

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia memiliki kedudukan yang sangat penting sebagai simbol identitas bangsa serta sebagai alat untuk menyatukan masyarakat di tengah keberagaman budaya yang ada. Salah satunya adalah sebagai bahasa resmi yang digunakan untuk berinteraksi dalam aktivitas sehari-hari. Selain itu, Bahasa Indonesia juga digunakan sebagai alat untuk menyampaikan ide atau gagasan. Posisi strategis ini menjadikan Bahasa Indonesia sebagai landasan utama dalam sistem pendidikan di Indonesia. Oleh karena itu, dalam struktur kurikulum pendidikan di Indonesia, Bahasa Indonesia ditetapkan sebagai mata pelajaran yang wajib diajarkan di tingkat sekolah.

Proses pendidikan di Indonesia melibatkan kegiatan belajar, mengajar, termasuk di dalamnya adalah pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan siswa tentang keterampilan Berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Seiring perkembangan zaman, pendidikan harus mampu beradaptasi dengan dinamika budaya dan teknologi. Penguasaan pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk identitas Bangsa Indonesia. Dalam kurikulum yang berlaku, ada enam keterampilan berbahasa yang saling terkait, yaitu keterampilan produktif meliputi berbicara, menulis, dan mempresentasikan serta keterampilan reseptif meliputi menyimak, membaca, dan memirsa (Tarigan, dkk., 2023, hlm. 830). Penguasaan enam keterampilan ini mulai ditanamkan sejak di tingkat sekolah dasar sebagai landasan penting untuk perkembangan literasi siswa di masa yang akan datang.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar pada dasarnya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa, khususnya dalam aspek Membaca dan Memirsa. Keterampilan membaca dan memirsa adalah proses reseptif yang saling berhubungan untuk mendapatkan pesan dari suatu karya. Membaca adalah kegiatan yang melibatkan indra pendengaran dan penglihatan untuk mengerti arti dari teks tertulis, sedangkan memirsa merujuk pada aktivitas

menonton dan secara kritis memahami media visual seperti video atau animasi. Kedua keterampilan ini tidak hanya mencakup aktivitas melihat atau membaca secara langsung, tetapi juga membutuhkan kemampuan siswa untuk menafsirkan literasi visual dan memahami dengan mendalam konten yang ditampilkan dalam media. Oleh karena itu, penggabungan antara membaca dan memirsakan menjadi sangat penting dalam mendukung siswa dalam menganalisis pesan serta elemen penting dalam sebuah cerita (Apreasta, dkk., 2023, hlm. 983).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar mencakup berbagai materi mengenai bahasa dan sastra yang disampaikan dengan pendekatan yang berfokus pada teks. Siswa diharapkan tidak hanya dapat membaca teks secara tekstual, tetapi juga memiliki kemampuan untuk mengerti dan menghargai unsur-unsur intrinsik dalam sebuah cerita, seperti karakter, latar, alur cerita, dan pesan yang terkandung (Wulandari, dkk., 2025, hlm. 392). Hal ini sejalan dengan perspektif Jean Piaget tentang konstruktivisme yang menekankan bahwa belajar berlangsung ketika individu mengembangkan pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman yang langsung (Fauziah, dkk., 2025, hlm. 2). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, pengalaman langsung ini dapat dirasakan oleh siswa melalui interaksi yang mendalam dengan karya-karya sastra. Keterlibatan aktif siswa dalam menganalisis elemen-elemen cerita memungkinkan mereka untuk menyesuaikan dan meningkatkan pemahaman kognitif mereka secara mandiri.

Dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, siswa dapat merasakan pengalaman secara langsung ini dengan salah satu metode yaitu melalui karya sastra, bacaan sastra dapat meningkatkan aspek emosional, kognitif, dan moral pada anak-anak dengan memahami makna serta pesan dari cerita yang mereka baca. Sastra untuk anak meliputi berbagai jenis, salah satunya adalah cerita. Melalui cerita, siswa tidak hanya diberikan narasi, tetapi juga kesempatan untuk membangun imajinasi dan pemahaman terhadap nilai-nilai mendasar yang ada di dalamnya (Santika, dkk., 2023, hlm. 8).

Karya sastra memiliki suatu sistem yang terdiri dari unsur yang saling terkait. Untuk memahami hubungan antar unsur-unsur dalam sastra, penelaahan teks sastra dimulai dengan analisis struktural. Menurut Ruslan (2023, hlm. 77) analisis struktural ini memuat unsur intrinsik yang ada pada sebuah cerita. Unsur intrinsik

adalah elemen-elemen yang membangun sebuah karya sastra dari dalam yang membentuk struktur cerita dengan utuh. Selain itu, unsur intrinsik merujuk pada elemen-elemen yang membentuk sebuah karya sastra dari perspektif penulis. Dalam cerita, beberapa unsur intrinsik yang perlu diperhatikan adalah tema, alur atau plot, latar, tokoh, perwatakan, amanat, dan sudut pandang (Agustin, dkk., 2023, hlm. 6).

Pemahaman mengenai unsur-unsur intrinsik sangat penting dalam proses pembelajaran sastra di sekolah dasar. Tanpa pemahaman yang menyeluruh tentang unsur tersebut, pesan dan informasi moral dalam sebuah cerita tidak akan dapat disampaikan dengan baik kepada para siswa. Hal ini menyebabkan makna dari suatu cerita menjadi berkurang (Birlina, dkk., 2024, hlm. 14). Maka dari itu, siswa dapat mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik seperti karakter, alur, dan setting untuk membantu mereka memahami isi cerita dengan lebih mendalam. Di jenjang sekolah dasar, keterampilan ini menjadi sangat penting agar siswa tidak hanya membaca, tetapi juga dapat mengambil hikmah dari apa yang mereka baca.

Sejalan dengan hal tersebut, kondisi yang diharapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah siswa mampu dengan baik menganalisis dan memahami unsur intrinsik yang membangun sebuah cerita. Menurut Wijayanti (2021, hlm. 1977), kemampuan ini dapat diwujudkan dengan menguasai indikator pemahaman mengenai elemen yang membentuk sebuah cerita. Dalam hal ini, kondisi yang ideal terlihat ketika siswa tidak hanya membaca teks secara otomatis, tetapi juga dapat menguraikan secara mandiri unsur-unsur cerita seperti karakter, latar belakang hingga pesan moral yang tersembunyi.

Namun pada kenyataannya, keadaan ideal yang diharapkan masih sulit dicapai dalam bidang pendidikan di Indonesia. Melalui laporan terbaru dari *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022, kemampuan membaca siswa di Indonesia masih sangat memprihatinkan. Data menunjukkan bahwa sekitar 70% siswa di Indonesia belum mampu mencapai standar minimum dalam kemampuan membaca, yang berarti sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami teks. Rendahnya capaian literasi di tingkat nasional ini menunjukkan adanya hambatan serius dalam memahami bacaan, termasuk dalam menganalisis

unsur-unsur di dalamnya dan hal tersebut merupakan dasar penting dalam pembelajaran sastra di tingkat sekolah dasar (Thalib, dkk., 2025, hlm. 2).

Sejalan dengan hal tersebut diperjelas lagi dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mahmuda, dkk. (2025, hlm. 42) bahwa hasil tes awal pengetahuan siswa tentang unsur-unsur intrinsik dalam sebuah cerita masih berada pada tingkat yang rendah dengan rata-rata nilai antara 56,80 hingga 61,08. Hasil ini menunjukkan bahwa banyak siswa yang masih menghadapi kesulitan dalam menjelaskan unsur-unsur intrinsik dalam cerita.

Fenomena rendahnya pemahaman unsur intrinsik cerita siswa tersebut didukung oleh data yang diperoleh peneliti di SDN Jatisari. Hasil tersebut dapat dilihat dari data yang didapatkan dari nilai para siswa kelas V SDN Jatisari pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.1 Hasil Pembelajaran Siswa Kelas V SDN Jatisari

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Presentase	KKTP
1	0-50	7	18,4%	70
2	51-69	13	34,2%	
3	70-79	10	26,3%	
4	80-90	5	13,2%	
5	90-100	3	7,9%	
Jumlah		38	100%	
Ketuntasan hasil belajar		Tuntas	47,4%	
		Tidak Tuntas	52,6%	
Nilai Rata-rata		64,5		

(Sumber: Pendidik Kelas V SDN Jatisari)

Berdasarkan hasil tabel di atas dapat diketahui bahwa dari 38 siswa yang mengikuti ulangan harian terdapat 52,6% atau 20 orang yang belum mencapai KKTP dan terdapat 47,47% atau sekitar 18 siswa yang sudah mencapai KKTP. Selain itu, nilai rata-rata kelas sebesar 64,5 menunjukan bahwa target pembelajaran belum tercapai.

Pada kenyataannya, harapan agar siswa kelas V SDN Jatisari dapat mengenal nilai-nilai melalui cerita belum sepenuhnya terpenuhi. Pembelajaran

masih belum bervariasi dalam penggunaan model dan media oleh pendidik. Pendidik masih menekankan pembelajaran melalui penjelasan lisan yang dimuat dalam buku pelajaran. Hal ini menyebabkan partisipasi aktif siswa dalam membangun pemahaman mereka sendiri menjadi tidak maksimal. Belum bervariasinya pemanfaatan model dan media pembelajaran yang interaktif menjadi salah satu faktor siswa dalam pemahaman siswa terhadap unsur intrinsik cerita. Pada akhirnya berdampak pada rendahnya tingkat pemahaman mereka mengenai unsur-unsur intrinsik dalam cerita. Berdasarkan data mengenai pemahaman unsur intrinsik cerita siswa kelas V di SDN Jatisari, ditemukan bahwa pemahaman siswa terkait elemen-elemen unsur intrinsik cerita masih tergolong rendah.

Menyikapi fenomena tersebut, diperlukan suatu inovasi dalam model pembelajaran yang dapat memindahkan fungsi siswa dari sekadar penerima informasi menjadi individu yang aktif dalam membangun pengetahuan. Inovasi ini berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran yang sesuai dan terorganisir di ruang kelas. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran bisa merepresentasikan atau menjelaskan tahapan pembelajaran, suasana belajar, serta pemanfaatan alat pembelajaran yang diatur secara teratur, sehingga dapat mencerminkan suatu proses pembelajaran secara bertahap (Hendracita, 2021, hlm. 2-3).

Pendidik harus menentukan model yang tidak hanya fokus pada hasil yang dicapai, tetapi juga pada prosedur kreatif dalam menciptakan sebuah karya. Sebuah model terstruktur diperlukan untuk membimbing siswa dalam mengonstruksi pengetahuan menjadi aktivitas kreatif yang dapat diukur. Ada beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman unsur intrinsik cerita siswa sekolah dasar. Diantara berbagai pilihan model pembelajaran tersebut, salah satu model pembelajaran yang dianggap mampu memenuhi kebutuhan ini melalui pembuatan produk nyata adalah Model *Project Based Learning* (PjBL).

Merujuk pada pandangan Azzahra, dkk. (2023, hlm. 50) Model PjBL adalah suatu model yang menempatkan siswa dalam situasi pembelajaran yang bermakna, yang secara konstruktif mendukung peningkatan kemampuan berpikir kreatif mereka. Pendekatan ini memberi kesempatan kepada siswa untuk secara aktif menyelidiki pengetahuan, mengajukan pertanyaan, mengidentifikasi masalah,

merancang, serta melaksanakan proyek. Model PjBL juga berfokus pada proyek yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk menunjukkan prestasi mereka. Selain itu, proyek-proyek ini memungkinkan para siswa untuk bekerja sama dalam situasi nyata dengan melakukan kolaborasi pada tugas-tugas (Bulkini, dkk., 2023, hlm. 17).

Sejalan dengan pendapat di atas, model PjBL adalah suatu model pendidikan yang mengajak siswa untuk terlibat dalam pengalaman belajar yang relevan, guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dengan cara mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri. Siswa diberi kesempatan untuk merencanakan dan melaksanakan proyek yang menekankan pada pameran hasil kerja di situasi nyata. Inti dari metode ini terletak pada kegiatan kolaboratif dalam menyelesaikan tugas-tugas yang terstruktur, sehingga siswa tidak hanya memahami materi secara teori, tetapi juga bisa menunjukkan hasil pembelajaran mereka melalui produk atau karya nyata.

Efektivitas model PjBL dalam mengembangkan pemahaman siswa tidak hanya berlandaskan teori, tetapi juga didukung oleh temuan dari penelitian sebelumnya. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Safitri (2025, hlm. 88) bahwa model PjBL terbukti memiliki dampak yang signifikan terhadap pemahaman unsur intrinsik siswa kelas IV di SD Negeri 6 Metro Utara. Ini terlihat dari kenaikan nilai rata-rata pada kelas eksperimen yang melonjak dari 55 menjadi 72,5, sementara kelas kontrol justru mengalami penurunan. Hasil dari uji t sampel independen dengan nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan, sehingga model ini dinilai efisien dalam meningkatkan pemahaman unsur intrinsik siswa.

Kajian lain di ungkapkan oleh Pitriani, dkk (2024) bahwa dalam penelitiannya menunjukan penggunaan model PjBL yang berfokus pada proyek cerita menunjukkan hasil yang sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa. Dari analisis data yang ada, terlihat adanya peningkatan yang jelas dalam kualitas hasil belajar, dari kategori rendah pada nilai rata-rata *pretest* sebesar 39,91 menjadi meningkat setelah perlakuan (*treatment*) dilakukan melalui langkah-langkah proyek. Hasil ini membuktikan bahwa penerapan model PjBL dalam materi cerita

dapat mengubah proses pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil kajian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa penggunaan model PjBL menunjukkan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman unsur intrinsik siswa di tingkat dasar. Hal ini terlihat dari lonjakan nilai rata-rata yang signifikan serta peningkatan persentase kelulusan siswa di kelas yang mencapai hasil optimal. Melalui aktivitas proyek yang interaktif dan kolaboratif, model ini terbukti dalam membantu siswa memahami materi dengan lebih mendalam dan menyeluruh.

Keberhasilan model PjBL dapat berlangsung lebih efektif dan menarik untuk siswa di sekolah dasar jika didukung oleh media pembelajaran. Pendapat yang dikemukakan oleh Anggini, dkk. (2022, hlm. 480) media untuk pembelajaran juga memiliki peranan yang penting sebagai elemen kunci keberhasilan dalam belajar. Media pembelajaran adalah perangkat yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar dan berperan dalam menjelaskan makna dari pesan atau informasi yang disampaikan. Ada banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan, salah satunya adalah media digital yang dapat digunakan untuk menggambarkan materi dengan cara interaktif. Dalam media digital, banyak platform yang dapat digunakan untuk menyajikan sebuah cerita, salah satunya aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif yang mampu memberikan pemahaman lebih terkait sebuah cerita. Aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif muncul sebagai alat bantu yang tepat untuk memenuhi kebutuhan proyek yang diinginkan oleh para siswa.

Aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif yang diciptakan oleh Educa Studio adalah sebuah platform *e-book* yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan literasi anak-anak. Dengan menggabungkan elemen interaktif ke dalam alur cerita, aplikasi ini memberikan pengalaman membaca yang lebih kaya dan mendidik. Pemanfaatan fitur-fitur interaktif tersebut bukan hanya untuk meningkatkan ketertarikan membaca, tetapi juga di nilai dapat memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman materi dalam proses pembelajaran (Aryani, dkk., 2024, hlm. 99). Pendapat lain dikemukakan oleh Cahyani, dkk. (2024, hlm. 260) bahwa aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif adalah platform digital yang cocok digunakan sebagai alat pembelajaran berbasis teknologi di zaman cerita digital sekarang. Aplikasi ini

juga menawarkan konten pendidikan yang menarik yang diolah dengan cara kreatif melalui kombinasi teks, suara, dan animasi yang dapat merangsang imajinasi siswa. Fitur interaktif dalam aplikasi ini menghadirkan unsur cerita termasuk elemen-elemen penting dari cerita, sehingga mempermudah siswa dalam menganalisis karakter, latar, dan nilai-nilai moral dengan cara yang mandiri dan menyenangkan.

Sejalan dengan pendapat di atas, dapat diketahui bahwa aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif adalah platform buku digital yang bersifat interaktif, dibuat khusus untuk memenuhi kebutuhan baca tulis dan berfungsi sebagai alat pembelajaran yang relevan dengan teknologi di zaman digital ini. Dengan menggabungkan berbagai elemen multimedia seperti teks, suara, dan animasi, aplikasi ini menciptakan proses membaca yang mendidik serta merangsang imajinasi para pelajar. Keunggulan fitur interaktifnya tidak hanya menambah minat dalam membaca, tetapi juga secara sistematis mempermudah siswa dalam menganalisis unsur intrinsik cerita seperti tokoh, karakter, latar, dan pesan moral.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif dapat diimplementasikan dengan efektif. Hal ini terbukti dengan dukungan dari para peneliti yang telah melakukan kajian tentang penerapan aplikasi tersebut, sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Afifah (2024, hlm. 8) Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif memberikan dampak yang signifikan terhadap kemampuan mendengarkan siswa kelas V di SDN Wates 01 Semarang. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata yang naik dari 64 pada *pre-test* menjadi 78 pada *post-test*. Secara statistik, hasil dari pengujian *Paired-Samples T Test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001, yang mengindikasikan bahwa dampak media ini termasuk dalam kategori besar. Maka dari itu, aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan mendengarkan siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan oleh Hafizah, dkk. (2023, hlm. 245) bahwa penggunaan video cerita Riri Cerita Anak Interaktif terbukti bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa di tingkat Sekolah Dasar. Dari hasil tes yang dikumpulkan, terlihat bahwa 7 siswa (25%) berhasil masuk dalam kategori sangat baik dengan nilai antara 86-100, 15 siswa (53,6%) berada dalam

kategori baik dengan nilai 75-85, sementara yang lainnya masuk dalam kategori cukup dan kurang, tanpa ada siswa yang mendapat kategori sangat kurang.

Sejalan dengan penelitian di atas, dapat diketahui bahwa penggunaan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif terbukti secara nyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar melalui fitur multimedia yang interaktif. Data statistik mendukung hal ini dengan menunjukkan peningkatan nilai rata-rata yang signifikan, seperti lonjakan dari 64 menjadi 78, serta nilai uji signifikansi sebesar 0,001 yang tergolong sebagai dampak yang besar. Selain itu, efektivitas media ini juga terlihat dari kemampuan siswa dalam memahami isi cerita, di mana sebagian besar siswa atau sekitar 78,6% berhasil mencapai kategori nilai baik hingga sangat baik. Secara keseluruhan, penggabungan teks, suara, dan animasi dalam aplikasi ini tidak hanya mempermudah siswa dalam menganalisis unsur-unsur dalam cerita, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak dan mendengarkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas bahwa model PjBL maupun media Riri Cerita Anak Interaktif, keduanya mampu memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap pemahaman unsur intrinsik cerita siswa sekolah dasar. Penerapan model PjBL yang dilakukan secara rutin dapat meningkatkan pemahaman tentang unsur intrinsik siswa sementara penggunaan aplikasi Riri efektif dalam memajukan kemampuan mendengarkan dengan dampak yang cukup besar. Sehingga penggabungan model PjBL dan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan hasil pembelajaran bahasa Indonesia serta memenuhi standar ketuntasan belajar siswa secara menyeluruh dan lebih maksimal.

Walaupun demikian, penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa model PjBL efektif dan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif menarik, sebagian besar dari penelitian terdahulu tersebut dilakukan secara terpisah-pisah. Ini adalah letak keterbaruan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Peneliti ingin mengintegrasikan kedua elemen ini menjadi satu kesatuan yang utuh. Kombinasi ini diharapkan dapat membuat siswa tidak hanya mengingat teori, tetapi juga benar-benar memahami dan menikmati pembelajaran. Berikutnya keterbaruan dalam penelitian ini adalah peneliti ingin memberikan kontribusi di SDN Jatisari karena di sekolah tersebut belum pernah diterapkan model pembelajaran PjBL ataupun

pemanfaatan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, penerapan inovasi ini diharapkan dapat menjadi solusi awal yang efisien untuk mengatasi rendahnya tingkat pemahaman unsur intrinsik siswa di lokasi itu melalui pendekatan yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa saat ini. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menguji lebih lanjut dengan judul “Efektivitas Model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan Media Riri Cerita Anak Interaktif terhadap Pemahaman Unsur Intrinsik Cerita pada Siswa Kelas V SD”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu sebagai berikut:

1. Siswa kurang fokus dalam proses pembelajaran berakibat pada rendahnya pemahaman unsur intrinsik cerita siswa
2. Rendahnya nilai pemahaman unsur intrinsik cerita siswa, di mana sebanyak 52,6% siswa masih berada dalam kategori rendah
3. Kurang optimalnya pemanfaatan model pembelajaran inovatif yang melibatkan kegiatan kreatif siswa
4. Terbatasnya pemanfaatan media digital untuk menunjang pemahaman unsur intrinsik cerita

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran siswa yang menggunakan model PjBL berbantuan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan pemahaman unsur intrinsik cerita siswa kelas V SDN Jatisari setelah diterapkan model PjBL berbantuan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif dengan kelas yang tanpa menggunakan model dan media tersebut?
3. Seberapa besar efektivitas penggunaan model PjBL berbantuan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif dalam meningkatkan pemahaman unsur intrinsik cerita siswa kelas V SDN Jatisari?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka peneliti dapat menentukan tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana gambaran proses pembelajaran siswa yang menggunakan model PjBL berbantuan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan pemahaman unsur intrinsik cerita siswa kelas V SDN Jatisari setelah diterapkan model PjBL berbantuan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif dengan kelas yang tanpa menggunakan model dan media tersebut
3. Untuk mengetahui seberapa besar efektivitas penggunaan model PjBL berbantuan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif dalam meningkatkan pemahaman unsur intrinsik cerita siswa kelas V SDN Jatisari

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara khusus, penggunaan model PjBL berbantuan aplikasi Riri memungkinkan untuk meningkatkan pengetahuan dan referensi tentang pengembangan kualitas belajar pengajaran dan pembelajaran sesuai dengan jenjang Pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan menambah kemampuan dalam menulis penelitian serta dapat menambah pengalaman dalam menerapkan model PjBL berbantuan aplikasi Riri secara langsung ke lapangan.

b. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan aktivitas dalam proses pembelajaran baik secara individu maupun kelompok, serta dapat meningkatkan hasil belajar.

c. Bagi Guru

Dapat menjadi masukan, menambah wawasan dan pengalaman guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa melalui model PjBL berbantuan aplikasi Riri

d. Bagi Sekolah

Dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi sekolah terutama dalam rangka perbaikan sistem pembelajaran. Selanjutnya, dapat mengangkat nama baik dan mutu sekolah.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya salah pengertian terhadap istilah-istilah yang terdapat pada variabel penelitian ini, maka istilah-istilah tersebut kemudian didefinisikan sebagai berikut:

1. *Model Project Based Learning* (PjBL)

Project Based Learning (PjBL) adalah salah satu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran. Pembelajaran PjBL juga diharapkan mampu memberikan solusi dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi dengan menciptakan suatu ide atau menciptakan produk dengan memanfaatkan lingkungan yang ada.

2. Media Riri Cerita Anak Interaktif

Aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif yang diciptakan oleh Educa Studio adalah sebuah platform *e-book* yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan literasi anak-anak. Dengan menggabungkan elemen interaktif ke dalam alur cerita, aplikasi ini memberikan pengalaman membaca yang lebih kaya dan mendidik. Pemanfaatan fitur-fitur interaktif tersebut bukan hanya untuk meningkatkan ketertarikan membaca, tetapi juga di nilai dapat memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman materi dalam proses pembelajaran.

3. Unsur Intrinsik Cerita

Proses untuk memahami sebuah cerita pada dasarnya memerlukan ketelitian dalam mengenali unsur-unsur yang membentuknya, khususnya unsur intrinsik. Unsur ini mencakup tema, tokoh dan penokohan, latar, alur, serta pesan yang terdapat dalam cerita tersebut. Agar bisa menguasai pemahaman ini, siswa tidak hanya diwajibkan untuk membaca teks, tetapi juga harus mampu memenuhi indikator kompetensi yang telah ditetapkan. Indikator

tersebut mencakup kemampuan siswa untuk menilai nilai moral dalam cerita dengan menggunakan sudut pandang pribadi, serta keberanian untuk menyampaikan hasil penilaian tersebut secara mandiri dan penuh percaya diri.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika Skripsi bertujuan untuk penyusunan penelitian menjadi sistematis serta mempermudah dalam penataan skripsi. Sistematika Skripsi yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada buku panduan penulisan karya tulis ilmiah (2024, hlm. 30) yang terdiri dari lima bab. Berikut merupakan struktur penyusunan dalam sistematika skripsi:

BAB I Pendahuluan, Bab ini berperan sebagai pengantar yang membawa pembaca pada pentingnya isu yang diteliti. Tujuan utamanya adalah menjelaskan konteks yang berkaitan dengan minimnya pemahaman tentang unsur intrinsik pada siswa kelas V di SDN Jatisari, kemudian diikuti dengan pemaparan mengenai identifikasi masalah, batasan masalah, dan rumusan masalah. Di samping itu, bab ini juga membahas tujuan dari penelitian, manfaat yang diperoleh dari penelitian baik secara teoritis maupun praktis, definisi operasional untuk menghindari kebingungan pada istilah yang digunakan, serta cara penulisan skripsi secara keseluruhan.

BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, Bab ini memberikan dasar teoretis yang komprehensif terkait variabel-variabel dalam penelitian. Uraian mencakup gagasan tentang model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), ciri-ciri dan aspek dari Media Aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif, serta pokok bahasan mengenai pemahaman unsur intrinsik cerita di tingkat sekolah dasar. Selain itu, bab ini juga menyajikan tinjauan mengenai penelitian sebelumnya yang memiliki relevansi, pengembangan kerangka berpikir yang mencerminkan hubungan antar variabel, serta formulasi asumsi dan hipotesis penelitian sebagai solusi sementara untuk permasalahan yang diangkat.

BAB III Metode Penelitian, Bab ini menjelaskan secara rinci proses pelaksanaan studi di lapangan. Pembahasan mencakup penerapan pendekatan kuantitatif dengan desain *Quasi Experiment*, pemilihan subjek dan objek studi di SDN Jatisari, serta pengembangan alat penelitian yang meliputi tes pemahaman dan lembar observasi. Di samping itu, juga diuraikan metode pengumpulan data,

prosedur validasi alat, hingga cara analisis data statistik yang diterapkan untuk menguji hipotesis penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, Bab ini adalah bagian penting dari laporan penelitian yang menyajikan penjelasan tentang data dari *pretest* dan *posttest*, baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Di sini terdapat hasil analisis data statistik, pengujian syarat analisis, serta pengujian hipotesis untuk menunjukkan seberapa efektif model PjBL yang didukung oleh Aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap unsur intrinsik. Bagian pembahasan akan membahas secara mendalam temuan penelitian dengan menghubungkannya pada teori dan studi terkait yang telah dijelaskan sebelumnya.

BAB V Kesimpulan dan Saran, Bab terakhir ini memaparkan hasil akhir dari seluruh penelitian yang dilakukan. Di bagian kesimpulan, disajikan jawaban terhadap pertanyaan penelitian secara ringkas dan jelas, berdasarkan analisis data serta temuan di lapangan. Sebagai penutup, terdapat saran-saran yang bermanfaat bagi pendidik, institusi pendidikan, dan peneliti berikutnya agar temuan penelitian ini dapat berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan mutu pembelajaran sastra di tingkat sekolah dasar.