

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Terdapat beberapa teori yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya adalah media pembelajaran video animasi canva, model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), pembelajaran Bahasa Indonesia, materi pembelajaran. Berikut adalah penjelasan terkait teori – teori tersebut:

1. Media Pembelajaran Video Animasi Canva

a. Media Pembelajaran

1) Pengertian

Beberapa ahli telah mengemukakan definisi mengenai media pembelajaran yang dapat memperkuat pemahaman tentang peran dan fungsi media dalam proses belajar mengajar. Menurut Wati (2016) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan siswa. Selain itu, Menurut Nurrita (2018) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Sedangkan Elis Ratna Wulan & Rusdiana (2015) Menyatakan

bahwa media pembelajaran yaitu alat - alat yang membantu mempermudah guru dalam menyampaikan isi/materi pelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut peneliti berasumsi tentang media pembelajaran bahwa media pembelajaran merupakan alat atau teknik yang digunakan untuk memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa, serta membantu penyampaian materi pelajaran dengan lebih efektif. Media pembelajaran dapat berupa berbagai alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi agar tujuan pembelajaran tercapai dengan lebih mudah dan jelas. Sebagai alat bantu, media ini mempermudah proses belajar mengajar dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

2) Manfaat

Selain definisi media pembelajaran, para ahli juga mengemukakan berbagai manfaat penggunaan media dalam proses belajar mengajar. Seperti yang dijelaskan oleh Karo-Karo & Rohani (2018) menjelaskan manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- a) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.

- e) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- h) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Selain itu, Nurrita (2018b) menyebutkan bahwa manfaat media pembelajaran bagi guru, yaitu: memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan manfaat media pembelajaran bagi siswa, yaitu: dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Media tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi secara sistematis dan menarik, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu, media pembelajaran menciptakan suasana belajar yang

lebih interaktif, fleksibel, dan menyenangkan, serta berkontribusi pada peningkatan kualitas hasil belajar secara keseluruhan.

3) Jenis – jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran juga memiliki jenis yang berbeda menurut Susanti & Zulfiana (2018) media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu visual, audio, audio visual.

Selain itu, media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa jenis menurut Aghni (2018) diantaranya :

- a) Berdasarkan teknologi dibagi menjadi dua yaitu tradisional diantaranya visual diam seperti proyeksi, overhead. Visual yang tak diproyeksi seperti gambar, foto, poster, grafik. Audio seperti rekaman, piringan, penyajian multimedia seperti multiimage, tape. Visual dinamis seperti film, televisi. Cetak seperti buku teks, modul, majalah. Permainan seperti teka teki. Realita seperti peta, boneka. Kemudian yang kedua yaitu media teknologi mutakhir seperti media berbasis telekomunikasi yaitu telekonferensi dan kuliah jarak jauh. Kemudian yang kedua yaitu media berbasis mikroprosesor seperti computer, compact disk.
- b) Berdasarkan stimulus yang dimunculkan seperti objek, suara langsung, papan tulis, media cetak, film bingkai, film gerak, televisi, rekaman audio yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran

- c) Berdasarkan indera yang memiliki ciri-ciri berdasarkan suara, visual, dan gerak. Sehingga dapat diklasifikasikan menjadi media audio visual gerak, media semi gerak, audio visual diam, audio, visual gerak, cetak, dan visual diam.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, media pembelajaran memiliki berbagai jenis yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Secara umum, media ini dapat berupa visual, audio, maupun gabungan keduanya. Selain itu, media juga bisa dibedakan berdasarkan teknologi yang digunakan, mulai dari yang tradisional seperti gambar, poster, dan buku, hingga yang modern seperti komputer dan media berbasis internet. Media pembelajaran juga dapat diklasifikasikan berdasarkan rangsangan yang ditimbulkan serta indera yang digunakan dalam proses belajarnya. Keanekaragaman jenis media ini memberikan fleksibilitas bagi guru untuk memilih media yang paling tepat agar pembelajaran lebih efektif dan menarik.

b. Video Animasi

1) Pengertian

Video animasi ialah sebuah tayangan video menyerupai film yang terdiri dari gambar dan suara kemudian gambar dan suara tersebut dapat didesain sedemikian rupa agar dapat menjadi lebih menarik. Video animasi merupakan pergerakan suatu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi

waktu yang telah ditentukan sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara percakapan atau dialog-dialog Pangestuti dkk. (2022). Selain itu, media video animasi ialah sebuah tayangan video menyerupai film yang terdiri dari gambar dan suara kemudian gambar dan suara tersebut dapat didesain sedemikian rupa agar dapat menjadi lebih menarik (Andrasari dkk., 2022). Sedangkan Menurut Rahmayanti & Istianah (2018) mengemukakan bahwa media video animasi artinya media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang bisa bergerak dengan diikuti audio sesuai menggunakan karakter animasi.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas video animasi merupakan bentuk tayangan audio-visual yang menggabungkan gambar bergerak dan suara, yang dirancang untuk menarik perhatian dan mendukung proses komunikasi. Video animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik, karena mampu merangsang pikiran, perasaan, dan motivasi peserta didik melalui ilustrasi gambar yang bergerak dan narasi suara. Dengan cara ini, video animasi dapat membantu memperjelas pesan yang ingin disampaikan dan meningkatkan pemahaman siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih optimal.

2) Manfaat Video Animasi

Lebih khusus lagi, media video animasi juga memiliki manfaat tersendiri dalam pembelajaran Ayuningsih (2017) menyebutkan ada beberapa manfaat video animasi diantaranya adalah :

- a) Menarik perhatian dan fokus siswa
- b) Memperindah tampilan dalam proses belajar mengajar
- c) Mempermudah susunan pembelajaran
- d) Mempermudah pemahaman siswa
- e) Dapat menjelaskan materi yang dianggap sulit

Selain itu menurut Yuliansah (2018) animasi memiliki daya tarik visual dan audio yang kuat, mampu menggugah imajinasi dan kreativitas siswa. Dengan penggunaan animasi yang tepat, materi pembelajaran yang sulit atau abstrak dapat disampaikan dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Animasi juga dapat menyajikan informasi secara interaktif, memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Animasi dapat memotivasi siswa dengan cara menyampaikan konten yang relevan dan kontekstual, menghadirkan cerita atau skenario yang memancing emosi siswa, dan memberikan umpan balik yang langsung. (Susilo & Widiya, 2021)

Media video animasi juga terbukti menarik perhatian siswa, menggambarkan konsep-konsep abstrak dengan lebih jelas, dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, penggunaan media video animasi juga dapat membantu siswa dalam melatih kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan membuat kesimpulan dari informasi yang disajikan. (Putri dkk., 2024)

Berdasarkan pengertian dari para ahli di atas, disimpulkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran memiliki berbagai manfaat yang signifikan. Video animasi dapat menarik perhatian dan fokus siswa, memperindah tampilan pembelajaran, serta mempermudah penyusunan dan pemahaman materi, terutama materi yang dianggap sulit atau abstrak. Animasi juga memiliki daya tarik visual dan audio yang kuat, yang mampu menggugah imajinasi dan kreativitas siswa, serta memungkinkan penyampaian informasi secara interaktif yang mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Selain itu, animasi dapat memotivasi siswa dengan menghadirkan konten yang relevan dan kontekstual, serta menyajikan cerita atau skenario yang dapat memicu emosi siswa dan memberikan umpan balik langsung. Secara keseluruhan, penggunaan animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan

efektivitas belajar siswa, serta mempermudah penyampaian materi yang kompleks.

3) Kelebihan dan Kekurangan

Ada beberapa pendapat yang mengatakan kelebihan dan kekurangan dari media video animasi ini, seperti yang dikatakan Mashuri (2020) bahwa kelebihan penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran meliputi:

- a) Tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi
- b) Pengulangan pada pembahasan tertentu dapat dilakukan
- c) Video dapat mengurai suatu proses dan kejadian secara rinci dan nyata, kemampuan dalam merepresentasikan materi yang bersifat abstrak menjadi konkret
- d) Tahan lama dan tingkat kerusakan rendah sehingga dapat diterapkan secara berulang-ulang
- e) Meningkatkan kemampuan dasar dan penambahan pengalaman baru bagi peserta didik
- f) Media animasi ini relevan dengan tujuan pembelajaran serta kurikulum yang memfokuskan kegiatan belajar pada peserta didik

Selain itu, ada juga kekurangan dari video animasi yaitu:

- a) Membutuhkan kreatifitas dan keterampilan yang memadai
- b) Memerlukan laptop dan software untuk membukanya

- c) Waktu yang lama dalam membuat video ajar (Yuliani & Armaini, 2019)

Dari kekurangan dan kelebihan yang sudah dipaparkan diatas video animasi sangat cocok digunakan dalam penyampaian materi, kemampuan untuk mengulang pembahasan, serta menyajikan materi abstrak secara konkret. Video animasi juga tahan lama, dapat digunakan berulang-ulang, dan relevan dengan tujuan pembelajaran. Namun, kekurangannya meliputi kebutuhan akan kreativitas dan keterampilan khusus, perangkat dan software tertentu, serta waktu yang lama dalam proses pembuatannya.

c. Canva

1) Pengertian

Canva merupakan aplikasi yang mudah untuk diakses dan memiliki berbagai fitur yang berguna. Menurut Resmini dkk. (2021) Canva merupakan program desain online yang mempersiapkan berbagai macam template desain yang bisa pakai untuk membuat media pembelajaran. Canva ini telah hadir ditengah ramainya dunia teknologi.

Canva dapat memudahkan guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana Triningsih (2021) mengartikan bahwa Canva bisa mempermudah guru dan peserta didik melancarkan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi,

kecakapan, kreativitas dan manfaat lainnya, maka dari itu bisa menarik perhatian minat peserta didik untuk belajar dengan penyajian media pembelajaran serta materi pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan penjelasan mengenai pengertian canva diatas peneliti menyimpulkan canva adalah program desain online yang memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran menarik dengan berbagai template yang tersedia. Penggunaan Canva membantu memperlancar pembelajaran berbasis teknologi, meningkatkan kreativitas, dan menarik minat siswa untuk belajar melalui materi yang lebih menarik.

2) Manfaat

Penggunaan media pembelajaran canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik.

(Tanjung & Faiza, 2019)

Canva juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat. Tidak hanya presentasi. Tapi Canva juga menyediakan desain untuk poster, foto profil, banner, dan lain-lain. (Leryan dkk., 2019)

Berdasarkan penjelasan diatas dapat penggunaan canva dalam pembelajaran dapat memudahkan guru dalam mendesain materi dan menghemat waktu, serta membantu siswa lebih fokus dan memahami pelajaran melalui tampilan yang menarik dengan teks, video, gambar, dan grafik. Canva juga menyediakan berbagai template desain untuk berbagai keperluan, seperti presentasi, poster, dan banner, yang memperkaya cara penyampaian materi.

2. *Problem Based Learning* (PBL)

a. Pengertian

Belajar berbasis masalah adalah suatu bentuk pembelajaran berlandaskan pada paradigma konstruktivisme, yang berorientasi pada proses belajar peserta didik. Menurut Koeswanti (2018) menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) membantu siswa dalam mengembangkan kecakapan memecahkan masalah, meningkatkan pemahaman dan pengetahuan, serta keaktifan dalam mendapatkan pengetahuan. Selain itu, *Problem Based Learning* (PBL) merupakan sebuah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan cara

menghadapkan para peserta didik dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan nyata dan peserta didik mencoba untuk memecahkan masalah tersebut (Meilasari & Yelianti, 2020). *Problem Based Learning* (PBL) juga merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dalam kehidupan sehari-hari sebagai suatu konteks bagi siswa agar dapat belajar cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh dari materi pelajaran (Firdaus dkk., 2021).

Dari pengertian yang dikemukakan oleh para ahli, peneliti berasumsi bahwa Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*/PBL) adalah model pembelajaran yang berfokus pada peserta didik, di mana peserta didik dihadapkan dengan suatu masalah baik yang nyata maupun simulasi dan diminta untuk memecahkannya. Pembelajaran ini berlandaskan pada paradigma konstruktivisme, yang menekankan pada proses belajar aktif peserta didik. Dalam PBL, peserta didik tidak hanya belajar materi pelajaran, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, dan menerapkan pengetahuan dalam konteks kehidupan nyata. Model ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan kognitif dan keterampilan sosial siswa melalui diskusi dan kerja sama dalam menyelesaikan masalah.

b. Karakteristik Model

Model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran tentunya berbeda karena situasi dan kondisi di lapangan. Berikut ini merupakan karakteristik model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut Setyawati (2016) yaitu adanya pengajuan pertanyaan atau masalah, berfokus pada keterkaitan antara disiplin, penyelidikan autentik, menghasilkan karya. kerjasama. Selain itu, Haryanti & Febriyanto (2017) juga menyebutkan karakteristik model *Problem Based Learning* diantaranya pengajuan masalah atau pertanyaan secara sosial penting dan secara pribadi bermakna untuk siswa karena sesuai dengan kehidupan nyata autentik, dihadiri oleh jawaban sederhana dan memungkinkan adanya berbagai macam solusi untuk berbagai situasi, berfokus pada keterkaitan antara berbagai disiplin ilmu, penyelidikan autentik dimana siswa menganalisis dan mengidentifikasi masalah, mengembangkan hipotesis dan membuat ramalan, mengumpulkan dan menganalisis informasi, melakukan eksperimen (jika diperlukan), membuat referensi dan merumuskan kesimpulan, menghasilkan produk atau karya dan memamerkannya.

Karakteristik PBL dapat disimpulkan bahwa tiga unsur yang esensial dalam proses PBL yaitu adanya suatu permasalahan,

pembelajaran berpusat pada siswa, dan belajar dalam kelompok kecil. (Hotimah, 2020)

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memiliki beberapa karakteristik utama, yaitu dimulai dengan pengajuan masalah atau pertanyaan yang relevan dengan kehidupan nyata, yang bersifat autentik dan dapat memiliki berbagai solusi. PBL mendorong keterkaitan antara berbagai disiplin ilmu, serta melibatkan proses penyelidikan autentik di mana siswa menganalisis masalah, mengumpulkan informasi, mengembangkan hipotesis, dan menguji solusi. Selain itu, siswa bertanggung jawab utama dalam mencari jawaban dan solusi, sementara guru berperan sebagai fasilitator. PBL juga menekankan pada kerjasama antar siswa dan memberikan kesempatan untuk menghasilkan produk atau karya yang dapat dipamerkan, sehingga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan praktis dalam menyelesaikan masalah.

c. Langkah – langkah PBL

Ada beberapa langkah – langkah PBL diantaranya penerapan PBL dalam pembelajaran menurut Sani (2019) memiliki langkah – langkah sebagai berikut:

- a. Mengorientasikan peserta didik pada masalah
- b. Mengorganisasikan peserta didik agar belajar
- c. Pelaksanann investigasi

- d. Mengembangkan dan menyajikan hasil kerja
- e. Menganalisis dan mengevaluasi hasil pemecahan masalah.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat dilaksanakan oleh guru dan siswa jika seluruh perangkat pembelajaran sudah siap, peserta didik juga perlu memahami proses pembelajaran tersebut. Sintaks dalam PBL menurut Shofiyah & Wulandari (2018) terdapat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Sintaks Model PBL

Fase atau Tahap	Perilaku Guru
Fase 1 Mengorientasikan siswa pada masalah	Guru menginformasikan tujuan-tujuan pembelajaran, mendeskripsikan kebutuhan-kebutuhan logistik penting, dan memotivasi agar terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah yang peserta didik pilih sendiri.
Fase 2 Mengorganisasikan siswa untuk belajar	Guru membantu siswa menentukan dan mengatur tugas-tugas belajar yang berhubungan dengan masalah itu.
Fase 3 Membantu penyelidikan mandiri dan kelompok	Guru mendorong siswa mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, mencari penjelasan dan solusi.
Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya serta memamerkannya	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan hasil karya siswa yang sesuai seperti laporan
Fase 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.	Guru membantu siswa melakukan refleksi atau penyelidikan dan proses yang peserta didik gunakan.

Dari beberapa sintaks yang ada di atas peneliti secara garis besar sintaks pada model pembelajaran *Problem Based Learning* melalui

lima fase atau tahapan yaitu, orientasi terhadap masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing peserta didik untuk penyidikan, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

d. Keunggulan dan Kekurangan

Penerapan model PBL dalam kelas merupakan salah satu model pembelajaran yang inovatif dalam mengembangkan kemampuan berfikir kritis siswa dan membiasakan siswa untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan (Anjarsari dkk., 2022). Ramadani dkk. (2021) juga menjelaskan bahwa PBL mampu meningkatkan hasil belajar sekolah anak SD dalam berpikir kritis dan mampu menciptakan ide-ide logis untuk menyelesaikan masalah. Sedangkan menurut Nuswowati dkk. (2021) menjelaskan bahwa PBL merupakan suatu pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan literasi peserta didik.

Selain itu, beberapa keunggulan yang dideskripsikan oleh Yulianti & Gunawan (2019) menyebutkan kelebihan model PBL yaitu suatu pemecahan masalah dalam memahami isi pelajaran dengan PBL cukup bagus, pemecahan masalah berjalan selama berlangsungnya proses aktivitas belajar dapat merangsang siswa dan diberikannya kepuasan kepada siswa, PBL meningkatkan aktivitas belajar siswa, membantu prosesi transfer siswa untuk memberikan

pemahaman mengenai masalah-masalah dalam kehidupan kesehariannya, membantu memperluas wawasan pada pengetahuan siswa dan melatih siswa agar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri, membantu pemahaman belajar siswa sebagai cara berfikir bukan hanya sekedar mengerti pembelajaran oleh dari buku teks, PBL tercipta lingkungan belajar yang menyenangkan sesuai kesukaan siswa, memungkinkan pengaplikasian dalam dunia nyata, merangsang siswa agar belajar secara lanjut. Selaras dengan pendapat dari Muslimin dkk. (2024) yang menjelaskan bahwa proses pembelajaran pada model pembelajaran ini membuat siswa dapat memecahkan masalah yang sedang dihadapi.

PBL juga memiliki kelemahan diantaranya menurut Shoimin (2021) yakni:

- 1) Dalam menerapkan *Problem Based Learning* tidak dapat dilakukan untuk semua materi pelajaran, Karena *Problem Based Learning* lebih cocok jika pembelajaran tersebut menuntut kemampuan untuk melakukan pemecahan masalah,
- 2) Sulitnya dalam membagi tugas antar siswa karena siswa yang heterogen.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan diatas PBL memiliki banyak manfaat dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan literasi peserta didik. PBL dapat mendorong siswa

untuk berpikir kritis dan menciptakan ide-ide logis untuk menyelesaikan masalah. PBL juga meningkatkan aktivitas belajar siswa, membuat peserta didik lebih tertarik dan tidak mudah bosan, serta memungkinkan siswa menerapkan pengetahuan dalam konteks dunia nyata. Namun, PBL juga memiliki beberapa kelemahan antara lain tidak semua mata Pelajaran bisa menggunakan PBL dan sulitnya membagi tugas antar siswa.

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, pemahaman tentang hakikat mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi landasan penting dalam pengembangan materi ajar dan media pembelajaran. Beberapa ahli menjelaskan pentingnya pembelajaran Bahasa Indonesia diantaranya Bahasa Indonesia menurut da Costa Meneses (2020) pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia dengan tepat dan efektif, baik secara verbal maupun tertulis, sekaligus juga mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Bahasa Indonesia diarahkan untuk siswa memiliki kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap hasil karya kesastraan manusia indonesia. Keterampilan bahasa mengemukakan dalam kurikulum sekolah terdiri dari empat aspek yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Sedangkan menurut

Khair (2018) pembelajaran bahasa Indonesia hakikatnya mengajarkan kepada peserta didik bagaimana berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai fungsi dan tujuan.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara efektif dan benar, baik secara lisan maupun tulisan. Selain itu, pembelajaran ini juga berfokus pada pengembangan keterampilan bahasa yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, tetapi juga untuk menumbuhkan rasa apresiasi dan kecintaan siswa terhadap karya sastra Indonesia, serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap hasil-hasil karya sastrawan Indonesia.

4. Materi Menulis Cerita

Dalam Kurikulum Merdeka, siswa kelas 2 SD/MI diharapkan mencapai tujuan pembelajaran pada materi ini adalah menulis cerita dengan alur awal, tengah, dan akhir. Berdasarkan paparan materi dari kurikulum merdeka dalam materi menulis cerita, memiliki tujuan pembelajaran mencakup keterampilan berbicara dengan volume yang tepat, menyimpulkan informasi mengenai tempat berdasarkan ciri-ciri tertentu, serta menulis dengan benar dan terstruktur. Materi ini mengajarkan siswa tentang tempat umum, yang merupakan tempat yang digunakan oleh banyak orang untuk berbagai kegiatan, seperti sekolah,

pasar, rumah sakit, dan lain-lain. Setiap tempat umum memiliki fungsi yang berbeda sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Selain itu, siswa juga diberikan pemahaman pentingnya menjaga kebersihan, ketertiban, dan sopan santun saat berada di tempat umum, untuk menciptakan lingkungan yang nyaman dan aman bagi semua orang.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Untuk mendukung penelitian ini, diperlukan penelitian terdahulu yang relevan sebagai referensi. Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Savitri & Manuaba, 2022) dengan judul Pengembangan Video Animasi Berbasis Model PBL sebagai Media Pembelajaran Muatan Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis model PBL yang dikembangkan memiliki kualifikasi sangat baik, dengan penilaian dari para ahli sebagai berikut: ahli mata pelajaran memberikan persentase 90%, ahli desain pembelajaran 92,5%, dan ahli media pembelajaran juga 92,5%. Uji coba perorangan memperoleh hasil 94% dan uji coba kelompok kecil 95%, yang semuanya menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam memahami materi pokok pikiran dalam teks pada muatan Bahasa Indonesia, serta meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa

2. Penelitian yang dilakukan oleh Krisnayanti & Wiarta (2022) dengan judul Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis *Problem Based Learning* pada Mata Pelajaran Matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video berbasis Problem Based Learning yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan. Setelah melalui beberapa tahap evaluasi, termasuk review oleh ahli media pembelajaran dan uji coba perorangan serta kelompok kecil, diperoleh persentase tingkat pencapaian sebesar 93,75% dari ahli media, 94,44% dari uji coba perorangan, dan 93,51% dari uji coba kelompok kecil. Semua hasil tersebut berada dalam kategori sangat baik, yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif dan sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas VI Sekolah Dasar
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ole dkk. (2019) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Sains Melalui Video Animasi Berbasis PBL (*Problem Based Learning*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran sains melalui video animasi berbasis Problem Based Learning (PBL) secara signifikan meningkatkan hasil belajar mahasiswa IPA semester IV di Universitas Negeri Manado. Penelitian ini melibatkan uji validasi oleh ahli dan uji lapangan, yang menghasilkan produk akhir yang layak digunakan dalam pembelajaran. Data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, kuisioner, dan tes menunjukkan bahwa mahasiswa memberikan respon

positif terhadap penggunaan media ini, yang membantu peserta didik memahami materi kompleks seperti sistem pencernaan makanan dengan lebih baik. Subjek uji coba pada penelitian dan pengembangan ini di review oleh, (1) orang ahli pembelajaran, (1) orang ahli media, uji kelompok kecil, uji coba lapangan atau kelompok besar, sampel diambil pada 1 kelas dengan jumlah 21 orang mahasiswa. Nilai thitung < ttabel ($-15,518 < -2,086$) dan signifikansi < 0,05 ($0,000 < 0,05$), kesimpulan dalam penelitian ini bahwa proses pembelajaran yang diberi perlakuan media pembelajaran sains melalui video animasi berbasis PBL, dapat meningkatkan nilai rata-rata pada mata kuliah IPA-2 materi sistem pencernaan makanan pada manusia.

C. Kerangka Berpikir

Pada zaman modern ini, teknologi sangat membantu dalam kegiatan belajar dan mengajar. Digitalisasi media pembelajaran menjadi kebutuhan yang mendesak untuk memudahkan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Namun, hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Banaran menunjukkan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas II masih didominasi oleh penggunaan media konvensional, seperti buku teks cetak. Media ini kurang menarik untuk siswa kelas rendah yang pada dasarnya memiliki karakteristik belajar yang berbeda, yakni lebih menyukai pembelajaran visual, dinamis, dan menyenangkan.

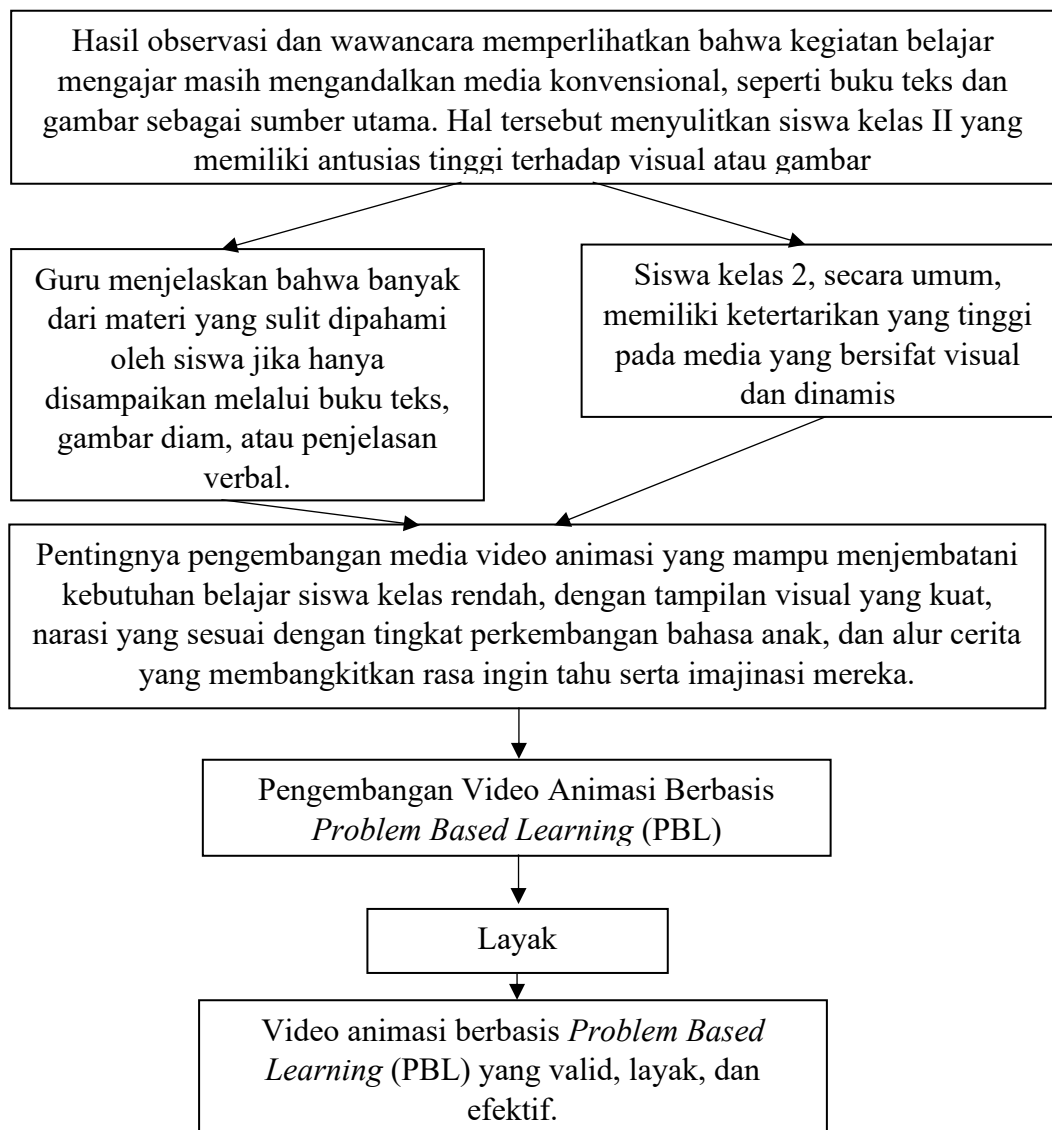
Siswa kelas II cenderung memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap gambar, suara, dan aktivitas yang melibatkan visualisasi yang menarik. Media pembelajaran yang statis seperti teks dan gambar diam cenderung membuat mereka kesulitan dalam memahami materi, terutama untuk keterampilan menulis cerita. Guru juga mengungkapkan bahwa banyak materi sulit dipahami jika hanya disampaikan secara verbal atau melalui media cetak semata.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan suatu bentuk media pembelajaran yang mampu menjembatani kebutuhan belajar siswa secara lebih optimal. Media video animasi menjadi solusi alternatif karena memiliki keunggulan dalam hal visualisasi yang kuat, penggunaan narasi yang sesuai dengan perkembangan bahasa siswa, serta alur cerita yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan imajinasi mereka. Terlebih lagi, jika media ini dikembangkan dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL), maka dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, serta memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata, sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka.

Pengembangan media video animasi berbasis *Problem Based Learning* (PBL) ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang tidak hanya valid secara isi dan tampilan, tetapi juga layak digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menulis cerita untuk siswa kelas II Sekolah Dasar. Media ini dikembangkan untuk menjawab kebutuhan nyata di lapangan, sebagaimana teridentifikasi dalam

tahap analisis kebutuhan Penerapan pendekatan PBL dalam video animasi ini dirancang untuk merangsang kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa melalui penyajian masalah nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Dengan begitu, siswa tidak hanya menjadi penerima pasif informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui eksplorasi, diskusi, dan refleksi.

Berikut merupakan bagan alur kerangka berpikir:



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir