

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan, atau metode yang digunakan untuk menyampaikan pesan, informasi, atau materi pelajaran kepada peserta didik. Nurrita (2018), menjelaskan 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.

Menurut Titin dkk. (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran membantu memperjelas penyampaian materi, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

Sejalan dengan pendapat tersebut Setiawan (2022) yang menekankan bahwa penggunaan media dapat mengatasi berbagai hambatan teknis di ruang kelas, seperti keterbatasan indera, ruang, maupun waktu. Ketika seorang guru memanfaatkan media, informasi

yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tidak membosankan, sehingga motivasi belajar siswa cenderung meningkat. Secara keseluruhan, keberadaan media dalam pembelajaran berfungsi sebagai instrumen strategis yang memastikan bahwa setiap pesan edukatif dapat diterima dengan utuh dan bermakna oleh peserta didik.

Selain itu Daniyati dkk. (2023), media yang tepat dapat mengatasi keterbatasan ruang serta waktu, sekaligus memberikan rangsangan sensorik yang kuat bagi peserta didik. Melalui dukungan multimedia yang mencakup unsur audio, visual, dan animasi, suasana belajar menjadi lebih dinamis sehingga mencegah munculnya verbalisme atau hafalan tanpa makna.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua alat atau perantara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Media ini bisa berupa benda nyata, buku, gambar, hingga teknologi digital seperti video atau aplikasi. Peran utama media adalah sebagai jembatan informasi artinya, media membantu menyambungkan isi pelajaran yang ada di pikiran guru agar bisa diterima dengan jelas oleh siswa.

b. Jenis – jenis Media pembelajaran

Menurut Titin dkk. (2023) Media pembelajaran memiliki beberapa jenis yaitu :

1) Media Audio Media audio adalah media yang mengandalkan pendengaran sebagai prinsip penggunaannya, seperti radio atau rekaman audio dalam pembelajarannya siswa mendengarkan rekaman suara.

2) Media Visual

Media visual adalah media yang menampilkan gambar secara konkret maupun abstrak yang memiliki sifat nyata dan langsung dapat dirasakan oleh pengguna melalui panca inderanya.

3) Media Audio Visual

Media yang menggabungkan unsur suara dan gambar bergerak seperti video, film, slide suara,

c. Peran Media dalam Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia. Khususnya media yang berbasis teknologi selain mendukung penyampaian materi ajar, media digital juga memfasilitasi pengembangan keterampilan abad ke-21 yang sangat dibutuhkan oleh siswa di era digital ini. Menurut Sasrianti & Agustina (2025), pemanfaatan media berbasis digital berperan dalam memperkaya pengalaman belajar bagi kemampuan Bahasa yang lebih kompleks, seperti mendengarkan dan berbicara. Melalui media seperti podcast dan video interaktif, siswa dapat terlibat dalam praktik

keterampilan mendengarkan yang kontekstual, belajar tentang ekspresi dan intonasi, serta mencontoh pengucapan yang benar.

Penggunaan media pembelajaran digital memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Penyajian materi yang didukung oleh unsur visual, audio, dan animasi mampu menarik perhatian siswa, sehingga mereka lebih aktif, bersemangat, dan memiliki minat yang lebih tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran. Diniyati dkk. (2024) Konten visual animasi dan permaiaan edukatif sering kali lebih menarik dibandingkan teks atau cermah tradisional. Siswa cenderung lebih antusias untuk mempelajari materi yang disajikan dalam format yang mereka anggap menarik dan relevan dengan kehidupan mereka sehari – hari. Misalnya penggunaan video animasi tentang sejarah perjuangan bangsa tidak hanya membuat siswa lebih mudah memahami alur cerita, tetapi juga membuat mereka lebih terlibat secara emosional dalam proses pembelajaran.

2. Video Animasi

a. Pengertian Video Animasi

Video animasi dalam konteks pendidikan merupakan media audio-visual yang dirancang dengan menggabungkan kumpulan gambar diam yang disusun secara sistematis sehingga menciptakan ilustrasi gerakan yang hidup. Menurut Sabilillah & Rahmawati (2025) media video animasi merupakan media digital yang mampu menghadirkan

pengalaman belajar multisensori melalui visualisasi dinamis, narasi kontekstual, dan unsur audio sehingga membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran dengan lebih mudah.

Penelitian yang dilakukan oleh Aswatun & Haifatrrahmah (2025), menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi memiliki kontribusi besar dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPA. Animasi terbukti mampu menggambarkan proses-proses alamiah secara lebih nyata dibandingkan hanya menggunakan buku teks. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Indah (2024), menegaskan bahwa video pembelajaran berbasis animasi secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan penguasaan materi dibandingkan metode konvensional.

Media video animasi juga memberikan pengaruh positif terhadap sikap (afektif) siswa selama belajar. Kurniasih dkk. (2025) Penelitian ini mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan antara penggunaan video pembelajaran berbasis animasi terhadap hasil belajar siswa. Media ini mampu meningkatkan semangat belajar siswa karena penyajiannya yang menarik.

Dengan demikian, video animasi bukan hanya gambar bergerak, tetapi media belajar yang membantu siswa memahami materi menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

b. Karakteristik Video Animasi

Video animasi sebagai media pembelajaran memiliki karakteristik berupa perpaduan unsur visual dan audio sehingga mampu menarik perhatian peserta didik. Media ini menampilkan gambar bergerak yang dipadukan dengan suara, teks, dan efek tertentu sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, video animasi mampu menyederhanakan konsep abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi serta meningkatkan motivasi dan daya ingat belajar (Afrilia dkk., 2022).

Karakteristik penting lainnya adalah sifatnya yang mampu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak atau proses yang sulit diamati secara langsung oleh mata manusia. Video animasi memiliki fleksibilitas untuk memanipulasi objek, seperti memperlambat gerakan, memperbesar detail mikroskopis, atau menyimulasikan kejadian alam yang kompleks melalui grafik komputer. Hal ini sangat krusial bagi siswa sekolah dasar yang masih memerlukan bantuan objek nyata untuk memahami materi. Sejalan dengan hal tersebut Indah (2024), menjelaskan bahwa karakteristik visualisasi yang nyata dan menarik dalam animasi sangat mendukung gaya belajar anak pada fase operasional konkret, karena mampu mengubah simbol-simbol bahasa yang rumit menjadi tayangan yang logis dan mudah dicerna.

Selain aspek visual, video animasi juga ditandai dengan durasi yang relatif singkat namun padat informasi, yang disesuaikan dengan rentang konsentrasi siswa. Video animasi yang efektif biasanya dikemas dengan alur cerita atau *storytelling* yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak, sehingga menciptakan keterikatan emosional selama proses belajar. Karakteristik ini membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, yang merupakan faktor kunci dalam meningkatkan partisipasi aktif. Berdasarkan penelitian Yoseptry dkk. (2025), media pembelajaran yang bersifat interaktif dan memiliki estetika visual yang baik seperti animasi, terbukti secara signifikan dapat memicu minat belajar serta rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang disampaikan.

Selain itu, video animasi memiliki karakteristik kemudahan akses dan fleksibilitas dalam penggunaan di berbagai platform digital. Media ini dapat diputar berulang kali oleh siswa secara mandiri, yang sangat mendukung strategi pembelajaran personal atau belajar dari rumah. Sifatnya yang portabel dan dapat diintegrasikan ke dalam berbagai perangkat teknologi membuat video animasi menjadi instrumen belajar yang sangat adaptif terhadap perkembangan zaman. Menurut Kurniasih dkk. (2025), kemudahan distribusi dan daya tarik audio-visual yang dimiliki video animasi menjadikannya sumber belajar yang relevan untuk menghadapi tantangan pendidikan di era digital, khususnya dalam

mentransformasi metode pembelajaran agar lebih inklusif bagi seluruh peserta didik.

c. Kelebihan dan kekurangan Video Animasi

Kelebihan Video Animasi ini terletak pada kemampuannya untuk menggabungkan elemen gambar, gerak, dan suara secara simultan, sehingga mampu menarik perhatian siswa lebih lama dibandingkan media konvensional. Melalui visualisasi yang dinamis, konsep-konsep yang bersifat abstrak atau fenomena yang sulit diamati secara langsung dapat digambarkan dengan lebih konkret. Hal ini senada dengan temuan Sae & Radia (2023), yang menyatakan bahwa video animasi sangat efektif dalam memperjelas penyampaian materi karena mampu mengilustrasikan proses yang kompleks menjadi tayangan yang sederhana dan menarik. Selain itu, video animasi juga memiliki sifat fleksibel yang dapat diputar berulang kali, sehingga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan pemahamannya masing-masing.

Dilihat dari aspek psikologis, video animasi kelebihan dalam membangun suasana belajar yang rekreatif dan jauh dari kesan membosankan. Penggunaan karakter yang menarik dan alur cerita yang relevan dengan dunia anak-anak mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan motivasi belajar peserta didik. Menurut Subhan dkk. (2025), media animasi berbasis digital mampu merangsang imajinasi

siswa sekaligus mempermudah proses retensi atau penyimpanan informasi dalam ingatan jangka panjang. Dengan adanya dukungan audio dan visual yang estetik, hambatan komunikasi antara guru dan siswa dapat diminimalisir, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih optimal. Media ini juga sangat membantu guru dalam mengatasi kendala ruang dan waktu, seperti saat harus menjelaskan materi tentang ekosistem laut atau tata surya tanpa harus membawa siswa ke lokasi aslinya.

Video animasi juga memiliki sejumlah kekurangan yang perlu diperhatikan. Salah satu hambatan utama adalah proses pembuatannya yang memerlukan waktu cukup lama serta menuntut keterampilan teknis khusus dalam penguasaan perangkat lunak animasi. Selain itu, ketergantungan pada perangkat keras seperti proyektor, komputer, dan aliran listrik yang stabil menjadi kendala tersendiri, terutama di sekolah dengan fasilitas yang terbatas. Sejalan dengan hal tersebut, Larosa & Harefa (2025), mengemukakan bahwa penggunaan video animasi yang terlalu dominan tanpa adanya interaksi atau umpan balik dari guru berisiko membuat siswa hanya menjadi penonton pasif. Jika tidak dikelola dengan baik, durasi yang terlalu panjang atau konten yang terlalu ramai justru dapat mengaburkan pesan utama dari materi pelajaran yang ingin disampaikan.

Kekurangan lainnya berkaitan dengan aspek biaya dan aksesibilitas teknologi. Pengembangan media animasi yang berkualitas

tinggi seringkali membutuhkan biaya investasi yang tidak sedikit untuk lisensi aplikasi maupun pemeliharaan perangkat. Di sisi lain, paparan layar digital yang terlalu lama juga memerlukan pengawasan agar tidak berdampak pada kesehatan mata siswa. Oleh karena itu, menurut Ali dkk. (2025), efektivitas video animasi sangat bergantung pada ketepatan guru dalam memilih konten yang relevan serta kemampuan dalam mengombinasikannya dengan metode pembelajaran lain yang lebih interaktif. Tanpa integrasi pedagogis yang tepat, video animasi hanya akan menjadi hiburan visual semata tanpa memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi siswa.

d. Relevansi Video Animasi

Penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran saat ini dinilai relevan terutama pada jenjang pendidikan dasar. Relevansi tersebut didasarkan pada beberapa alasan fundamental sebagai berikut, siswa sekolah dasar saat ini lahir di era digital yang sangat akrab dengan konten visual. Video animasi menyediakan lingkungan belajar yang akrab bagi mereka, sehingga mampu menjembatani gaya belajar siswa dengan materi pelajaran yang bersifat formal. Mampu memvisualisasikan materi yang tidak bisa dilihat langsung (seperti proses peredaran darah atau sistem tata surya) menjadi gambaran yang logis dan nyata. Video animasi memungkinkan materi yang padat diringkas menjadi durasi yang singkat namun kaya informasi. Hal ini sangat relevan dengan rentang perhatian (*attention span*) anak-anak yang relatif

pendek. Mendukung pembelajaran inklusif dan berdiferensiasi. Setiap siswa memiliki kecepatan dan gaya belajar yang berbeda-beda. Video animasi relevan sebagai media yang inklusif karena dapat mengakomodasi siswa dengan tipe belajar visual (melihat gambar), auditori (mendengar narasi), maupun kinestetik (meniru gerakan dalam animasi). Selain itu, sifat media digital yang dapat diakses kapan saja memberikan kesempatan bagi siswa yang lambat belajar (*slow learner*) untuk mengulang tayangan hingga mereka benar-benar paham, tanpa merasa tertinggal dari teman sejawatnya.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa video animasi digital memberikan dampak positif terhadap motivasi intrinsik siswa. Elemen narasi dan karakter dalam animasi membuat siswa merasa memiliki pengalaman belajar yang lebih personal, menurut Jamaludin & Pribadi, (2023), video animasi yang memuat unsur budaya lokal (seperti cerita rakyat daerah) secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami alur cerita dan pesan moral. Siswa merasa lebih dekat dengan materi karena unsur budaya yang ditampilkan sesuai dengan lingkungan tempat tinggal mereka (Amalia dkk., 2024).

Dengan demikian, pengembangan video animasi cocok untuk menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, adaptif, dan relevan dengan karakteristik siswa generasi digital. Sebagai media audio-visual yang dinamis, video animasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu presentasi, tetapi juga sebagai instrumen strategis yang mampu

menyederhanakan kompleksitas materi abstrak menjadi visualisasi yang nyata dan mudah dipahami. Melalui integrasi unsur narasi, gerak, dan estetika visual, sehingga mudah dipahami dan mendukung tujuan penelitian R&D ini.

3. Pembelajaran Berbasis Budaya

a. Definisi Berbasis Budaya

Pembelajaran berbasis budaya merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal ke dalam proses pembelajaran. Umam dkk. (2019) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis budaya bertujuan mengaitkan materi pelajaran dengan konteks sosial dan budaya siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Menurut Fitriah dkk. (2024) pembelajaran berbasis budaya di sekolah dasar merupakan pendekatan yang menghargai keragaman peserta didik dengan menghubungkan materi pelajaran pada pengalaman budaya siswa sehari-hari. Penerapan pendekatan ini menjadikan suasana kelas lebih inklusif, meningkatkan partisipasi siswa, serta mendorong interaksi belajar yang lebih aktif.

Pendekatan pembelajaran berbasis budaya sangat penting diterapkan di sekolah dasar karena mampu menanamkan nilai karakter, rasa cinta tanah air, dan penghargaan terhadap keberagaman budaya bangsa. Integrasi budaya lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

dapat dilakukan melalui cerita rakyat, tradisi daerah, dan kebiasaan masyarakat setempat (Yasin & Masykuri., 2025).

b. Tujuan Pembelajaran berbasis Budaya

Menurut Alamsyah dkk. (2025) tujuan pembelajaran berbasis budaya adalah meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, prestasi akademik, serta membangun lingkungan belajar yang menghargai keadilan sosial dan keberagaman.. Tujuan tersebut antara lain : 1.Meningkatkan motivasi belajar, 2. Meningkatkan keterlibatan siswa, 3. Meningkatkan hasil belajar, 4. Menumbuhkan toleransi dan penghargaan terhadap budaya lain.

pembelajaran berbasis budaya menghasilkan perangkat pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif melalui pemanfaatan budaya lokal sebagai sumber belajar. Penggunaan budaya Jawa terbukti membantu siswa memahami konsep pembelajaran fisika secara lebih konkret dan mudah dipahami (Maryono dkk., 2021).

c. Manfaat Pembelajaran Berbasis Budaya

Pembaljaran berbasis budaya memiliki beberapa manfaat dalam Pendidikan di Sekolah Dasar. Menurut Nurdian dkk. (2021) menjelaskan bahwa manfaat tersebut antara lain: 1. Pembentukan karakter siswa, 2. Penanaman nilai budaya lokal sejak dini, 3. Siswa menjadi lebih bangga terhadap budaya sendiri.

Selanjutnya menurut Afifah dkk. (2025) beberapa manfaatnya sebagai berikut: 1. Memperkuat identitas peserta didik, 2. Membuat pembelajaran lebih relevan dengan lingkungan sosial, 3. Membantu menjaga nilai budaya bangsa.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis budaya memiliki peranan yang sangat penting dalam pendidikan di sekolah dasar, khususnya dalam membentuk karakter serta memperkuat identitas peserta didik. Pendekatan ini tidak hanya mampu menanamkan dan menjaga kelestarian nilai-nilai budaya lokal sejak dini sehingga peserta didik memiliki rasa bangga terhadap budayanya sendiri, tetapi juga menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna karena lebih relevan dengan lingkungan sosial mereka.

4. Unsur Intrinsik Cerita

a. Pelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib di sekolah dasar yang bertujuan mengembangkan kemampuan berbahasa siswa meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Yudiyanto dkk. (2022) menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia juga berfungsi sebagai sarana pembentukan karakter dan penanaman nilai budaya bangsa.

Pada kelas V SD, pembelajaran Bahasa Indonesia menekankan pada pemahaman berbagai jenis teks, termasuk teks narasi dan cerita rakyat.

Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami isi teks secara menyeluruh dan kontekstual (Verawaty & Zulqarnain 2021).

Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang harus dikembangkan secara terpadu. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia juga meliputi aspek kebahasaan, kesastraan, serta literasi. Perkembangan kajian pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa bidang ini terus berkembang, mencakup berbagai aspek seperti strategi pembelajaran, penggunaan teknologi, serta penguatan literasi siswa dalam berbagai konteks (Prihatini 2023).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan mengembangkan keterampilan berbahasa, kemampuan literasi, serta membentuk karakter siswa melalui penanaman nilai budaya. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual untuk membantu siswa memahami materi secara lebih efektif dan bermakna.

b. Unsur Intrinsik Cerita

Menurut Surbakti dkk. (2021) unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun sebuah karya sastra dari dalam, sehingga membentuk kesatuan cerita yang utuh dan bermakna. Unsur ini menjadi struktur utama yang menentukan kualitas dan keindahan sebuah cerita. Dalam

kajian sastra, unsur intrinsik mencakup berbagai komponen seperti tema, tokoh, alur, latar, dan lain-lain yang saling berkaitan.

Selain itu, Hutahaeen (2018) mengemukakan bahwa unsur intrinsik meliputi berbagai komponen penting seperti tema, alur, penokohan, latar, sudut pandang, amanat, dan gaya bahasa yang secara bersama-sama membentuk sebuah karya sastra yang utuh dan menarik. Ia menekankan bahwa setiap unsur memiliki fungsi spesifik yang saling melengkapi dalam membangun struktur cerita, sehingga tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dengan kata lain, kekuatan sebuah karya sastra sangat bergantung pada bagaimana unsur-unsur intrinsik tersebut disusun dan diintegrasikan secara harmonis dalam cerita.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa unsur intrinsik merupakan elemen utama yang berasal dari dalam karya sastra dan berfungsi untuk membangun struktur cerita secara utuh, menyampaikan makna dan pesan, serta menciptakan pengalaman estetis bagi pembaca. Keterpaduan antarunsur intrinsik menjadi faktor penentu dalam menghasilkan karya sastra yang berkualitas, bermakna, dan mampu memberikan dampak baik secara intelektual maupun emosional.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan berfungsi untuk membahas penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu, Beberapa penelitian terdahulu

digunakan peneliti sebagai bahan pertimbangan yang berkaitan dengan judul penelitian yang diambil.

Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu sebagai bahan kajian peneliti:

1. Penelitian yang dilakukan Nisa & Nulinnaja, (2025) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi “Nusantara” Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV Di MI Al-Maarif 02 Singosari” memiliki persamaan penelitian yaitu pemanfaatan aplikasi Canva sebagai instrumen utama dalam mengembangkan media pembelajaran berbentuk video animasi. Kedua penelitian ini sama-sama berangkat dari kegelisahan terhadap minimnya inovasi media digital di sekolah dan dominasi metode ceramah yang membuat siswa sering merasa jenuh saat proses belajar mengajar berlangsung. Selain itu, penelitian ini memiliki fokus yang sejalan dalam mengangkat konten berbasis budaya nusantara sebagai upaya untuk memperkuat identitas nasional dan membuat materi pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret bagi siswa sekolah dasar. Sedangkan perbedaannya penelitian tersebut berfokus pada pelajaran IPAS, materi yang dikembangkan juga berbeda, di mana penelitian tersebut membahas kekayaan budaya secara umum, sedangkan penelitian ini lebih menekankan materi cerita rakyat dan nilai karakter dalam literasi Bahasa Indonesia.
2. Hasil penelitian Ashar & Supriansyah, (2023) berjudul “Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* Materi Keragaman Budaya Indonesia di

Sekolah Dasar” untuk persamaannya adalah penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis lakukan terletak pada fokus pengembangan media pembelajaran yang sama-sama berbentuk video animasi digital dengan muatan nilai budaya lokal. Sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang dikaji, penelitian ini berfokus pada materi keragaman budaya dalam konteks tematik, selain itu penelitian terdahulu menggunakan *Powtoon*, sedangkan dalam penelitian ini lebih menekankan pada penggunaan *Canva* sebagai basis pembuatan animasi.

3. Hasil penelitian Khasanah dkk. (2025) berjudul “Pengembangan Media Video Animasi *Motion Graphic* Iklan Elektronik Bermuatan Produk Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Sekolah Dasar” memiliki kesamaan penelitian yaitu pengembangan video animasi untuk pembelajaran sedangkan perbedaannya yaitu penelitian tersebut tidak memasukkan unsur budaya yang dimasukkan pada materi.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis budaya memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Media ini tidak hanya mendukung pencapaian kompetensi akademik siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman budaya dan nilai karakter. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis budaya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

siswa kelas V sekolah dasar relevan dan penting untuk dilakukan sebagai upaya inovasi pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan bermakna.

C. Kerangka Berpikir

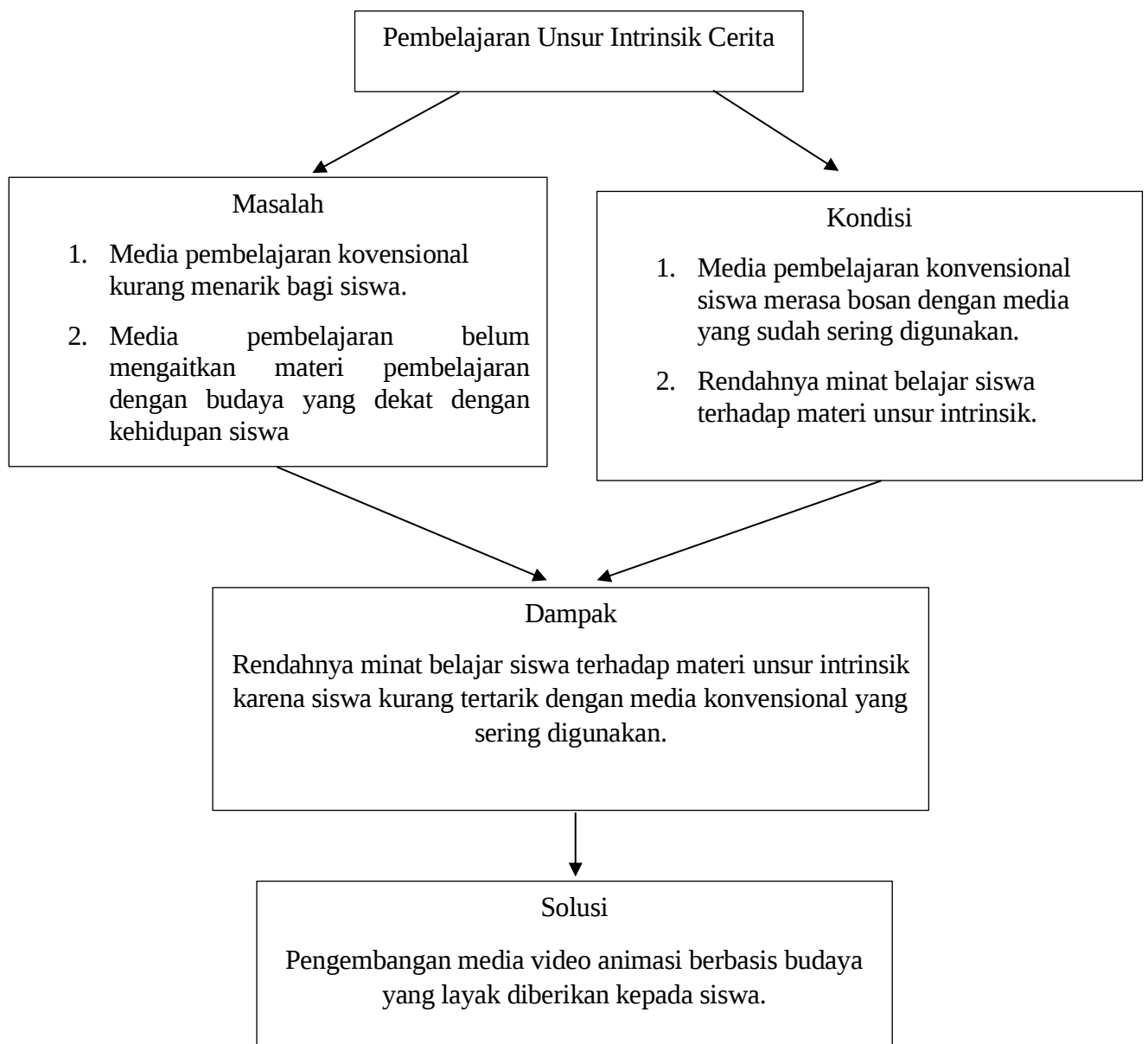
Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar masih didominasi metode konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran digital secara optimal. Proses pembelajaran yang berlangsung cenderung kurang menarik sehingga siswa kurang termotivasi, khususnya pada materi cerita rakyat.

Dampak dari kondisi tersebut adalah rendahnya minat belajar siswa terhadap materi unsur intrinsik karena siswa kurang tertarik dengan media konvensional yang sering digunakan. Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami alur cerita, tokoh, latar, serta nilai-nilai budaya yang terkandung dalam cerita rakyat.

Akar permasalahan terletak pada penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan belum mengintegrasikan unsur budaya Indonesia. Media yang digunakan belum mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman budaya yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga pembelajaran menjadi kurang kontekstual.

Berdasarkan permasalahan tersebut, solusi yang ditawarkan adalah pengembangan media pembelajaran berupa video animasi berbasis budaya Indonesia untuk materi cerita rakyat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media ini dikembangkan menggunakan model ADDIE melalui tahap analisis,

perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi dengan tujuan menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan minat serta pemahaman siswa.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dipaparkan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah media pembelajaran video animasi berbasis budaya yang dikembangkan layak digunakan untuk siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi unsur intrinsik kelas V Sekolah Dasar.