mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Berhasil atau tidaknya proses belajar peserta didik dapat diketahui melalui hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Jika peserta didik banyak yang mendapatkan hasil belajar baik yaitu di atas KKM maka proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil dan dapat dilanjutkan pada materi selanjutnya. Sedangkan apabila banyak peserta didik dengan hasil belajar di bawah KKM, maka pembelajaran belum dapat dikatakan berhasil. Dalam hal ini sebuah evaluasi diperlukan baik dari sudut pandang pendidik maupun peserta didik dan pembelajaran tersebut belum dapat dilanjutkan.

Perubahan perilaku dalam hasil belajar dapat dibagi menjadi tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif biasanya dapat diukur dengan menggunakan tes yang diberikan pada saat jam pelajaran telah usai. Sedangkan ranah afektif dan psikomotor dilakukan pada saat jam pembelajaran dengan melakukan observasi.

1) Ranah kognitif

Ranah kognitif merupakan penilaian yang dilakukan guru untuk mengetahui seberapa baik siswa mempelajari suatu pelajaran, baik yang bersifat konseptual, prosedural, maupun faktual (Junaenah dkk., 2024). Sejalan dengan Purwandari & Wahyuningtyas, (2017) Ranah yang menjadi pusat perhatian guru, siswa, dan orang tua siswa untuk menentukan siswa tersebut mengalami peningkatan atau tidak setelah mengalami proses belajar. Proses belajar yang melibatkan kognitif meliputi kegiatan sejak dari penerima stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan suatu masalah. Ranah kognitif dapat diukur menggunakan tes yang dikembangkan dari materi yang telah didapatkan disekolah (Magdalena dkk., 2021).

2) Ranah afektif

Ranah afektif merupakan evaluasi yang dilakukan seorang guru untuk mengetahui hasil belajar yang berkaitan dengan cara berperilaku siswa, baik dalam arti spiritual maupun sosial (Junaenah dkk., 2024). Sejalan dengan Suliswiyadi, (2020) Ranah afektif adalah bidang yang berhubungan perilaku dan tata nilai. Ranah afektif dapat diukur menggunakan angket (Magdalena dkk., 2021). Ada beberapa jenis kategori ranah afektif adalah sebagai berikut :

- (a) *Receiving/attending*, yaitu kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang kepada sisw dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dll.
- (b) *Responding* (jawaban), yaitu reaksi yang doiberikan oleh seseorang terhadap stimulus yang dating dari luar.
- (c) *Valuing* penilaian, yaitu berkenaan dengan niali dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi.
- (d) *Oraganisasi*, yaitu pengembangan dari nilai kedalam satu system organisasi.
- (e) *Karakteristik* nilai yaitu, keterpaduan semua system nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

3) Ranah psikomotor

Ranah psikomotor dapat dilihat dari hasil belajar dalam bentuk ketrampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Junaenah dkk., (2024) menyatakan bahwa Ranah psikomotor merupakan penilaian yang dilakukan guru untuk mengetahui hasil belajar yang berkaitan dengan aktifitas fisik siswanya, baik berupa pemeriksaan diri, manajemen diri, tindakan alamiah, maupun tindakan artikulatif. Sejalan dengan Arini dkk., (2019) meyakini bahwa ada enam aspek ranah psikomotoris, yaitu : a) Gerakan refleks, b) keterampilan Gerakan, c) kemampuan perseptual, d) keharmonisan atau ketepatan, e) gerakan ketrampilan kompleks, f) gerakan ekspresif dan interpretative. Ranah psikomotorik dapat diukur dengan mengamati dan menilai keterampilan siswa saat melakukan praktikum (Magdalena dkk., 2021).

b. Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar

Saputro dkk., (2018) Ada 2 faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam meliputi faktor jasmaniah (faktor Kesehatan, faktor cacat tubuh), faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, kematangan, kesiapan) serta faktor kelelahan. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar meliputi faktor

keluarga (tingkat Pendidikan orang tua, hubungan antar anggota keluarga, penyediaan fasilitas hasil belajar, keadaan ekonomi), faktor sekolah/kampus dan faktor masyarakat. Sejalan dengan Rafid, (2021) menyatakan bahwa hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara dua faktor yang mempengaruhi, yaitu faktor internal dan faktor eksternal, Faktor internal : 1) aspek fisiologis, 2) aspek psikologis, 3) intelegensi siswa, 4) sikap siswa, 5) bakat siswa, 6) minat siswa, 7) motivasi siswa. Faktor eksternal : 1) lingkungan social masyarakat, 2) lingkungan social keluarga, 3) lingkungan social sekolah, 4) dan lingkungan nonsosial. Faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar yaitu motivasi belajar, kompetensi guru, komunikasi guru, disiplin belajar, pengelolaan kelas, iklim organisasi, serta manajemen diri (Yandi dkk., 2023).

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor tersebut saling berinteraksi secara langsung maupun tidak langsung dalam proses pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar yang dicapai peserta didik.

B. Kerangka Berfikir

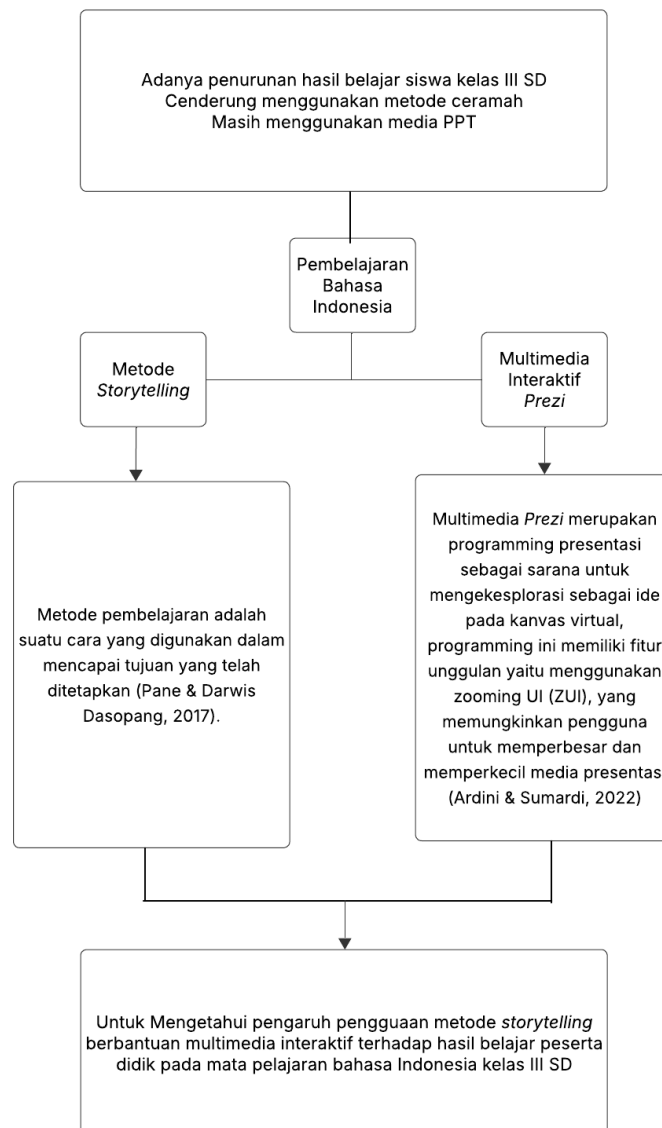
Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu pembelajaran yang sering kali kurang diminati siswa dibandingkan dengan mata pelajaran lain.

Hal ini disebabkan karena siswa berpandangan bahwa Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang banyak mengandung unsur banyak membaca sehingga kurang diminati siswa dan menyebabkan kurang dimengerti oleh siswa.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan sebelumnya, pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Gulun 3 masih menggunakan metode ceramah yang berakibat siswa menjadi pasif, sering mengantuk, bosan, kurang fokus, dan membuat siswa kurang termotivasi dalam belajar sehingga berakibat pada hasil belajar siswa kurang maksimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu diterapkan metode pembelajaran yang mampu mengaktifkan belajar siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Melalui metode *storytelling* diharapkan siswa dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar sehingga meningkatkan hasil belajarnya, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Metode *storytelling* terasa bermakna karena siswa dihadapkan pada multimedia interaktif *prezi* yang dimana siswa akan belajar dengan cara yang lebih modern sehingga diharapkan siswa semakin termotivasi dalam pelajaran dikelas khususnya Bahasa Indonesia.

Dengan penerapan metode *storytelling* yang dimana siswa dituntut aktif dalam belajar. Metode *storytelling* merupakan cara belajar yang lebih menekankan pada pemahaman materi yang diajarkan guru yaitu siswa menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru.



Gambar 2 1 Kerangka Berfikir

Penggunaan metode *storytelling* berbantuan multimedia interaktif yang dipilih peneliti diharapkan dapat diterima oleh siswa untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia kelas III SD.

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir sebelumnya tentang asumsi hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat baik secara terpisah maupun secara Bersama-sama, maka peneliti mengajukan hipotesis penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode *storytelling* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SD.

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan metode *storytelling* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SD.

H_1 : Ada pengaruh penggunaan metode *storytelling* berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SD.