

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Digital

a. Definisi Media Digital

Media digital adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang penting dalam abad ke-21 yang memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan interaktivitas proses pembelajaran. Media digital salah satu bentuk penerapan pembelajaran inovatif di sekolah dasar karena dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih variatif dan mendukung keterlibatan siswa dalam proses belajar. (Adventyana dkk. 2023). Teknologi informasi yang terus berkembang memungkinkan media digital dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyampaikan materi secara lebih fleksibel. Materi tersebut dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

Menrisal (2022), mendefinisikan media digital sebagai penggunaan teknologi berupa perangkat lunak untuk menyebarkan informasi atau transfer pengetahuan kepada siswa, dengan tujuan mempermudah siswa dalam memperoleh pengetahuan tanpa batasan ruang dan waktu. Media digital ini mencakup berbagai bentuk teknologi, seperti komputer, internet, video interaktif, dan aplikasi pembelajaran lainnya yang dapat menyajikan materi dalam berbagai

bentuk, seperti teks, gambar, audio, dan video, yang semuanya berfungsi untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.

Sedangkan menurut Monalisa dkk. (2024), media digital adalah media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan untuk menyajikan informasi atau materi pembelajaran dalam berbagai bentuk, yang dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Media digital memiliki kemampuan untuk menyajikan materi secara interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan Lestari & Anshori (2025), yang menjelaskan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan mutu pembelajaran, mendorong motivasi siswa, mengembangkan keterampilan digital, serta menciptakan kegiatan belajar yang menarik.

Media digital tidak hanya berperan sebagai sarana pendukung pembelajaran, tetapi juga sebagai implementasi pembelajaran inovatif yang menggabungkan berbagai jenis fitur-fitur multimedia untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif (Adventyana dkk., 2023). Fitur-fitur interaktif ini memudahkan dan membuat siswa lebih terlibat dalam pembelajaran yang sebelumnya monoton hanya menggunakan media konvensional.

Berdasarkan uraian beberapa ahli tersebut, dapat diketahui bahwa media digital adalah sarana pembelajaran berbasis teknologi

yang digunakan untuk menyampaikan materi atau informasi dalam bentuk teks, gambar, audio, video, animasi, maupun multimedia interaktif melalui perangkat digital. Media digital juga menjadi solusi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dengan menyediakan berbagai fitur yang mampu menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, fleksibel dan efektif.

b. Jenis-jenis Media Digital

Media digital memiliki berbagai jenis dan sumber belajar yang memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran. Dalam pendidikan, pemanfaatan media digital tidak terbatas pada sarana penyampaian materi, tetapi juga dapat digunakan untuk mendorong motivasi, keterlibatan, dan pencapaian belajar siswa. Menurut Reyna dkk., (2017) media digital dalam pembelajaran memiliki beberapa jenis yaitu, 1) *Audio podcast*, yaitu media digital berbentuk suara atau rekaman audio, 2) *Blog posting*, yaitu media digital berbentuk teks yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi dan bahan pembelajaran, 3) *Digital story*, yaitu media cerita digital yang memadukan teks, gambar, suara, dan alur cerita, 4) *Blended media*, yaitu media gabungan yang memanfaatkan beberapa unsur digital seperti teks, gambar, audio, dan video, 5) *Game development*, yaitu media digital berbentuk permainan yang dirancang untuk mendukung pembelajaran.

Sedangkan menurut Puspita dkk., (2026), jenis media digital di sekolah dasar antara lain : 1) Media audio, yaitu media pembelajaran yang menyampaikan informasi atau pesan kepada siswa melalui unsur suara, 2) Media audiovisual, yaitu media yang menggabungkan unsur suara dan gambar, seperti video pembelajaran 3) Video pembelajaran, yaitu media digital yang menyajikan materi melalui gambar bergerak dan suara 4) Multimedia interaktif, yaitu media yang memadukan teks, gambar, audio, video, animasi, dan interaksi pengguna, 5) Game edukasi, yaitu media pembelajaran berbentuk permainan digital, 6) Aplikasi berbasis web, yaitu media pembelajaran yang dapat diakses melalui internet atau webset.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa, media digital dalam pembelajaran mencakup berbagai bentuk, seperti audio, blog atau tulisan digital, digital story, media audiovisual, video pembelajaran, multimedia interaktif, game edukasi, blended media, game development, serta aplikasi berbasis web yang digunakan untuk menyampaikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses oleh peserta didik.

c. Kelebihan Media Digital

Kelebihan pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran menurut Adventyana dkk., (2023) antara lain yaitu :

- 1) Mampu meningkatkan perhatian siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung

- 2) Dapat mengurangi rasa bosan siswa karena penyajian materi lebih bervariasi
- 3) Membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan
- 4) Mendorong terjadinya interaksi yang lebih aktif antara guru dan siswa selama proses pembelajaran

Sementara menurut Anam dkk., (2021) media digital memiliki beberapa kelebihan dalam pembelajaran antara lain :

- 1) Mampu menghidupkan suasana kelas sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif
- 2) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran
- 3) Membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah
- 4) Membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien

Berdasarkan Adventyana dkk., (2023) dan Anam dkk., (2021) penggunaan media digital dalam pembelajaran memiliki kelebihan karena dapat menarik perhatian siswa, mengurangi kejenuhan, menciptakan suasana kelas yang lebih aktif dan menyenangkan, memperkuat interaksi antara guru dan siswa, memudahkan guru dalam menyampaikan materi, membantu siswa memahami pelajaran, serta membuat proses belajar mengajar berlangsung lebih efektif dan efisien.

d. Kekurangan Media Digital

Kekurangan penggunaan media digital dalam pembelajaran menurut Rahma dkk., (2023) sebagai berikut :

- 1) Guru masih menghadapi hambatan dalam menggunakan media pembelajaran digital karena keterampilan di bidang teknologi informasi dan komunikasi belum memadai.
- 2) Penggunaan media pembelajaran berbasis digital masih tergolong rendah.
- 3) Fasilitas teknologi informasi dan komunikasi yang tersedia di sekolah masih belum memadai secara optimal.
- 4) Masih diperlukan dukungan dan pelatihan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan media digital.

Sedangkan menurut Taher & Desyandri (2022), kekurangan media digital dalam pembelajaran yaitu :

- 1) Membutuhkan waktu dalam proses pembelajaran, terutama ketika peserta didik harus membuka atau mengakses media pembelajaran.
- 2) Terdapat kendala pada guru dan siswa yang belum dapat mengoperasikan teknologi dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran masih memiliki beberapa kelemahan, terutama berkaitan dengan keterbatasan kemampuan guru dan siswa dalam mengoperasikan teknologi,

rendahnya pemanfaatan media digital, belum meratanya fasilitas teknologi informasi dan komunikasi di sekolah, perlunya pelatihan bagi guru, serta kebutuhan waktu tambahan saat mengakses media pembelajaran.

2. Berbasis Budaya

a. Definisi Budaya

Pembelajaran berbasis budaya merupakan pendekatan pembelajaran yang mengaitkan proses pembelajaran dengan nilai-nilai budaya, tradisi masyarakat, serta kearifan lokal. Pembelajaran berbasis budaya dilakukan melalui penyesuaian model pembelajaran untuk membantu menanamkan nilai-nilai budaya kepada siswa. Nilai-nilai budaya tersebut meliputi norma, tradisi, simbol, dan kearifan lokal yang relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari (Ghufron dkk., 2017).

Menurut Akmalia dkk., (2023) Pembelajaran berbasis budaya merupakan pendekatan yang mengintegrasikan budaya dalam belajar, sehingga siswa tidak terasing dari budaya lokalnya serta menumbuhkan apresiasi siswa terhadap budaya. Pendekatan ini dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa karena materi pembelajaran dikaitkan dengan pengalaman nyata mereka sehari-hari.

Mulyani & Julianto, (2018), juga menjelaskan bahwa pengintegrasian unsur budaya dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan kecintaan terhadap budaya, mendorong pelestarian nilai lokal, serta membentuk karakter siswa dengan menanamkan nilai

nasionalisme sejak dini. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman terhadap materi pelajaran, tetapi juga mampu menerapkan nilai-nilai budaya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis budaya dapat dipahami sebagai pendekatan pembelajaran yang mengaitkan materi dengan nilai budaya, tradisi, norma, simbol, dan kearifan lokal yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga proses belajar tidak hanya membantu siswa memahami pelajaran secara kontekstual, tetapi juga meningkatkan motivasi, menumbuhkan apresiasi dan kecintaan terhadap budaya lokal, mendorong pelestarian nilai budaya, serta membentuk karakter dan sikap nasionalisme sejak dini.

b. Tujuan Pembelajaran berbasis budaya

Tujuan dari pembelajaran yang mengintegrasikan unsur budaya menurut Sumarni dkk., (2024) antara lain sebagai berikut :

- 1) Membantu peserta didik mengenal nilai-nilai budaya lokal yang ada di lingkungan masyarakat
- 2) Menjadikan budaya lokal sebagai sumber pengetahuan dalam proses pembelajaran
- 3) Membuat pembelajaran lebih kontekstual melalui contoh-contoh yang dekat dengan mereka
- 4) Mengenalkan keragaman budaya daerah kepada peserta didik sejak sekolah dasar

- 5) Menghubungkan materi pelajaran dengan tradisi, sejarah, dan kearifan lokal masyarakat

Sedangkan menurut Hayati dkk., (2024) tujuan pembelajaran berbasis budaya di sekolah dasar antara lain yaitu :

- 1) Meningkatkan pemahaman budaya siswa
- 2) Mendorong motivasi belajar siswa melalui kegiatan pembelajaran yang berkaitan erat dengan lingkungan budaya mereka
- 3) Membentuk karakter siswa yang menghargai keberagaman budaya indonesia
- 4) Menjadikan sekolah sebagai pusat pelestarian budaya dan memperkuat hubungan antara sekolah dengan masyarakat

Berdasarkan paparan pendapat di atas, dapat diketahui bahwa tujuan pembelajaran berbasis budaya tidak hanya diarahkan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga menanamkan nilai karakter, memperkuat identitas budaya, serta menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya.

c. Manfaat Pembelajaran Berbasis Budaya

Pembelajaran berbasis budaya memiliki manfaat penting dalam proses pendidikan karena dapat menghubungkan materi pelajaran dengan nilai budaya, tradisi, kearifan lokal, dan kehidupan sosial siswa. Menurut Khasyia dkk., (2025), manfaat pembelajaran berbasis budaya antara lain:

- 1) Mendorong peningkatan motivasi belajar siswa.

- 2) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran karena materi dikaitkan dengan budaya sekitar.
- 3) Memperkuat karakter budaya siswa.
- 4) Meningkatkan kesadaran budaya siswa sekolah dasar.
- 5) Menumbuhkan karakter dan identitas budaya melalui nilai lokal.
- 6) Mendukung keterampilan sosial

Sedangkan menurut Alifauzzahra dkk., (2025) Manfaat pembelajaran berbasis budaya sebagai berikut :

- 1) Membuat pembelajaran lebih sesuai dengan konteks kehidupan dan pengalaman sehari-hari siswa.
- 2) Membentuk karakter siswa melalui nilai kebersamaan, rasa tanggung jawab, sikap toleran, serta penghargaan terhadap budaya.
- 3) Memperkuat identitas dan rasa cinta tanah air melalui pengenalan budaya sekitar.
- 4) Membantu siswa menerapkan nilai sosial dan moral dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan uraian pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis budaya bermanfaat untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan kontekstual. Pendekatan ini membantu siswa memahami materi, membentuk karakter, memperkuat identitas budaya, serta menumbuhkan nilai sosial dalam kehidupan sehari-hari.

3. Keterampilan Membaca

a. Definisi Keterampilan Membaca

Kemampuan membaca merupakan salah satu keterampilan dasar yang perlu dikuasai oleh siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Menurut Alpian & Yatri, (2022), membaca menjadi keterampilan dasar yang perlu dimiliki siswa karena banyak kegiatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas membaca. Membaca adalah pemahaman, bukan sekedar kecepatan, sehingga membaca dapat dimaknai sebagai kemampuan memahami bahan bacaan.

Menurut Jati dkk., (2024), membaca termasuk salah satu aspek keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai. Kegiatan membaca harus disertai pemahaman karena tujuan membaca adalah memperoleh pengetahuan baru. Membaca bukan hanya membunyikan simbol bacaan, tetapi juga memahami isi bacaan dan mengaitkan pengetahuan yang telah dimiliki pembaca dengan informasi baru yang diperoleh melalui kegiatan membaca.

Berdasarkan uraian dari beberapa ahli, keterampilan membaca dapat dipahami sebagai kemampuan siswa dalam mengenali, memahami, menafsirkan, serta menemukan makna yang terkandung dalam teks bacaan sehingga siswa mampu menangkap informasi, ide pokok, pesan, serta isi bacaan secara tepat.

b. Tujuan Keterampilan Membaca

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut siswa untuk memiliki kemampuan literasi yang memadai. Salah satu kemampuan literasi yang sangat penting dikembangkan sejak sekolah dasar adalah keterampilan membaca. Membaca memiliki tujuan utama untuk memperoleh informasi, memahami isi teks, serta menangkap makna yang terkandung dalam bacaan (Mastoah, 2016). Membaca memiliki peran penting dalam membantu siswa memperoleh pengetahuan dan memahami berbagai informasi yang disampaikan melalui bacaan.

Menurut Syafitri & Mansurdin, (2020) keterampilan membaca memiliki beberapa tujuan antara lain sebagai berikut: 1) Membantu siswa menemukan informasi penting dalam teks bacaan, 2) Membantu siswa memahami isi bacaan secara menyeluruh, 3) Melatih siswa menganalisis isi bacaan berdasarkan informasi tersedia, 4) Melatih siswa mengevaluasi isi bacaan sehingga siswa tidak hanya membaca, tetapi juga mampu menilai dan memahami makna teks.

Sedangkan Islami, (2025) juga menjelaskan bahwa tujuan keterampilan membaca pada siswa sekolah dasar adalah agar siswa mampu memahami unsur-unsur penting dalam bacaan, mulai dari kata, kalimat, paragraf, dan ide pokok bacaan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, keterampilan membaca adalah kemampuan literasi dasar yang penting dikembangkan sejak sekolah dasar karena membantu siswa menemukan informasi,

memahami isi, menemukan ide pokok, mengenali unsur-unsur penting dalam teks, menganalisis informasi, serta mengevaluasi makna bacaan secara lebih kritis selaras dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

c. Manfaat Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca memiliki manfaat yang penting terhadap proses pembelajaran, karena setiap mata pelajaran pasti membutuhkan keterampilan dalam membaca. Keterampilan membaca bermanfaat sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan, memperluas wawasan, dan membantu siswa memahami informasi yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari (Suparlan, 2021).

Menurut Karyati, (2021) keterampilan membaca bermanfaat dan menunjang keberhasilan akademik siswa, khususnya dalam memahami soal, teks bacaan, dan materi pembelajaran. Semakin baik keterampilan membaca yang dimiliki siswa, semakin besar pula peluang mereka untuk mencapai hasil belajar yang lebih tinggi.

Sedangkan Budiantoro dkk., (2024) menjelaskan bahwa manfaat keterampilan membaca yaitu :

- 1) Membantu siswa menyimpulkan isi bacaan
- 2) Membantu siswa memahami informasi yang terdapat dalam teks
- 3) Melatih siswa menemukan informasi penting dalam bacaan
- 4) Membantu siswa mengembangkan keterampilan membaca sejak sekolah dasar

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa, keterampilan membaca memiliki manfaat penting dalam proses pembelajaran karena membantu siswa memperoleh pengetahuan, memperluas wawasan, memahami informasi dalam teks, menemukan informasi penting, menyimpulkan isi bacaan, memahami soal dan materi pelajaran, serta mendukung keberhasilan akademik siswa sejak sekolah dasar.

4. Teks Narasi

a. Definisi Teks Narasi

Teks narasi merupakan teks yang menggambarkan serangkaian kejadian secara berurutan sehingga membentuk alur cerita yang jelas. Menurut Hanifa dkk., (2024) teks narasi adalah serangkaian peristiwa secara kronologis dengan tujuan menghibur, menambah pengetahuan, memberi wawasan, dan memberikan pengalaman estetis kepada pembaca. Teks narasi digunakan untuk menceritakan suatu pengalaman, peristiwa, atau kisah yang bersifat nyata maupun imajinatif.

Nufus dkk., (2023) menjelaskan bahwa teks narasi bertujuan untuk mengisahkan urutan peristiwa atau pengalaman yang terjadi secara bertahap sesuai perkembangan waktu. Teks narasi tidak hanya berisi cerita, tetapi juga menekankan urutan kejadian sehingga pembaca dapat memahami jalannya peristiwa secara runtut. Dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, teks narasi memiliki peran penting karena dapat melatih peserta didik memahami isi cerita, mengenali tokoh,

mengikuti alur, memahami latar, serta menemukan pesan atau amanat yang terkandung dalam cerita.

Berdasarkan uraian beberapa ahli tersebut, dapat diketahui bahwa teks narasi merupakan teks yang menyajikan cerita atau rangkaian peristiwa secara kronologis. Teks narasi berfungsi untuk menghibur, menyampaikan pengalaman, menambah pengetahuan, serta memberikan pesan moral kepada pembaca.

b. Ciri-ciri Teks Narasi

Ciri-ciri teks narasi menurut Hanifa dkk., (2024) adalah sebagai berikut ini : 1) Teks narasi berisi cerita dengan gaya bahasa naratif, 2) Teks narasi memiliki alur cerita yang jelas, 3) Teks narasi memuat peristiwa atau konflik yang membangun jalan cerita, 4) Teks narasi tersusun atas beberapa unsur pembangun, antara lain tema, alur, tokoh, dan sudut pandang, 5) Teks narasi menggunakan unsur kebahasaan tertentu, seperti kiasan, kata kerja, kata benda, kata sifat, frasa, serta konjungsi yang menunjukkan urutan waktu.

Sedangkan Mahyudin dkk., (2017) menjelaskan bahwa teks narasi memiliki ciri-ciri antara lain sebagai berikut : 1) Teks narasi memuat suatu peristiwa atau rangkaian kejadian yang dialami oleh tokoh dalam cerita, 2) Peristiwa disusun secara jelas dan runtut, 3) Memiliki latar yang menggambarkan tempat dan waktu terjadinya peristiwa, 4) Teks narasi menjelaskan alasan atau latar belakang yang menyebabkan permasalahan terjadi, 5) Teks narasi menekankan penyajian cerita secara kronologis.

Berdasarkan uraian di atas , teks narasi memiliki beberapa ciri utama berupa cerita yang menyajikan rangkaian peristiwa atau kejadian secara runtut dan kronologis, memiliki alur yang jelas, tokoh, latar tempat dan waktu, konflik atau permasalahan, serta unsur pembangun cerita seperti tema, sudut pandang, dan penggunaan kaidah kebahasaan tertentu untuk memperjelas urutan peristiwa dalam cerita.

c. Struktur Teks Narasi

Struktur teks narasi merupakan bagian-bagian cerita yang membentuk teks menjadi runtut, jelas, dan mudah dipahami pembaca. Struktur ini berfungsi untuk mengatur jalanya cerita mulai dari pengenalan tokoh dan latar, munculnya konflik, penyelesaian masalah, sampai pesan atau amanat yang terdapat dalam cerita.

Struktur teks narasi menurut Nambe dkk., (2026) terdiri atas empat bagian yaitu :

- 1) Orientasi merupakan bagian pembuka cerita yang memperkenalkan tokoh, latar tempat, latar waktu, serta kondisi awal dalam cerita.
- 2) Komplikasi adalah bagian teks narasi yang menampilkan masalah, konflik, atau kejadian penting dalam cerita.
- 3) Resolusi adalah bagian yang berisi penyelesaian dari konflik atau masalah yang terjadi dalam cerita.
- 4) Koda adalah bagian akhir cerita yang berisi penutup/ pesan moral, atau nilai yang dapat diambil dari cerita.

Berdasarkan uraian tersebut, struktur teks narasi merupakan susunan bagian cerita yang terdiri atas orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda, yang berfungsi untuk mengatur alur cerita secara runtut mulai dari pengenalan tokoh, latar, dan situasi awal, munculnya konflik, penyelesaian masalah, hingga penyampaian pesan moral atau nilai yang dapat dipahami pembaca.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan berbasis budaya yang telah dilaksanakan sebagai berikut :

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Faizatuzahra & Sukardi, (2024) berfokus pada pengembangan multimedia digital ARTESI yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Media ARTESI adalah media digital yang dikembangkan untuk materi teks narasi dan ditujukan untuk siswa kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia ARTESI dinyatakan layak dan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan media digital dalam proses pembelajaran membaca teks narasi di tingkat sekolah dasar. Perbedaanya adalah pada aspek budaya, karena penelitian Faizatuzahra & Sukardi berfokus pada multimedia digital teks narasi secara umum, sedangkan penelitian yang akan dilakukan

mengembangkan media digital yang secara khusus memuat unsur budaya sebagai dasar isi dan tampilan media.

- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Ningrum dkk., (2025) berfokus pada pengembangan media digital berbasis scrabook untuk keterampilan membaca pemahaman teks narasi dalam pembelajaran bahasa indonesia pada siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dan melalui tahap expert review, one to one evaluation, small group evaluation, serta revisi produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital scrapbook memperoleh skor kelayakan 93% dan uji pengguna sebesar 100%, sehingga dinyatakan sangat layak digunakan serta dapat membantu guru dan menarik minat membaca siswa dalam membaca pemahaman teks narasi. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada pengembangan media digital untuk keterampilan membaca pemahaman teks narasi. Perbedaanya terletak pada kelas dan pendekatan isi media. Penelitian Ningrum dkk dilakukan pada kelas V dengan bentuk Digital Scrapbook, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada siswa kelas IV dan mengintegrasikan unsur budaya dalam media digital.
- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi dkk., (2025) mengkaji efektivitas penggunaan komik digital berbasis budaya lokal dalam meningkatkan keterampilan membaca cerita pada siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian tersebut menerapkan desain eksperimen

dengan model pretest-posttest control group. Subjek penelitian berjumlah 68 siswa kelas V yang dikelompokkan ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan komik digital berbasis budaya lokal memperoleh peningkatan keterampilan membaca lebih tinggi dibandingkan siswa yang menggunakan buku teks konvensional. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan media digital bermuatan budaya untuk mendukung peningkatan keterampilan membaca cerita pada siswa sekolah dasar. Adapun perbedaannya terletak pada jenis media dan subjek penelitian. Penelitian Pratiwi dkk. menggunakan komik digital pada siswa kelas V, sedangkan penelitian ini mengembangkan media digital berbasis budaya untuk meningkatkan keterampilan membaca teks narasi siswa kelas IV sekolah dasar.

- 4) Penelitian yang dilakukan oleh Ivanka dkk., (2025) berfokus pada penerapan media digital berbasis Culturally Responsive Teaching untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis budaya mampu meningkatkan keterampilan membaca siswa dari prasiklus ke siklus I dan siklus II, terutama pada aspek pemahaman literal, interpretatif, dan evaluatif. Penelitian ini juga menemukan bahwa media yang menghubungkan isi bacaan

dengan budaya siswa dapat meningkatkan minat dan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan media digital berbasis budaya untuk keterampilan membaca siswa kelas IV sekolah dasar. Perbedaannya terletak pada jenis penelitian; Ivanka dkk. menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian yang akan dilakukan merupakan penelitian pengembangan produk media digital.

- 5) Penelitian yang dilakukan oleh Faizah dkk., (2024) berfokus pada pengembangan media digital storytelling animation berbasis *Minimum Competency Assessment* untuk meningkatkan kemampuan membaca cerita rakyat siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital storytelling yang dikembangkan memperoleh penilaian sangat layak dari ahli isi sebesar 90% dan layak dari ahli media sebesar 84%. Uji efektivitas juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar membaca cerita rakyat. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan media digital berbasis cerita untuk mendukung keterampilan membaca siswa sekolah dasar. Perbedaannya terletak pada jenjang kelas dan fokus materi; penelitian Faizah dkk. dilakukan pada siswa kelas II dengan materi cerita rakyat, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada siswa kelas IV dengan materi teks narasi berbasis budaya.

6) Penelitian yang dilakukan oleh Rizvic et al., (2020) berfokus pada penggunaan *interactive digital storytelling* untuk menghadirkan warisan budaya ke dalam kelas. Penelitian ini diterbitkan dalam *Journal of Computers in Education* dan membahas bahwa digital storytelling interaktif menjadi pilihan populer untuk menyajikan informasi di berbagai bidang, termasuk pendidikan, warisan budaya digital, serious games, dan seni visual. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada pemanfaatan teknologi digital dan *storytelling* untuk menyampaikan unsur budaya dalam pembelajaran. Perbedaannya adalah penelitian Rizvic dkk. berada pada konteks warisan budaya dan digital storytelling secara umum, sedangkan penelitian yang akan dilakukan lebih spesifik pada pengembangan media digital berbasis budaya untuk keterampilan membaca teks narasi siswa kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa media digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar, terutama jika media tersebut disajikan secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Penelitian-penelitian sebelumnya telah mengembangkan berbagai bentuk media, seperti multimedia digital, digital scrapbook, komik digital, digital *storytelling animation*, dan media berbasis pendekatan budaya. Namun, masih terdapat ruang pengembangan pada media digital yang secara khusus menggabungkan unsur budaya lokal dengan keterampilan membaca teks narasi siswa kelas IV

sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki posisi yang relevan karena mengembangkan media digital berbasis budaya sebagai sarana untuk membantu siswa memahami teks narasi secara lebih menarik, kontekstual, dan bermakna.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini disusun untuk menjelaskan hubungan antara permasalahan pembelajaran, kebutuhan pengembangan media, serta hasil yang diharapkan dari produk yang dikembangkan. Penelitian ini berangkat dari adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang mampu membantu siswa kelas IV sekolah dasar dalam memahami teks narasi secara lebih menarik, mudah, dan bermakna. Keterampilan membaca teks narasi tidak hanya menuntut siswa mampu membaca rangkaian kalimat, tetapi juga memahami tokoh, latar, alur, konflik, serta amanat yang terdapat dalam cerita.

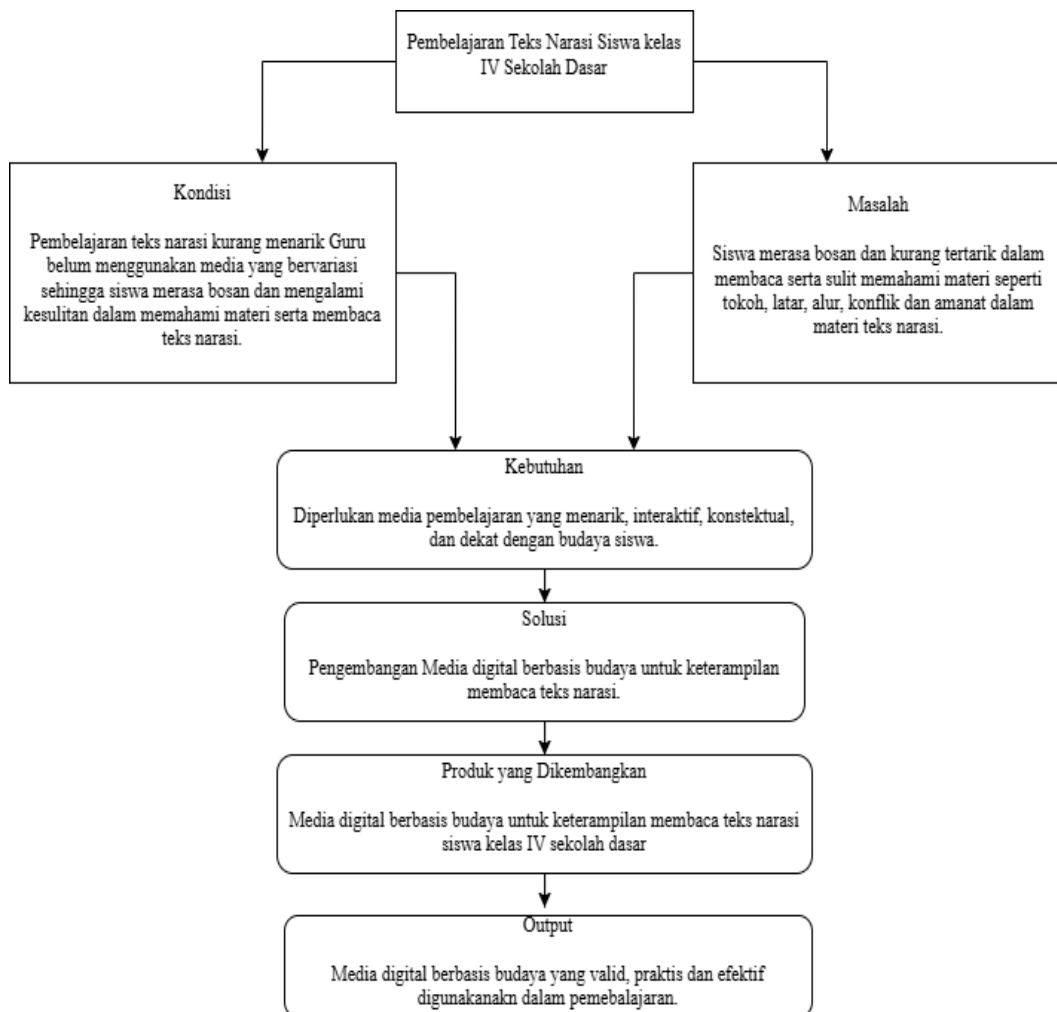
Pembelajaran membaca teks narasi di sekolah dasar memerlukan dukungan media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Siswa pada jenjang sekolah dasar cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang menggunakan tampilan visual, warna, suara, dan aktivitas yang melibatkan mereka secara langsung. Penggunaan media yang kurang bervariasi dapat menyebabkan siswa cepat bosan, kurang aktif, dan sulit memahami isi bacaan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret dan interaktif.

Media digital menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk menjawab kebutuhan tersebut. Media digital dapat menyajikan materi dalam bentuk teks, gambar, audio, video, animasi, serta latihan interaktif. Penyajian seperti ini memungkinkan siswa memahami teks narasi secara bertahap melalui bantuan visual dan aktivitas pembelajaran yang menarik. Media digital juga dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih sistematis, menekankan bagian penting dalam cerita, serta memberikan evaluasi pemahaman membaca dengan cara yang lebih menyenangkan.

Pengembangan media digital dalam penelitian ini dipadukan dengan unsur budaya agar pembelajaran lebih dekat dengan kehidupan siswa. Unsur budaya dapat diwujudkan melalui cerita rakyat, tokoh lokal, latar daerah, nilai moral, tradisi, serta kearifan lokal yang dimasukkan ke dalam teks narasi. Materi yang memiliki kedekatan dengan lingkungan budaya siswa diharapkan dapat membuat siswa lebih mudah memahami isi cerita karena bacaan yang disajikan tidak terlepas dari pengalaman sosial dan budaya mereka.

Media digital berbasis budaya yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan mampu menjadi sarana pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Media ini dirancang untuk membantu siswa membaca dan memahami teks narasi melalui tampilan yang menarik, alur cerita yang jelas, ilustrasi budaya, serta latihan pemahaman yang sesuai dengan kemampuan siswa kelas IV sekolah dasar. Penggunaan media tersebut diharapkan dapat meningkatkan minat membaca, membantu siswa memahami unsur-unsur teks narasi, dan memperkuat pengenalan siswa terhadap nilai-nilai budaya lokal.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini memiliki alur berpikir bahwa rendahnya ketertarikan dan pemahaman siswa terhadap teks narasi perlu diatasi melalui pengembangan media pembelajaran yang sesuai. Media digital berbasis budaya dipilih karena memiliki kemampuan untuk menggabungkan teknologi pembelajaran dengan muatan budaya lokal. Produk yang dikembangkan diharapkan dapat mendukung peningkatan keterampilan membaca teks narasi siswa kelas IV sekolah dasar. Kerangka berpikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini menyatakan bahwa media digital berbasis budaya yang dikembangkan untuk keterampilan membaca teks narasi siswa kelas IV sekolah dasar layak digunakan dalam proses pembelajaran.