

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan sebuah struktur atau metode yang diterapkan dalam kegiatan mengajar untuk membangun proses pengajaran yang efisien bagi siswa. Berbagai model pembelajaran memberikan cara yang beragam dalam mengatur bahan ajar, hubungan antara siswa dan pengajar, serta kegiatan belajar. Model pembelajaran yang baik dapat dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar. Menurut Marfu'ah, dkk. (2022, hlm. 50) Model pembelajaran adalah teknik pembelajaran yang diterapkan oleh pengajar dalam mengajarkan mata pelajaran tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengajar memiliki pilihan untuk menentukan model pembelajaran yang sesuai dan efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan, sehingga dapat menjadi pedoman dalam memilih model yang pas. Model pembelajaran juga berfungsi sebagai pilihan untuk memahami dan mempelajari materi serta meningkatkan prestasi siswa.

Pendapat lain dikemukakan oleh Putri (2023, hlm. 2) Model pembelajaran merupakan sebuah struktur konseptual dan langkah-langkah yang terencana untuk menyusun pengalaman belajar guna mencapai tujuan pendidikan tertentu. Selain itu, model ini berperan sebagai pedoman bagi pengajar dalam melaksanakan kegiatan mengajar. Maka dari itu, dengan diterapkannya model pembelajaran ini, diharapkan proses mengajar dapat berjalan dengan teratur dan tujuan pendidikan dapat tercapai.

Model pembelajaran merujuk kepada cara yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran, termasuk di dalamnya sasaran pengajaran, langkah-langkah dalam kegiatan belajar, suasana belajar, dan pengaturan kelas. Dengan demikian, model pembelajaran adalah serangkaian langkah terencana yang berfungsi sebagai acuan untuk mencapai tujuan belajar, yang mencakup berbagai strategi, teknik, metode, bahan, serta media (Amalia, dkk., 2023, hlm. 2)

Sejalan dengan pendapat di atas dapat diketahui bahwa model pembelajaran adalah sebuah kerangka konseptual dan serangkaian langkah yang direncanakan untuk menjadi panduan bagi pengajar dalam merancang pengalaman belajar demi mencapai tujuan pendidikan dengan maksimal. Dalam hal ini, model pembelajaran berfungsi sebagai sistem yang mengatur hubungan antara pendidik, siswa, dan sumber pembelajaran, mencakup berbagai strategi, teknik, serta pemanfaatan media yang dirancang untuk meningkatkan efektifitas proses pengajaran dan meningkatkan prestasi belajar siswa. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian ini menggunakan Model *Project Based Learning* (PjBL) sebagai suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam aktivitas proyek kreatif secara mandiri dan terorganisir untuk memecahkan masalah pembelajaran.

b. Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Setiap model pembelajaran memiliki ciri-ciri yang membedakan dari model pembelajaran lainnya. Berikut adalah beberapa ciri umum yang sering ada dalam model pembelajaran. Ciri-ciri model pembelajaran menurut Putri (2023, hlm. 3-4) yaitu sebagai berikut:

1. Tujuan Pembelajaran yang Jelas

Setiap pendekatan pembelajaran memiliki sasaran yang jelas dan dapat diukur. Sasaran ini dibuat untuk membantu siswa mencapai hasil belajar yang diharapkan.

2. Fokus oada Interaksi

Banyak pendekatan pembelajaran yang mengedepankan pentingnya hubungan antara guru dan siswa, antar siswa, atau antara siswa dan sumber belajar. Hubungan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan mendukung proses belajar yang aktif.

3. Aktif, konstruktif, dan kolaboratif

Pendekatan pembelajaran yang baik mendorong siswa untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar. Siswa berperan aktif dalam menciptakan pengetahuan serta pemahaman melalui refleksi, diskusi, eksperimen, dan kerja sama dengan teman-teman sekelas.

4. Pemanfaatan beragam sumber belajar

Pendekatan pembelajaran ini mengintegrasikan berbagai sumber belajar, seperti buku, materi daring, media visual, dialog, permainan, dan lain-lain. Ini memberi siswa kesempatan untuk belajar melalui berbagai metode yang sesuai dengan cara mereka memahami materi.

5. Pembelajaran yang berfokus pada masalah

Beberapa metode pembelajaran menggunakan cara berbasis masalah, di mana siswa dihadapkan pada tantangan atau persoalan nyata yang perlu mereka selesaikan. Model ini mendorong siswa untuk mengasah kemampuan dalam memecahkan masalah, melakukan analisis, dan berpikir kritis.

6. Penilaian yang bervariasi

Strategi pembelajaran mencakup berbagai jenis penilaian untuk menilai prestasi siswa. Penilaian ini bisa berupa tugas tertulis, proyek, presentasi, ujian, diskusi kelompok, atau penilaian formatif yang dilakukan selama proses belajar mengajar.

7. Penyesuaian untuk kebutuhan siswa

Model pembelajaran yang berhasil dapat menyesuaikan proses belajar agar sesuai dengan kebutuhan dan sifat unik siswa. Pengajar menyadari perbedaan individu di antara siswa dan mengubah pendekatan pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan mereka.

8. Pembelajaran yang berkelanjutan

Model pembelajaran ini mendorong praktik belajar sepanjang hidup. Siswa diberi pengetahuan untuk menjadi pembelajar mandiri yang terus menerus mengembangkan wawasan dan keterampilan di luar sekolah.

Pendapat lain dikemukakan oleh Sarumaha, dkk. (2023, hlm. 6) ciri-ciri model pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Model pembelajaran adalah suatu kerangka teoritis yang dirancang oleh para inovator atau pengembangnya.
2. Ini merupakan dasar pemikiran tentang apa yang akan dipelajari oleh peserta didik dan metode pembelajaran yang ingin dicapai. Tindakan pembelajaran yang dibutuhkan supaya model ini dapat diterapkan dengan sukses; dan

3. Suasana belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran tersebut bisa tercapai.

Pendapat berikutnya juga dikemukakan oleh Rifa'I, dkk. (2022, hlm. 5) bahwa ciri-ciri model pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Mengacu pada beberapa teori mengenai pendidikan dan pembelajaran.
2. Memiliki sasaran atau maksud pendidikan yang spesifik.
3. Bisa digunakan sebagai acuan untuk meningkatkan kegiatan belajar di dalam kelas.
4. Terdapat elemen-elemen dari model tersebut.
5. Menyebabkan efek sebagai hasil dari penerapan model pembelajaran, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Sejalan dengan pendapat di atas dapat diketahui bahwa ciri-ciri model pembelajaran adalah satu kesatuan yang utuh yang mencakup kerangka teori praktis untuk mencapai sasaran pendidikan yang konkret dan terukur. Model pembelajaran yang ideal seharusnya mampu mendorong terjadinya interaksi yang aktif, konstruktif, dan kolaboratif, serta memanfaatkan berbagai sumber belajar yang berorientasi pada penyelesaian masalah yang nyata. Di samping itu, sebuah model perlu memiliki elemen atau sintaks yang jelas sebagai panduan bagi guru dalam mengatur suasana kelas, menyesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa, hingga menerapkan evaluasi yang beragam. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran bukan hanya berperan sebagai pedoman pengajaran di kelas, tetapi juga harus memberikan dampak signifikan, baik secara langsung maupun tidak langsung, terhadap pencapaian kompetensi dan kemandirian belajar peserta didik secara berkelanjutan.

c. Jenis-Jenis Model Pembelajaran

Penerapan model pembelajaran di sekolah dasar memiliki berbagai tipe yang bisa disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Setiap tipe model pembelajaran tersebut memiliki ciri khas masing-masing dalam menciptakan hubungan antara guru, siswa, dan sumber belajar untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Pendapat yang dikemukakan oleh Amalia, dkk. (2023, hlm. 9) bahwa jenis-jenis model pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Model pembelajaran pelayanan

2. Model pembelajaran berbasis masalah
3. Model pembelajaran berbasis proyek
4. Model pembelajaran berbasis kerja
5. Model pembelajaran kooperatif

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Albina, dkk. (2022, hlm. 942-943) jenis-jenis model pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. *Synergetic Teaching*

Model Pengajaran Sinergis merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa selama proses belajar dengan cara membagi mereka ke dalam dua kelompok atau lebih. Setiap kelompok kemudian akan mendapatkan metode pembelajaran yang berbeda dan diminta untuk mencatat hasil dari setiap metode yang diterapkan.

2. *Information Search*

Model pembelajaran pencarian informasi berarti mencari data. Model pembelajaran pencarian informasi adalah pendekatan yang dirancang untuk siswa agar dapat berkesempatan menemukan informasi lewat berbagai cara atau media apapun untuk memperoleh pengetahuan atau informasi.

3. *Jigsaw*

Model Pembelajaran Jigsaw berfokus pada kolaborasi di antara siswa dan memberikan mereka kebebasan untuk menjelajahi materi. Dalam metode Jigsaw, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok belajar, di mana setiap anggota kelompok memiliki karakteristik yang berbeda. Selanjutnya, setiap siswa diharuskan untuk mempelajari dan memahami topik yang telah dipilih dan disampaikan oleh guru, serta mengajarkannya kepada anggota kelompok lain, sehingga mereka dapat bertukar informasi, berkomunikasi, berdialog, dan bekerja sama.

4. *Card Sort*

Model pembelajaran dengan *card sort* adalah sebuah strategi yang hampir sepenuhnya melibatkan siswa dalam proses belajar. Siswa diharapkan untuk mengelompokkan dan meninjau materi pelajaran menggunakan kartu indeks yang disediakan oleh guru dalam kegiatan belajar.

5. *Every One Is Teacher*

Model Everyone Is A Teacher Here adalah metode yang memberikan setiap siswa peluang untuk berfungsi sebagai pengajar bagi teman-teman mereka. Tipe pembelajaran ini juga merupakan strategi yang umum diterapkan oleh pendidik untuk memastikan bahwa setiap siswa terlibat sebagai bagian dari kelas belajar.

Selanjutnya pendapat yang dikemukakan oleh Hadzami (2022, hlm. 115-125)

bahwa jenis-jenis model pembelajaran yaitu:

1. Model Pembelajaran *Make A Match*

Make-A-Match merupakan sebuah pendekatan belajar yang menggunakan permainan, di mana siswa harus menyamakan pasangan kartu yang berkaitan dengan topik untuk belajar sambil bermain. Siswa saling bekerjasama dalam pendekatan belajar Make-a-Match untuk meningkatkan pengetahuan mereka melalui metode berbasis permainan. Dengan cara ini, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan penuh semangat, menunjukkan kemampuan siswa dalam mencocokkan kartu, serta mendorong kolaborasi dalam menjawab pertanyaan, semua itu dapat dicapai dengan paradigma pembelajaran Make-a-Match.

2. Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) adalah pendekatan pembelajaran yang memfokuskan pada proyek yang memungkinkan siswa untuk menciptakan produk akhir yang relevan dengan permasalahan di dunia nyata. Pendekatan pembelajaran yang dikenal sebagai PjBL ini dapat diterapkan sejak usia dini untuk mengumpulkan dan mengolah data berdasarkan pengalaman yang dimiliki siswa.

3. Model Pembelajaran STEAM

Pendekatan STEAM merupakan metode pengajaran yang komprehensif yang memperkuat kemampuan siswa dalam melakukan penelitian ilmiah dengan memanfaatkan ketertarikan yang ada antara pembelajaran di kelas dan situasi di dunia luar. Para siswa diajarkan untuk memahami bahwa untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi saat ini diperlukan kreativitas dan dedikasi. Jika guru ingin mencapai tujuan tersebut, dia perlu merancang, mempersiapkan, dan memberikan pengajaran yang sesuai kepada siswa.

4. Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Belajar dan Mengajar dalam *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang merupakan bagian dari Model Pembelajaran adalah suatu proses pendidikan yang menyeluruh dengan tujuan untuk mendorong siswa agar memahami esensi materi pelajaran dengan mengaitkan materi tersebut pada situasi kehidupan sehari-hari. (konteks pribadi, sosial, dan budaya), sehingga siswa memperoleh pengetahuan atau keterampilan yang dapat diterapkan dengan fleksibilitas dari satu permasalahan ke permasalahan yang lain.

Sejalan dengan pendapat di atas, dapat diketahui bahwa terdapat banyak tipe model pembelajaran yang beragam, mulai dari yang berbasis permainan seperti *Make-A-Match* dan *Card Sort*, model kolaboratif seperti *Jigsaw* dan *Everyone Is A Teacher*, sampai dengan model yang berfokus pada pencarian informasi dan konteks nyata seperti CTL dan STEAM. Beragam model ini pada dasarnya dikembangkan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, saling mendukung, dan berpusat pada peserta didik agar mereka dapat menemukan dan mengolah ilmu secara mandiri melalui berbagai alat pembelajaran. Dari sekian banyak pilihan model yang ada, peneliti memutuskan untuk menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL) dalam penelitian ini. Pemilihan model PjBL ini didasarkan pada sifatnya yang memberikan pengalaman belajar yang nyata melalui pelaksanaan proyek asli, yang sangat relevan untuk membantu siswa kelas V SDN Jatisari dalam menganalisis dan memahami unsur intrinsik dalam cerita dengan cara yang lebih mendalam dan terorganisir.

2. Model Project Based Learning (PjBL)

a. Pengertian Model *Project Based Learning* (PjBL)

Model PjBL adalah suatu pendekatan belajar yang menempatkan siswa sebagai fokus utama dengan menekankan partisipasi aktif sepanjang proses belajar. Dengan metode ini, siswa diajarkan untuk menganalisis masalah secara kritis, berkolaborasi satu sama lain, dan merefleksikan materi yang telah dipelajari. Oleh karena itu, PjBL memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir praktis, kemandirian dalam mencari informasi, dan ketepatan dalam pengambilan keputusan bagi siswa (Nurhidayah, dkk., 2021, hlm. 1).

Pendapat lain dikemukakan oleh Nababan, dkk. (2023, hlm. 706) bahwa Model PjBL merupakan model yang menjadikan siswa sebagai fokus utama pembelajaran, dengan penekanan pada proses belajar yang menghasilkan produk sebagai hasil akhir. Ini berarti siswa diizinkan untuk memilih kegiatan belajar mereka sendiri, bekerja sama dalam proyek pembelajaran hingga menghasilkan sebuah produk. Oleh karena itu, keberhasilan dari pembelajaran ini sangat dipengaruhi oleh partisipasi aktif siswa.

Pendapat lain dikemukakan oleh Diana, dkk. (2021, hlm. 2) Model PjBL adalah pendekatan belajar yang melibatkan kerja sama antara siswa untuk mengatasi masalah yang nyata dan relevan dengan kurikulum. Implementasi cara ini dilakukan dalam bentuk kelompok dengan mengikuti langkah-langkah pembelajaran yang telah ditentukan. Dengan model ini, siswa diharuskan untuk menyelidiki dan memecahkan masalah secara menyeluruh, sehingga dapat menggabungkan berbagai disiplin ilmu dalam satu proses penyelesaian proyek yang terorganisir.

Alhayat, dkk. (2023, hlm. 106-107) menyatakan bahwa model PjBL adalah pendekatan belajar yang melibatkan kerja sama antara siswa untuk mengatasi masalah yang nyata dan relevan dengan kurikulum. Implementasi cara ini dilakukan dalam bentuk kelompok dengan mengikuti langkah-langkah pembelajaran yang telah ditentukan. Dengan metode ini, siswa diharuskan untuk menyelidiki dan memecahkan masalah secara menyeluruh, sehingga dapat menggabungkan berbagai disiplin ilmu dalam satu proses penyelesaian proyek yang terorganisir.

Sejalan dengan pendapat di atas dapat diketahui bahwa model PjBL adalah model pembelajaran yang inovatif dan berfokus pada siswa, dengan menekankan keterlibatan aktif dan kerja sama tim dalam menyelesaikan masalah nyata yang berkaitan dengan kurikulum. Dalam proses yang terstruktur, siswa dibimbing untuk menyelidiki masalah secara mendalam, mencari informasi secara mandiri, dan akhirnya menghasilkan produk sebagai output dari proses belajar. Penerapan metode ini tidak hanya bertujuan untuk memperdalam berbagai disiplin ilmu, tetapi juga memainkan peran penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan praktis, serta ketepatan siswa dalam pengambilan keputusan.

b. Tujuan Model *Project Based Learning* (PjBL)

Penerapan pendekatan model PjBL dalam kegiatan belajar mengajar tentunya memiliki tujuan tertentu yang ingin dicapai. Model ini tidak hanya berfokus pada peningkatan hasil akademis, tetapi juga bertujuan untuk meningkatkan keterampilan proses dan pengembangan karakter peserta didik. Menurut Ariyanti, dkk. (2022, hlm. 101) tujuan model PjBL yaitu:

- 1) Memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran
- 2) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah proyek
- 3) Membuat peserta didik lebih aktif dalam memecahkan masalah proyek yang kompleks dengan hasil produk nyata berupa barang atau jasa
- 4) Mengembangkan dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola alat untuk menyelesaikan tugas proyek
- 5) Meningkatkan kolaborasi peserta didik khususnya pada PjBL yang bersifat kelompok

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Noviati, dkk. (2021, hlm. 646) tujuan model PjBL yaitu:

- 1) Menyajikan pemahaman yang mendalam kepada siswa melalui praktik langsung dalam menghadapi berbagai tantangan
- 2) Meningkatkan keterampilan serta kemampuan berpikir analitis siswa dalam menangani isu-isu secara nyata.

Berikutnya pendapat dari Dianawati (2022, hlm. 45-46) Tujuan penggunaan model PjBL dalam kegiatan belajar adalah untuk memperbaiki keterampilan siswa dalam menyelesaikan masalah, membantu mereka mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang baru, mendorong partisipasi siswa dalam menangani isu yang rumit melalui hasil karya nyata, serta meningkatkan kerja sama di antara siswa.

Pendapat lain dikemukakan oleh Kahar, dkk. (2022, hlm. 129) bahwa Tujuan utama dari penggunaan model PjBL adalah untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan berbagai masalah melalui proyek yang terstruktur. Dengan model ini, siswa tidak hanya diajak untuk mendapatkan pengetahuan teoritis dan keterampilan baru secara mandiri, tetapi juga dilatih untuk berperan aktif dalam menghadapi tantangan dari proyek yang rumit.

Selaras dengan pendapat di atas dapat diketahui bahwa tujuan utama dari model PjBL adalah untuk menghadirkan perubahan dalam pengajaran yang tidak hanya fokus pada penguasaan kognitif, tetapi juga pada pengembangan kemampuan menyeluruh siswa. Model ini ditujukan untuk memberikan siswa keterampilan berpikir analitis serta kemampuan memecahkan masalah melalui proyek yang terstruktur dan menghasilkan produk yang nyata. Dengan PjBL, siswa diajak untuk menjadi pelajar aktif, mandiri, dan mampu berkolaborasi saat mengelola tugas-tugas yang kompleks. Hal ini sangat berkaitan dengan upaya meningkatkan pemahaman tentang unsur-unsur intrinsik dalam sebuah cerita, di mana melalui tujuan PjBL ini, siswa tidak hanya sekadar mengingat teori sastra, tetapi juga dapat membangun pemahaman mereka secara mendalam dengan praktik langsung dalam menganalisis dan memvisualisasikan elemen-elemen pembentuk cerita dalam sebuah karya proyek yang bermakna.

c. Langkah-Langkah Model *Project Based Learning* (PjBL)

Keberhasilan penerapan model PjBL dalam mencapai sasaran kompetensi siswa bergantung pada tahapan pembelajaran. Dengan demikian, terdapat langkah-langkah tertentu yang berfungsi sebagai pedoman bagi guru dan siswa dalam melaksanakan proyek di dalam kelas. Menurut Susilawati (2021, hlm. 1392) langkah-langkah model PjBL yaitu:

- 1) Pertanyaan mendasar: Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan kunci yang berkaitan dengan kehidupan nyata untuk mendorong eksplorasi mendalam oleh peserta didik.
- 2) Merancang Proyek: Guru dan siswa bekerja sama untuk menyusun rencana proyek yang mencakup tata cara, pilihan aktivitas tambahan, penggabungan pelajaran, serta persiapan alat dan material.
- 3) Menyusun jadwal: Kerja sama antara guru dan siswa dalam menetapkan jadwal dan batas waktu untuk menyelesaikan proyek, dengan bantuan guru dalam memilih metode yang paling efektif.
- 4) Mengawasi Siswa dan Kemajuan Proyek: Peran guru sebagai pembimbing yang mengawasi semua kegiatan siswa selama proyek berlangsung dengan dukungan rubrik pencatatan kemajuan.

- 5) Mengukur Hasil: Melakukan evaluasi untuk menilai pencapaian standar, memeriksa perkembangan individu, dan memberikan umpan balik mengenai tingkat pemahaman yang telah diperoleh.
- 6) Menilai Pengalaman: Tahap refleksi terakhir mengenai semua kegiatan dan hasil proyek yang telah dilakukan untuk meningkatkan strategi pembelajaran di masa mendatang.

Pendapat lain Langkah-langkah model PJBL dikemukakan oleh Gaffar, dkk. (2023, hlm. 193) yaitu:

- 1) Merancang pertanyaan mendasar
- 2) Menyusun rencana pembuatan proyek
- 3) Menjalankan kegiatan proyek
- 4) Memantau perkembangan proyek
- 5) Membuat penilaian terhadap proyek
- 6) Mengevaluasi

Pendapat lain langkah-langkah model PjBL dikemukakan oleh Wardhani, dkk. (2023, hlm. 142) yaitu:

- 1) Merancang suatu proyek
- 2) Menyusun langkah-langkah dalam penyelesaian tugas proyek
- 3) Menyusun jadwal
- 4) Penyelesaian tugas proyek dan kegiatan monitoring
- 5) Menyusun laporan dan kegiatan presentasi
- 6) Mengevaluasi tugas proyek

Selaras dengan pendapat di atas dapat diketahui bahwa langkah-langkah dalam model PjBL umumnya terdiri dari serangkaian kegiatan yang direncanakan, dimulai dengan identifikasi masalah hingga evaluasi hasil untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. Proses ini melibatkan kerjasama aktif antara pendidik dan peserta didik dalam menyusun rencana proyek, menentukan jadwal, dan memantau perkembangan tugas secara berkala. Berdasarkan berbagai pendapat para pakar, penelitian ini akan mengikuti langkah-langkah PjBL yang diusulkan oleh Susilawati (2021, hlm. 1392) yang terdiri dari enam tahapan utama, yaitu: (1) mengajukan pertanyaan dasar, (2) merancang proyek, (3) menyusun jadwal, (4)

memantau kemajuan proyek, (5) menilai hasil, dan (6) melakukan penilaian pengalaman melalui refleksi.

d. Kelebihan Model Project Based Learning (PjBL)

Model *Project Based Learning* (PjBL) memberikan sejumlah kelebihan yang dapat menghasilkan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan berarti bagi para siswa. Berikut adalah keuntungan model PjBL menurut Hadzami (2022, hlm. 121) yaitu sebagai berikut:

1. Siswa mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru saat belajar
2. Kemampuan mereka ditingkatkan melalui situasi yang memerlukan tantangan.
Kemampuan untuk menyelesaikan masalah
3. Dorongan siswa dalam proses belajar
4. Kemajuan dan pengembangan keterampilan dari sumber daya siswa
5. Peningkatan kerja sama antar siswa
6. Kemandirian siswa dalam membuat keputusan dan menyelesaikan masalah
7. Terdapat permasalahan yang tidak memiliki Solusi
8. Siswa dapat merancang langkah-langkah untuk mencapai hasil
9. Mereka perlu mengumpulkan dan menyusun data
10. Siswa melakukan evaluasi secara terus-menerus
11. Siswa sering memeriksa pekerjaan mereka untuk menyelesaikannya,
12. Produk yang dihasilkan pada akhirnya memiliki mutu
13. Ruang kelas dapat menghadapi tantangan dan penyesuaian

Pendapat lain dikemukakan oleh Nababan, dkk. (2023, hlm. 717) bahwa kelebihan model PjBL yaitu sebagai berikut:

1. Mendorong siswa dengan mengikutsertakan mereka dalam proses belajar.
2. Menawarkan kesempatan untuk mempelajari berbagai bidang ilmu.
3. Menolong hubungan dengan kehidupan di luar lingkungan sekolah.
4. Menawarkan pengalaman istimewa karena guru menjalin koneksi dengan siswa sebagai pengarah.
5. Memberikan kesempatan untuk menjalin hubungan dengan komunitas yang lebih luas.
6. Membuat siswa lebih berpartisipasi dan mampu menyelesaikan masalah yang ada

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Fathonah, dkk. (2022, hlm. 355) bahwa kelebihan model PjBL yaitu sebagai berikut:

1. Meningkatkan semangat peserta didik untuk terus belajar.
2. Mengasah kemampuan siswa dalam melaksanakan tugas penting dan merasa dihargai.
3. Meningkatkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah dan sukses menghadapi tantangan yang rumit.
4. Mendorong kerja sama serta pengembangan keterampilan komunikasi di kalangan siswa.
5. Mengasah keterampilan dalam pengelolaan sumber daya, termasuk kemampuan untuk merencanakan proyek serta pengaturan waktu dan perlengkapan.
6. Menyediakan pengalaman belajar yang nyata yang disusun sesuai dengan tantangan di lingkungan nyata.
7. Menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan, sehingga baik siswa maupun guru dapat menikmati proses belajar.

Merujuk pada pendapat di atas dapat diketahui bahwa model PjBL memberikan berbagai manfaat yang menciptakan suasana belajar yang aktif dengan meningkatkan semangat, motivasi, dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Penerapan model ini terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah yang kompleks, kemandirian dalam pengambilan keputusan, serta kemampuan kolaborasi dan komunikasi di kalangan siswa. Selain itu, PjBL menyediakan pengalaman belajar yang langsung berkaitan dengan kehidupan di luar sekolah, di mana siswa dilibatkan dalam pengelolaan sumber daya, perencanaan proyek secara sistematis, hingga menghasilkan produk akhir yang berkualitas dalam lingkungan belajar yang menyenangkan bagi siswa maupun guru. Berbagai kelebihan yang ada dalam penelitian ini akan di maksimalkan dengan pengawasan yang mendalam di setiap fase proyek, supaya kemampuan kemandirian dan kerja sama siswa bisa berkembang dengan maksimal sesuai dengan sasaran pembelajaran yang telah ditentukan.

e. Kekurangan Model *Project Based Learning* (PjBL)

Meskipun memiliki kelebihan, model PjBL juga memiliki kekurangan. Kekurangan model PjBL juga di kemukakan oleh Nababan, dkk. (2023, hlm. 717) yaitu:

- 1) Menyelesaikan masalah ini menghabiskan waktu yang cukup lama.
- 2) Membutuhkan anggaran yang cukup besar.
- 3) Banyak guru lebih merasa tenang dengan metode pembelajaran konvensional, di mana mereka mengambil posisi sebagai pengajar utama di dalam kelas.
- 4) Jumlah alat yang perlu dibeli sangat banyak.
- 5) Peserta didik yang kurang mampu dalam melakukan percobaan dan mengumpulkan data akan menghadapi tantangan.

Berikutnya adalah pendapat dari Mutawally (2021, hlm. 4) yaitu:

- 1) Pembelajaran ini membutuhkan banyak biaya
- 2) Pembelajaran ini membutuhkan banyak waktu
- 3) Membutuhkan peralatan yang tidak sedikit
- 4) Dalam kerja secara berkelompok, pastinya ada beberapa peserta didik yang kurang aktif dalam pengerjaan proyek
- 5) Dikhawatirkan apabila peserta didik hanya mampu menguasai topik yang mereka kerjakan tanpa menguasai topik yang lainnya.

Pendapat lain juga diungkapkan oleh Fathonah, dkk. (2023, hlm. 356) yaitu:

- 1) Waktu yang lama: Diperlukan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan masalah tersebut.
- 2) Biaya tinggi: Pengeluaran yang diperlukan dalam pelaksanaannya cukup signifikan.
- 3) Zona nyaman pengajar: Banyak pengajar masih merasa nyaman dengan metode pengajaran tradisional yang fokus pada guru.
- 4) Kebutuhan peralatan: Diperlukan penyediaan banyak alat dan fasilitas pendukung.
- 5) Kesulitan bagi siswa tertentu: Siswa yang kesulitan dalam melakukan eksperimen dan mengumpulkan informasi bisa tertinggal.
- 6) Risiko ketimpangan aktivitas: Ada kemungkinan siswa yang kurang berperan dalam kegiatan kelompok.

- 7) Keterbatasan pemahaman topik: Ada risiko siswa tidak memahami semua materi jika topik yang diberikan kepada tiap kelompok berbeda.

Sejalan dengan pendapat di atas, dapat diketahui bahwa kekurangan dari model PjBL terletak pada waktu yang dibutuhkan yang cukup panjang serta biaya dan peralatan yang dibutuhkan cukup besar untuk pelaksanaannya. Selain itu, pendekatan ini memerlukan kesiapan dari pengajar untuk meninggalkan metode tradisional yang biasa digunakan, dan bisa menyebabkan ketidakmerataan partisipasi siswa dalam kelompok yang dapat menghalangi pemahaman keseluruhan terhadap materi. Tantangan tambahan muncul bagi siswa yang memiliki keterbatasan dalam keterampilan teknis atau dalam pengumpulan data, sehingga dibutuhkan pengawasan tambahan agar setiap siswa dapat memahami topik pembelajaran secara merata. Dalam penelitian ini, kekurangan tersebut akan diminimalisir dengan merancang jadwal yang teratur, memilih proyek yang efisien tetapi tetap sesuai dengan tujuan, dan membagi kelompok secara heterogen agar tanggung jawab dan pemahaman materi dapat merata di antara para siswa.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran pada dasarnya adalah alat untuk menyampaikan informasi dari guru sebagai penyampai pesan kepada siswa sebagai penerima pesan. Dengan adanya lingkungan belajar yang direncanakan secara sistematis, diharapkan penggunaan media ini bisa membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal (Saleh, dkk., 2023, hlm. 6).

Pendapat lain dikemukakan oleh Kaniawati, dkk. (2023, hlm. 20) Media pembelajaran adalah alat penting yang mendukung kelancaran proses pengajaran. Keberadaan media dalam setiap fase pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting, terutama dalam menyampaikan informasi dengan cara yang lebih mendalam, jelas, dan menarik bagi siswa. Maka dari itu, pengembangan media pembelajaran yang terencana menjadi salah satu langkah strategis untuk memaksimalkan interaksi pendidikan yang pada akhirnya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran menurut Rahman, dkk. (2023, hlm. 10648-10649) adalah alat pendidikan yang membantu guru dalam mengatur proses pengajaran serta

meningkatkan pengetahuan siswa. Sebagai saluran komunikasi, media berfungsi sebagai rangsangan yang dirancang khusus untuk menyampaikan informasi belajar secara efisien. Dengan adanya media yang sesuai, materi yang bersifat teori bisa diubah menjadi penyajian yang lebih nyata, sehingga dapat mendorong konsentrasi dan partisipasi siswa dalam meraih tujuan belajar yang diinginkan.

Sejalan dengan pendapat di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran adalah alat penting yang berfungsi untuk menyampaikan pembelajaran dari guru kepada siswa dengan tujuan mendukung kelancaran proses belajar mengajar. Sebagai sarana yang dirancang dengan baik, media bertindak untuk memberikan rangsangan pendidikan yang dapat mengubah konsep teoretis menjadi bentuk yang lebih nyata, menarik, dan mudah dipahami. Dengan pemilihan media yang sesuai, interaksi dalam pendidikan dapat berlangsung lebih efisien, sehingga berpotensi meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa secara maksimal.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam kegiatan pendidikan memiliki berbagai fungsi yang mendukung pencapaian tujuan pendidikan dengan efektif. Beberapa fungsi tersebut antara lain yang dikemukakan oleh Fadilah, dkk. (2023, hlm. 10) yaitu:

1. Mengubah materi abstrak menjadi nyata, media pembelajaran berperan dalam mengalihkan fokus pendidikan formal dari hal-hal yang bersifat abstrak menjadi pengalaman belajar yang lebih nyata dan dapat dirasakan oleh siswa.
2. Meningkatkan minat dan antusiasme belajar dengan menggunakan media, proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan konsentrasi dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.
3. Memperjelas informasi media diperlukan untuk memastikan bahwa pengetahuan dan pengalaman yang disampaikan oleh pendidik dapat diterima dan dimengerti dengan tepat oleh siswa.
4. Mendorong rasa ingin tahu media dapat merangsang rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang diajarkan, sekaligus berfungsi sebagai tanda bagi guru bahwa siswa benar-benar memperhatikan proses belajar.

Pendapat lain dikemukakan oleh Kaniawati, dkk. (2023, hlm. 23-24) bahwa fungsi media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Memperoleh komunikasi verbal antara guru dan siswa menjadi lebih mudah, sehingga setiap informasi yang disampaikan dapat diterima dengan lebih baik.
2. Meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam memahami materi yang sedang diajarkan dengan penyampaian yang lebih menarik.
3. Menyediakan pemahaman yang lebih dalam bagi siswa, sehingga mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi juga dapat mendapatkan informasi baru dan meningkatkan kemampuan analisis mereka.
4. Menyatukan perspektif atau cara pandang setiap siswa terhadap materi dan informasi yang diberikan untuk menghindari kesalahpahaman dalam proses belajar.
5. Mengakomodasi perbedaan latar belakang siswa, baik dari pengalaman, kemampuan, maupun cara belajar, sehingga media dapat memenuhi kebutuhan belajar setiap individu dengan lebih efektif.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Zahwa, dkk. (2022, hlm. 65-66) bahwa fungsi media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Sebagai Alat Pembelajaran

Media pembelajaran berperan sebagai penyampaian, penghubung, dan saluran informasi penting bagi keberhasilan siswa. Dalam konteks ini, media memperkuat fungsi guru sebagai sumber utama dalam mencapai tujuan kegiatan belajar.

2. Fungsi Semantik

Media mampu menjelaskan arti dari kosakata atau simbol lisan agar dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Tujuan dari ini adalah agar siswa tidak hanya mengingat kata-kata secara mekanis, tetapi benar-benar memahami inti dari materi yang diajarkan.

3. Fungsi Praktis

Fungsi ini menunjukkan kemampuan media dalam mengatasi hambatan yang terkait dengan indra, ruang, dan waktu. Media bisa menampilkan objek besar, kecil, atau kejadian dari masa lalu dalam bentuk yang lebih nyata dan mudah untuk dilihat di dalam kelas.

4. Fungsi Motivasi

Media memainkan peran penting untuk meningkatkan semangat dan kedinamisan siswa selama proses pendidikan. Dengan adanya dorongan yang kuat, siswa akan lebih terinspirasi untuk aktif berpartisipasi sehingga tujuan belajar dapat tercapai dengan efektif.

5. Fungsi Interaksi Sosial dan Budaya

Media berfungsi sebagai alat komunikasi yang menghubungkan perbedaan karakteristik antar siswa. Hal ini menciptakan interaksi yang lebih baik meskipun peserta didik berasal dari latar belakang sosial, budaya, dan pengalaman yang berbeda-beda.

Sejalan dengan berbagai pendapat di atas dapat diketahui bahwa fungsi media pembelajaran sangat penting dalam mengubah materi yang sifatnya abstrak menjadi pengalaman belajar yang lebih konkret dan mudah dimengerti. Media berfungsi sebagai saluran informasi yang efektif untuk memperjelas komunikasi pesan, menyelaraskan pemahaman di antara siswa, serta mengatasi hambatan dalam pemahaman dan praktik yang disebabkan oleh keterbatasan ruang, indra, dan waktu. Selain itu, keberadaan media juga berfungsi sebagai pendorong untuk meningkatkan motivasi, rasa ingin tahu, dan semangat belajar siswa melalui penyampaian materi dengan cara yang lebih menarik. Lebih jauh lagi, media juga menjadi alat untuk interaksi sosial dan budaya yang dapat menampung beragam latar belakang serta cara belajar setiap orang. Oleh karena itu, kehadiran media tidak hanya memperkuat posisi guru sebagai sumber informasi, tetapi juga memastikan bahwa pengetahuan yang disampaikan dapat diterima dengan baik, komprehensif, dan menyenangkan bagi para siswa.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Seiring dengan kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan, media pembelajaran terus berinovasi, mulai dari bentuk visual yang sederhana hingga yang lebih rumit dengan audio-visual. Berikut adalah jenis-jenis media pembelajaran menurut Fadilah, dkk. (2023, hlm. 4-8):

1. Media Gambar (Visual)

Adalah representasi objek, makhluk hidup, atau gagasan yang ditampilkan secara visual dalam dua dimensi. Media ini hanya dapat diamati dan tidak menghasilkan suara.

2. Grafik (Visual)

Penggambaran data numerik atau statistik yang menggunakan titik dan garis untuk menyajikan inti informasi dengan cepat, jelas, dan menarik.

3. Bagan (Visual)

Sarana yang digunakan untuk memperlihatkan ide atau konsep yang sulit dalam bentuk visual. Bagan yang efektif seharusnya tidak rumit, jelas, mudah dipahami anak-anak, dan harus diperbaharui secara teratur.

4. Radio dan Kaset (Audio)

Program suara interaktif yang dirancang agar siswa aktif berpartisipasi dalam menjawab instruksi, baik secara individu maupun kelompok dengan pengawasan dari guru.

5. Podcast (Audio)

Rekaman audio digital yang dapat diakses kapan saja lewat internet. Media ini sangat berguna untuk menyediakan pendidikan yang fleksibel dalam era digital.

6. Storytelling (Audio)

Aktivitas mendongeng yang bertujuan membantu siswa meningkatkan keterampilan berbicara, daya kreasi, ketertarikan membaca, serta membangun hubungan emosional dalam proses belajar.

7. Lagu (Audio)

Media informasi dan pendidikan yang memanfaatkan suara dan melodi untuk mengekspresikan emosi, meningkatkan kemampuan verbal, dan memperdalam pemahaman materi.

8. Video (Audio Visual)

Serangkaian gambar bergerak yang disertai dengan suara untuk menyampaikan pesan pembelajaran dengan efektif dan membantu menjelaskan materi yang rumit.

9. Drama atau Pertunjukan (Audio Visual)

Media yang mengintegrasikan aspek pikiran, emosi, dan tindakan. Pembelajaran melalui drama sangat efisien untuk menggali bakat dan kreativitas siswa lewat berperan.

10. Televisi (Audio Visual)

Sarana yang dapat menyiarkan program hiburan atau pendidikan (ilmu dan pengetahuan) secara langsung atau terjadwal sebagai sumber informasi yang luas.

Pendapat lain dikemukakan oleh Zahwa, dkk. (2022, hlm. 68-69) jenis-jenis media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Media Audio

Media ini menggunakan indra pendengaran sebagai sarana utama untuk menyampaikan informasi atau materi pengajaran. Informasi ini disampaikan dalam bentuk simbol-simbol pendengaran, baik yang bersifat verbal maupun non-verbal. Beberapa contoh termasuk radio, rekaman audio, dan kaset suara.

2. Media Visual

Media ini memanfaatkan indra penglihatan sebagai alat untuk menyampaikan informasi. Media gambar dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

- a) Media Dua Dimensi: Media yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar, sehingga dapat dilihat dari satu sisi saja, seperti peta dan poster.
- b) Media Tiga Dimensi: Media yang memiliki dimensi panjang, lebar, dan ruang (volume) yang memberikan kesan nyata, seperti globe, model hewan, atau tumbuhan.

3. Media Audio Visual

Media ini merupakan kombinasi antara elemen suara (audio) dan gambar (visual) yang terjadi secara bersamaan. Penggunaan media ini melibatkan indra penglihatan dan pendengaran dalam satu proses komunikasi, contohnya seperti televisi, film, dan video animasi.

Jenis-jenis media pembelajaran juga dikemukakan oleh pendapat Haptani, dkk. (2024, hlm. 975) yaitu sebagai berikut:

1. Media Non Proyeksi Dua Dimensi

Media yang menyampaikan informasi melalui gambar datar tanpa menggunakan alat proyeksi, termasuk ilustrasi, diagram, grafik, poster, dan peta.

2. Media Non Proyeksi Tiga Dimensi

Media yang memiliki ukuran fisik dan volume sehingga terlihat nyata, meliputi objek asli, model tiruan, hingga boneka peraga.

3. Media Audio

Media yang sepenuhnya bergantung pada elemen suara untuk menyampaikan pesan, seperti radio dan perekam suara.

4. Media Proyeksi

Media yang memerlukan proyektor untuk menampilkan konten secara visual, seperti film, *slide*, film strip, dan *Overhead Projector* (OHP).

5. Media Audio Visual (TV dan VTR)

Media yang mengintegrasikan gambar dan suara secara bersamaan, seperti televisi untuk penyiaran jarak jauh dan alat perekam video (*Video Tape Recorder*) untuk menayangkan ulang.

Jenis-jenis media pembelajaran yang lainnya juga dikemukakan oleh Victor (2025, hlm. 150) yaitu sebagai berikut:

1. Media Digital Berformat Teks dan Audio (*Literacy Cloud*): Media ini menyediakan konten edukasi digital yang mengintegrasikan bacaan dengan elemen audio. Dalam implementasinya, media ini bisa dipadupadankan dengan model kerja sama untuk mendorong diskusi kelompok yang dinamis setelah siswa menyelesaikan kegiatan mendengarkan.
2. Aplikasi Interaktif (Netado): Platform digital ini dirancang khusus untuk pelatihan mendengarkan secara bertahap melalui perangkat mobile (*smartphone/tablet*), yang memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan materi pelajaran.
3. Media Audio-Visual (Riri Cerita Anak Interaktif): Media ini menyajikan beragam cerita tradisional dalam bentuk animasi yang dilengkapi dengan narasi dan musik latar yang menarik. Kombinasi antara tampilan visual

dan audio ini sangat efektif dalam menarik minat dan mempermudah siswa memahami alur cerita.

4. Film Kartun dan Cerita Bergambar: Penggunaan film kartun bertindak sebagai panduan untuk siswa dalam mendengarkan cerita bergambar secara aktif, sehingga dapat merangsang daya imajinasi serta pemahaman verbal mereka.
5. Media Tradisional (Boneka Golek Daun Singkong): Alat bantu bercerita yang dimainkan secara langsung oleh guru. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan membantu mempertahankan budaya dalam interaksi pembelajaran di kelas.
6. Media Berbasis Kecerdasan Buatan (*Pictory AI* dan *Animaker*): Pemanfaatan teknologi modern yang mampu menghadirkan materi secara interaktif dan visual. Media ini memungkinkan peneliti untuk membandingkan hasil belajar yang signifikan, khususnya dalam konteks penelitian antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Sejalan dengan pendapat di atas dapat diketahui bahwa jenis media pembelajaran terbagi dalam beberapa kategori utama, termasuk media visual yang terdiri dari dua dimensi dan tiga dimensi, media audio yang memanfaatkan indra pendengaran, dan media audio-visual yang menggabungkan gambar bergerak serta suara secara bersamaan. Selain itu, kemajuan teknologi juga membawa inovasi seperti media proyeksi, media digital interaktif, serta pemanfaatan kecerdasan buatan yang dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih dinamis dan bervariasi. Beragam media ini, baik yang bersifat tradisional maupun modern, dirancang untuk mengatasi batasan ruang dan waktu serta meningkatkan efektivitas komunikasi dalam proses pendidikan. Berdasarkan klasifikasi tersebut dalam penelitian ini, peneliti memutuskan untuk menggunakan media audio-visual, khususnya aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif. Diharapkan penggunaan media ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup dan menarik bagi siswa melalui perpaduan antara narasi suara dan visualisasi cerita yang dinamis.

4. Media Riri Cerita Anak Interaktif

a. Pengertian Media Riri Cerita Anak Interaktif

Riri Cerita Anak Interaktif adalah sebuah alat pendidikan yang mengandalkan suara dan gambar, menyuguhkan animasi yang mengangkat beragam jenis karya sastra, termasuk dongeng, cerita rakyat, fabel, serta cerita asli. Sebagai elemen dari industri kreatif dalam bidang sastra yang kontemporer, Riri Cerita Anak Interaktif menawarkan keunikan dalam menyajikan cerita rakyat menjadi bentuk digital yang mengalihkan unsur suara, visual, dan gerakan dengan cara yang seimbang. Kombinasi elemen audio dan visual dirancang untuk merangsang pikiran dan emosi pemirsa, sehingga nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik. Dengan pendekatan yang melibatkan interaksi, media ini berfungsi sebagai alat yang efektif untuk memperkenalkan warisan budaya serta literasi sastra kepada anak-anak dengan cara yang lebih segar dan relevan (Mineri, 2022, hlm. 187).

Pendapat lain menurut Ardahlia (2025, hlm. 501) Riri Cerita Anak Interaktif adalah sebuah media berbentuk video animasi yang dibuat oleh Educa Studio sejak tahun 2018. Media ini dibuat khusus untuk anak-anak yang masih di bangku sekolah dasar, menggabungkan elemen cerita fantasi dengan pendidikan karakter yang mendalam. Dengan ilustrasi yang menarik dan fitur interaktif, media ini tidak hanya berfungsi sebagai sumber hiburan tetapi juga berupaya menarik minat siswa untuk memahami nilai-nilai yang positif. Oleh karena itu, penggunaan media Riri Cerita Anak Interaktif dalam proses pembelajaran sangat penting dalam mendukung perkembangan karakter serta mempermudah penyampaian pesan moral secara visual dan kontekstual.

Pendapat yang dikemukakan oleh Cahyani, dkk. (2024, hlm. 260) Riri Cerita Anak Interaktif adalah suatu alat pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan menawarkan konten edukatif dengan cara yang kreatif dan menarik. Dalam konteks pendidikan, Riri Cerita Anak Interaktif mengkombinasikan elemen cerita fantasi dan narasi yang terencana dengan baik di setiap video yang dihasilkannya. Alat ini berfungsi sebagai medium untuk menyampaikan materi sastra yang inovatif, di mana setiap elemen cerita dibuat untuk memudahkan pemahaman pesan moral. Karena itu, Riri Cerita Anak Interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu

visual dan audio, tetapi juga sebagai sumber pendidikan yang membantu siswa memahami struktur dan nilai-nilai dalam sebuah karya sastra dengan cara yang interaktif.

Sejalan dengan pendapat di atas dapat diketahui bahwa media Riri Cerita Anak Interaktif adalah alat pembelajaran interaktif yang menggunakan teknologi audio-visual untuk menampilkan berbagai karya sastra seperti dongeng dan cerita rakyat dalam format animasi digital. Disusun khusus untuk anak-anak di tingkat sekolah dasar, media ini mengintegrasikan suara, gambar, dan gerakan dengan seimbang untuk merangsang aspek berpikir serta perasaan melalui cerita yang teratur. Selain sebagai cara baru dalam literasi, Riri Cerita Anak Interaktif memiliki peran penting dalam memperkuat pendidikan karakter dan memudahkan pemahaman nilai-nilai moral dengan cara yang visual, kreatif, dan sesuai konteks.

b. Tujuan Media Riri Cerita Anak Interaktif

Pendapat tujuan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif dikemukakan oleh Afifah, dkk. (2024, hlm. 529) bahwa tujuan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif yaitu:

- 1) Pelestarian Budaya: Mengenalkan dan melestarikan warisan cerita rakyat Indonesia serta nilai-nilai lokal untuk generasi mendatang.
- 2) Pengembangan Kreativitas: Mengasah imajinasi, empati, dan keterampilan sosial-emosional anak-anak dengan menggunakan tokoh dan alur cerita yang menarik.
- 3) Pembelajaran Edukatif: Menawarkan pengalaman belajar yang menarik serta meningkatkan minat siswa lewat materi audio-visual yang kreatif.
- 4) Keterampilan Berbahasa: Membantu para siswa dalam memperluas kosakata dan memahami struktur kalimat melalui kegiatan mendengarkan serta mengikuti cerita.

Pendapat tujuan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif dikemukakan oleh Akhiruddin, dkk. (2024, hlm. 195) bahwa tujuan penggunaan media Riri Cerita Anak Interaktif dalam proses pembelajaran adalah untuk membangun lingkungan belajar yang inklusif, di mana siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam menjelajahi cerita demi meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka. Selain itu, media ini juga ditujukan untuk mendukung pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan, minat, dan kemampuan masing-masing siswa. Dengan menyajikan

konten yang interaktif, media Riri Cerita Anak Interaktif memastikan setiap siswa mendapatkan pengalaman belajar yang relevan dan bermakna, sehingga pemahaman materi sastra bisa tercapai dengan cara yang lebih efektif dan mendalam.

Dikemukakan juga oleh Sonya, dkk. (2025, hlm. 111) tujuan pemakaian media Riri Cerita Anak Interaktif dalam proses pembelajaran adalah untuk menghadirkan pengalaman menghargai sastra yang lebih mendalam dan pribadi bagi para siswa. Media ini menawarkan narasi yang tidak teratur, yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk memilih arah cerita melalui beberapa keputusan, sehingga cerita bisa memiliki berbagai kemungkinan akhir. Dengan sifat interaktif tersebut, pengalaman membaca atau mendengarkan menjadi tidak lagi sifatnya pasif, tetapi berubah menjadi proses penjelajahan yang aktif. Ini bertujuan untuk memperkuat keterlibatan emosional dan kognitif siswa dalam memahami struktur cerita dengan cara yang lebih mendalam dan berarti.

Sejalan dengan pendapat di atas dapat diketahui bahwa tujuan dari pemanfaatan media Riri Cerita Anak Interaktif adalah menciptakan suasana belajar yang terbuka dan melibatkan semua pihak agar dapat meningkatkan rasa semangat dan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan cerita yang interaktif dan tidak berurutan, media ini menawarkan pengalaman menghargai sastra yang lebih pribadi dan mendalam, di mana siswa dapat berperan aktif dalam menentukan kisah yang dijalani. Cara ini tidak hanya membantu dalam menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan individu, tetapi juga memperkuat keterlibatan emosional dan pemikiran siswa dalam memahami struktur serta makna karya sastra dengan cara yang lebih mendalam.

c. Langkah-Langkah Media Riri Cerita Anak Interaktif

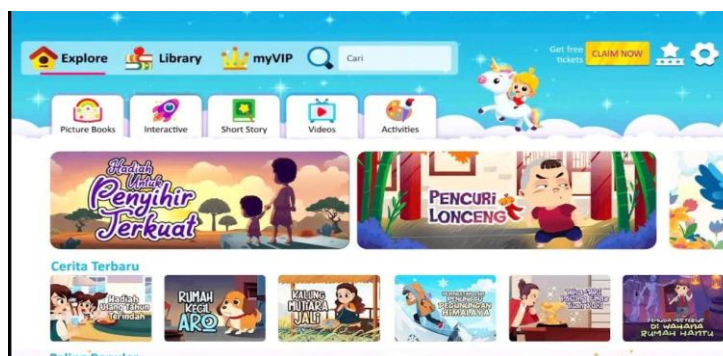
Penggunaan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif dalam penelitian ini mengikuti langkah-langkah tertentu untuk membantu siswa dalam mengerti jalannya cerita. Berikut adalah langkah-langkah untuk menggunakan Riri Cerita Anak Interaktif dalam proses belajar yang dikemukakan oleh Puspitasari (2023, hlm. 9) yaitu:

1. Mengunduh Aplikasi Riri



Gambar 2.1 Screenshot Aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif di Play Store

- Memilih kategori atau judul cerita, setelah berada di halaman utama, pilihlah kategori cerita (contohnya: Dongeng, Fabel, atau Cerita Rakyat). Setelah itu, tekan salah satu judul cerita yang telah sesuai dengan materi unsur intrinsik untuk siswa.



Gambar 2.2 Screenshot Beranda Aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif

- Menyimak alur cerita dan animasi, para siswa mulai memperhatikan tayangan cerita. Guru bisa memberikan petunjuk agar siswa memperhatikan perubahan latar, interaksi antara tokoh, serta konflik yang muncul dalam animasi yang bergerak tersebut.



Gambar 2.3 Screenshot Video pada Aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif

Pendapat lain langkah-langkah media Riri Cerita Anak Interaktif dikemukakan oleh Afifah (2024, hlm. 14-15) yaitu sebagai berikut:

1. Pastikan perangkat seperti smartphone, tablet, atau laptop telah menginstal aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif yang diunduh dari *Play Store* atau *App Store*
2. Tekan ikon aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif yang ada di layar utama perangkat
3. Tunggu sampai proses pemuatan selesai dan halaman utama muncul, yang menunjukkan berbagai opsi kategori cerita (Fabel, Cerita Rakyat, Tokoh Dunia, dan lain-lain)
4. Pilih kategori cerita yang ingin dipilih
5. Tekan tombol *Play* untuk memulai cerita

Pendapat selanjutnya mengenai langkah-langkah Riri Cerita Anak Interaktif dikemukakan oleh Akhiruddin, dkk. (2024, hlm. 200) yaitu sebagai berikut:

1. Buka aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif yang sudah di unduh oleh pengguna
2. Pilih judul cerita yang diinginkan oleh pengguna pada halaman daftar yang sudah ada
3. Pengguna bisa merasakan pengalaman "menjelajahi" dalam narasi lewat peralihan adegan yang aktif.
4. Selama narasi berlangsung, peserta dapat menyentuh karakter atau benda tertentu yang ada di layar. Kemampuan ini akan membuat karakter tersebut bergerak dan mengeluarkan suara, sehingga membantu siswa untuk lebih memahami karakter dengan cara yang langsung.

Selaras dengan pendapat di atas dapat diketahui bahwa langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif terdiri dari tiga tahap utama, yaitu persiapan, pengoperasian, dan interaksi. Tahap pertama dimulai dengan memastikan bahwa aplikasi sudah terpasang di perangkat digital (seperti smartphone atau tablet), setelah itu pengguna membuka aplikasi dan menunggu sampai halaman utama yang menampilkan berbagai kategori cerita, seperti fabel dan cerita rakyat, muncul. Berikutnya, pengguna memilih judul cerita yang sesuai dengan bahan unsur intrinsik, kemudian menekan tombol mulai (*play*) untuk memulai narasi. Selama mendengarkan, peserta didik dapat merasakan pengalaman eksplorasi melalui perubahan adegan yang dinamis serta menggunakan fitur

interaktif dengan menyentuh karakter atau objek di layar agar mereka bergerak dan berbunyi. Dengan serangkaian langkah ini, media Riri Cerita Anak Interaktif tidak hanya berfungsi sebagai media untuk menyampaikan informasi, tetapi juga sebagai alat bantu visual dan audio yang membantu siswa memahami latar, interaksi antara tokoh, serta konflik dalam cerita dengan cara yang langsung dan menyenangkan.

d. Kelebihan Media Riri Cerita Anak Interaktif

Aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif berfungsi sebagai alat bantu belajar dengan pendekatan audio-visual, menawarkan banyak kelebihan yang membantu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan berarti. Berikut adalah kelebihan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif dikemukakan oleh Afifah (2024, hlm. 22) yaitu:

- 1) Visualisasi Menarik: Pemanfaatan animasi yang cerah membantu siswa dalam memahami dan mengingat alur cerita, sehingga materi terlihat lebih dinamis dan sesuai dengan zaman digital.
- 2) Penanaman Nilai Moral: Medium ini berhasil menyampaikan pesan nilai-nilai etika, sejarah, dan budaya setempat dengan cara yang interaktif dan menyenangkan melalui pendekatan belajar sambil bermain.
- 3) Stimulasi Imajinasi: Penyampaian dunia fantasi yang penuh imajinasi sangat berperan dalam meningkatkan kreativitas serta perkembangan kognitif para siswa.

Pendapat lain dikemukakan oleh Anggini, dkk. (2022, hlm. 488) kelebihan Riri Cerita Anak Interaktif yaitu:

- 1) Praktis dan Lengkap: Sangat mudah diakses oleh berbagai kelompok orang dan menawarkan banyak video sebagai sumber informasi yang beragam.
- 2) Dapat Dibagikan: Mempermudah distribusi materi pembelajaran ke berbagai platform menggunakan fitur berbagi tautan.
- 3) Interaktif: Menyediakan kesempatan untuk komunikasi timbal balik, sesi tanya jawab, serta diskusi antara pengajar dan siswa melalui kolom komentar.
- 4) Dampak Positif: Menyumbangkan hasil yang signifikan dalam menciptakan proses belajar yang lebih aktif dan informatif.

Kelebihan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif juga dikemukakan oleh Ardahlia, dkk. (2025, hlm. 503-508) yaitu sebagai berikut:

- 1) Edukasi Berbasis Hiburan: Menyediakan konten animasi interaktif yang menggabungkan gambar menarik dengan nilai-nilai pendidikan karakter untuk mempertahankan perhatian siswa.
- 2) Peningkatan Motivasi: Penggunaan media audio-visual terbukti dapat meningkatkan ketertarikan dalam belajar dan membantu proses internalisasi nilai moral yang terkandung dalam cerita.
- 3) Variasi Metode Pembelajaran: Mencegah kebosanan siswa dengan cara menyajikan materi kompleks dalam format animasi yang lebih sederhana dan lebih mudah dipahami.
- 4) Akomodasi Gaya Belajar: Mendukung kebutuhan belajar siswa yang memiliki tipe visual (gambar) dan auditori (suara) secara bersamaan.
- 5) Efektivitas Literasi Budaya: Menjadi alat penting untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam mengenali warisan cerita rakyat di masa digital.

Sejalan dengan pendapat di atas dapat diketahui bahwa kelebihan dari aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif terletak pada kemampuannya untuk menawarkan konten edukatif yang menyenangkan dengan menggabungkan animasi yang menarik dengan rangsangan suara. Media ini tidak hanya praktis dan mudah dijangkau, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi serta memenuhi berbagai tipe pembelajaran siswa lewat materi yang interaktif dan dinamis. Selain itu, penggunaan aplikasi ini juga berfungsi sebagai alat strategis untuk menanamkan nilai moral, kreativitas, dan pengetahuan budaya dengan cara yang menyenangkan, sehingga dapat menghindari kebosanan serta menciptakan proses belajar yang lebih aktif, informatif, dan sesuai dengan perkembangan era digital.

e. Kekurangan Media Riri Cerita Anak Interaktif

Penerapan Aplikasi Riri jelas memberikan kelebihan terhadap motivasi belajar, tetapi ada beberapa faktor yang menjadi kekurangan dalam penggunaannya. Berikut kekurangan media Riri Cerita Anak Interaktif yang dikemukakan oleh Afifah (2024, hlm. 22-23) yaitu:

- 1) Risiko Ketergantungan Teknologi: Pemakaian media digital yang berlebihan dapat menyebabkan ketergantungan, yang dapat mengurangi minat siswa terhadap buku fisik atau sumber belajar tradisional lainnya.

- 2) Keterbatasan Interaksi Langsung: Meskipun memiliki keunggulan visual, kurangnya interaksi langsung antara guru dan siswa saat menggunakan media ini dapat menghambat pemahaman materi yang diajarkan.
- 3) Potensi Penurunan Literasi Baca: Ketergantungan pada video sebagai sumber utama pembelajaran dikhawatirkan dapat menurunkan kebiasaan membaca buku fisik yang krusial bagi pengembangan keterampilan literasi dasar anak.

Pendapat lain dikemukakan oleh Haryaningrum, dkk. (2023, hlm. 232) bahwa kekurangan media Riri Cerita Anak Interaktif yaitu:

- 1) Ketergantungan pada Infrastruktur Digital: Proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kestabilan akses internet, sehingga pemanfaatan media ini terbatas di wilayah dengan konektivitas yang kurang baik.
- 2) Penurunan Minat pada Literasi Tradisional: Dominasi penggunaan video dapat berisiko menimbulkan ketergantungan pada teknologi dan mengurangi kebiasaan siswa untuk membaca buku atau materi fisik.
- 3) Keterbatasan dalam Interaksi Emosional: Penekanan yang berlebihan pada konten audio-visual dapat menurunkan kualitas interaksi langsung antara guru dan siswa, yang dapat menghambat pemahaman materi secara mendalam.

Kekurangan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif juga dikemukakan oleh Ardahlia, dkk. (2025, hlm. 503) yaitu sebagai berikut:

- 1) Tidak semua ruang kelas dilengkapi dengan proyektor yang memadai, sehingga penggunaan fitur audio-visual dari Aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif tidak dapat dilaksanakan dengan optimal.
- 2) Penggunaan aplikasi digital tanpa pengawasan yang ketat dari guru atau orang tua dapat menyebabkan siswa kehilangan konsentrasi pada materi yang diajarkan.
- 3) Jika tidak ada variasi dalam metode pengajaran dan petunjuk yang jelas, pemanfaatan perangkat digital berisiko menurunkan minat dan fokus siswa terhadap isi cerita.
- 4) Keterbatasan dalam materi ajar digital dan spesifikasi perangkat yang digunakan dapat menghalangi efektivitas penyampaian materi unsur intrinsik secara menyeluruh.

Sejalan dengan pendapat di atas dapat diketahui bahwa kekurangan dari Aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif adalah ketergantungannya yang tinggi pada infrastruktur digital, seperti kestabilan akses internet dan keberadaan perangkat pendukung yang belum merata di setiap ruang kelas. Pemakaian yang berlebihan juga berisiko mengurangi ketertarikan siswa terhadap literasi tradisional dan menghambat kualitas interaksi langsung serta emosional antara guru dan murid. Selain itu, tanpa pengawasan yang ketat, penggunaan metode yang tepat, dan perangkat yang memadai, aplikasi ini dapat membuat siswa kehilangan konsentrasi terhadap inti materi unsur intrinsik cerita. Oleh karena itu, diperlukan dukungan yang intensif serta penggabungan dengan metode pembelajaran lainnya agar efektivitas media digital ini tetap maksimal dalam mencapai tujuan pendidikan.

5. Pemahaman Unsur Intrinsik

a. Pengertian Pemahaman Unsur Intrinsik

Pemahaman unsur intrinsik adalah elemen-elemen yang membentuk karya sastra berasal dari dalam karya itu sendiri dan berkontribusi secara langsung dalam membangun struktur cerita. Elemen-elemen ini saling berhubungan dan menyatu menjadi satu kesatuan yang utuh, sehingga karya sastra dapat dinikmati serta dimengerti maknanya. Tanpa kehadiran unsur intrinsik, karya sastra tidak akan memiliki bentuk fisik atau struktur yang jelas. Komponen-komen yang termasuk dalam unsur ini meliputi tema sebagai ide pokok, tokoh dan karakter yang menjalankan cerita, latar yang memberikan konteks ruang dan waktu, alur yang mengorganisir rangkaian peristiwa, perspektif sebagai cara penulis dalam menyampaikan cerita, hingga pesan yang berisi moral bagi pembaca (Ruslam, 2023, hlm. 77).

Pendapat berikutnya dikemukakan oleh Siburian (2022, hlm. 60) Unsur-unsur intrinsik adalah elemen-elemen yang berasal dari dalam dan berperan penting dalam membangun struktur sebuah karya sastra. Sebuah cerita dapat dianggap sukses jika dapat menyampaikan makna keseluruhan yang membawa nilai bagi kemanusiaan. Kesuksesan dalam menyampaikan makna ini sangat tergantung pada hubungan yang erat dan harmonis antara unsur-unsur yang menyusunnya. Elemen-elemen ini, seperti tema, karakter, alur, setting, dan pesan, berfungsi sebagai satu kesatuan yang utuh; apabila salah satu dari elemen tersebut tidak terpenuhi atau kurang terintegrasi

dengan baik, maka pesan serta nilai estetika dari cerita tersebut tidak akan tersampaikan dengan baik kepada pembaca.

Pendapat lain yang di kemukakan oleh Siregar (2021, hlm. 25) pengertian unsur intrinsik adalah unsur yang mempengaruhi langsung kepada isi dalam cerita dan unsur yang mendukung dari dalam.

Sejalan dengan pendapat di atas dapat diketahui bahwa unsur-unsur intrinsik adalah komponen internal yang secara langsung membentuk dan menyusun struktur serta isi sebuah karya sastra agar menjadi satu kesatuan yang utuh dan harmonis. Keberhasilan suatu narasi dalam menyampaikan arti dan nilai-nilai kemanusiaan sangat tergantung pada sejauh mana komponen-komponen di dalamnya berintegrasi, seperti tema, karakter, alur, latar, dan pesan. Tanpa adanya unsur-unsur tersebut, karya sastra tidak akan memiliki bentuk fisik atau struktur yang jelas, sehingga pesan moral dan nilai estetika yang ada tidak akan tersampaikan dengan baik kepada pembaca.

b. Indikator Unsur Intrinsik

Indikator pemahaman unsur intrinsik cerita yang dikemukakan oleh Tegela, dkk. (2023, hlm. 261) yaitu sebagai berikut:

- 1) Menjelaskan pengertian dan ciri-ciri teks cerita dengan tepat
- 2) Mengidentifikasi unsur pembangun karya sastra dalam teks cerita yang dibaca atau didengar
- 3) Menjelaskan unsur pembangun karya sastra dengan bukti yang mendukung dari teks cerita

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Susrawan, dkk. (2024, hlm. 40) bahwa indikator unsur instrinsik cerita yaitu sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian penentuan tema dalam cerpen
- 2) Penentuan amanat yang terkandung dalam sebuah cerpen
- 3) Penentuan alur dalam sebuah cerpen
- 4) Menemukan setting/latar yang terkandung dalam cerpen
- 5) Penentuan tokoh serta watak tokoh dalam cerpen

Hal lain dikemukakan oleh Kosasih, dkk. (2022, hlm. 37-38) bahwa indikator unsur intrinsikyaitu sebagai berikut:

1) Tema

Tema adalah gagasan utama yang ingin disampaikan pengarang dalam cerita. Bisa dikatakan, tema ini adalah nyawa dari sebuah cerita. Karena tema akan menentukan latar belakang cerita tersebut

2) Tokoh dan penokohan

Tokoh merupakan pelaku dalam sebuah cerita. Tokoh terbagi atas tokoh protagonis, tokoh antagonis, dan tokoh tritagonis. Tokoh protagonist adalah tokoh yang mendukung jalannya cerita. Tokoh antagonis adalah tokoh yang menentang jalannya cerita. Tokoh tritagonis adalah tokoh yang mendukung baik itu tokoh protagonis maupun tokoh antagonis.

3) Latar

Merupakan gambaran tempat, waktu, dan suasana cerita. Latar tempat menjelaskan di mana kejadian atau peristiwa dalam cerita terjadi. Latar waktu menjelaskan kapan kejadian atau peristiwa dalam cerita terjadi. Latar suasana menjelaskan gambaran suasana dalam sebuah cerpen.

4) Alur dan Plot

Alur adalah rangkaian kronologi peristiwa dalam cerita. Kemudian, alur dibedakan menjadi alur maju, alur mundur, dan alur campuran. Alur maju adalah cerita dengan peristiwa yang disajikan secara kronologis atau sesuai dengan urutan waktu dari awal ke akhir. Alur mundur adalah cerita dengan peristiwa yang dimulai dari akhir cerita ke awal cerita. Alur mundur disebut juga dengan istilah kilas balik. Alur campuran adalah alur cerita yang merupakan gabungan antara alur maju dan alur mundur.

5) Sudut Pandang

Sudut pandang berisi pandangan pengarang terhadap cerita, bisa aja pengarang menjadi orang pertama atau orang ketiga. Sudut pandang orang pertama adalah pengarang terlibat langsung atau orang pertama dalam cerita yang ditandai dengan penggunaan kata ganti orang aku, saya, dan sebagainya. Sudut pandang orang ketiga adalah pengarang tidak terlibat langsung dalam cerita yang ditandai dengan penggunaan kata ganti orang seperti dia, mereka, dan sebagainya atau menggunakan nama tokoh. Sudut pandang orang ketiga terbagi atas orang ketiga terarah dan orang ketiga serba tahu.

6) Amanat

Amanat merupakan pesan moral yang ingin disampaikan oleh penulis kepada pembaca melalui cerita.

7) Konflik

Konflik merupakan permasalahan yang ditimbulkan di dalam cerita.

Sejalan dengan pendapat di atas dapat diketahui bahwa indikator penguasaan unsur-unsur intrinsik dalam cerita berfungsi sebagai ukuran untuk menilai sejauh mana siswa dapat mengenali dan menjelaskan komponen-komponen yang membentuk sebuah karya sastra. Mengacu pada berbagai pandangan para ahli, indikator ini meliputi kemampuan berpikir mulai dari pemahaman secara teori hingga analisis yang lebih mendalam terhadap konten cerita. Selaras dengan tujuan dari penelitian ini, peneliti akan mengacu pada indikator unsur intrinsik yang diungkapkan oleh Kosasih, dkk. (2022, hlm. 37-38), yang terdiri dari tujuh poin utama, yakni: (1) tema, (2) tokoh dan penokohan, (3) latar, (4) alur dan plot, (5) sudut pandang, (6) amanat, serta (7) konflik. Pemilihan indikator ini didasarkan pada kelengkapan dalam menganalisis struktur cerita secara komprehensif untuk siswa di tingkat sekolah dasar.

c. Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman Unsur Intrinsik

Faktor yang mempengaruhi pemahaman unsur intrinsik cerita menurut Meidiani, dkk. (2025, hlm. 286) yaitu sebagai berikut:

1. Pembentukan Karakter dan Empati: Sastra memiliki kontribusi yang signifikan dalam membentuk karakter, mengasah imajinasi, serta memperluas pandangan dan rasa empati anak-anak sejak usia muda.
2. Pengembangan Estetika dan Moral: Pada tingkat sekolah dasar, apresiasi sastra tidak hanya berfungsi sebagai materi yang bersifat kognitif, tetapi juga sebagai alat untuk memperkuat kepekaan estetika dan nilai-nilai moral pada diri murid.
3. Peningkatan Literasi dan Minat: Penyusunan materi ajar yang tepat sangat krusial untuk mendongkrak minat dan pemahaman siswa mengenai karya sastra serta nilai moral yang terkandung di dalamnya.
4. Kompetensi Holistik: Pembelajaran ini mendukung penguatan karakter siswa dan meningkatkan kapasitas literasi serta apresiasi sastra secara komprehensif.

Pendapat lain faktor yang mempengaruhi pemahaman unsur intrinsik dikemukakan oleh Nuriadi, dkk. (2025, hlm. 857) yaitu sebagai berikut:

1. Apresiasi terhadap karya sastra memiliki kontribusi dalam memupuk imajinasi serta kreativitas seseorang.
2. Dengan membaca sastra, seseorang bisa mendapatkan pemahaman yang lebih luas mengenai pengetahuan dan pengalaman hidup secara tidak langsung.
3. Sastra juga berperan sebagai alat untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan analitis melalui pemahaman terhadap teks.

Faktor yang mempengaruhi pemahaman unsur intrinsik juga dikemukakan oleh Narianingsih, dkk. (2024, hlm. 238-239) yaitu sebagai berikut:

1. Perkembangan kognitif yang belum mapan anak berusia 6 hingga 8 tahun masih berada dalam fase konkret dan mengalami kesulitan untuk memahami konsep yang bersifat abstrak atau alur cerita yang rumit.
2. Keterbatasan kosakata siswa mungkin mengalami kesulitan saat menemui kata-kata baru atau asing dalam cerita, yang dapat mengakibatkan kebingungan saat memahami isi dongeng.
3. Kesulitan memusatkan perhatian kemampuan anak untuk mempertahankan fokus dalam waktu yang lama masih terbatas dan mudah terganggu oleh lingkungan di sekitarnya.
4. Kurangnya kemampuan mengingat detail cerita siswa seringkali mengalami kesulitan dalam mengingat detail-detail kecil, urutan kejadian, atau mengikuti karakter yang muncul dalam cerita.
5. Ketidakmampuan mengaitkan cerita dengan pengalaman pribadi apabila cerita terlalu jauh dari pengalaman nyata atau bersifat terlalu fantastis, siswa akan sulit untuk memahami makna dan pesan yang terkandung dalam dongeng tersebut.
6. Perbedaan tingkat pemahaman dan daya imajinasi perbedaan dalam imajinasi di antara siswa memengaruhi seberapa baik mereka dapat mengikuti alur cerita yang disampaikan.
7. Faktor sosial dan emosional rasa cemas atau tidak nyaman yang dirasakan di dalam kelas dapat mengalihkan perhatian siswa, sehingga mengganggu kemampuan mereka dalam menyimak.

Selaras dengan pendapat di atas dapat diketahui bahwa faktor-faktor yang memengaruhi pemahaman unsur intrinsik bagi siswa terdiri dari dua kategori, yaitu faktor pendukung dan faktor penghambat. Faktor pendukung mencakup pengaruh sastra dalam mengembangkan imajinasi, empati, sensitivitas estetika, serta keterampilan berpikir kritis dan analitis siswa. Sementara itu, faktor penghambat timbul dari keterbatasan yang ada dalam diri siswa, seperti perkembangan kognitif yang masih berada di tahap konkret, sejumlah kosakata yang terbatas, kemampuan mengingat detail cerita yang rendah, serta kesulitan dalam mempertahankan konsentrasi dalam waktu yang lama. Di samping itu, faktor eksternal seperti pemilihan materi ajar yang sesuai dengan pengalaman pribadi siswa dan kondisi emosional di dalam kelas juga sangat berpengaruh terhadap seberapa jauh siswa bisa menyerap nilai moral dan memahami struktur cerita secara mendalam. Oleh karena itu, penyusunan materi serta pemilihan media yang sesuai menjadi elemen penting untuk mengatasi hambatan kognitif tersebut dalam rangka meningkatkan kemampuan literasi serta penghargaan terhadap sastra anak.

B. Penelitian Terdahulu

Terdapat sejumlah hasil penelitian sebelumnya yang dapat dijadikan landasan dalam pemilihan model PjBL berbantuan aplikasi Riri serta pemahaman unsur intrinsik cerita yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

Nama/ Tahun	Judul Penelitian	Metode/Subjek Penelitian	Hasil Penelitian
Erawan, dkk. (2024)	Penerapan Model PJBL untuk meningkatkan hasil belajar dalam materi unsur-unsur intrinsik	Penelitian ini menerapkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek Penelitian ini terdiri dari SMKN 1 Nusa	Terdapat kemajuan yang signifikan pada hasil belajar siswa dari Siklus I ke Siklus II. Di Siklus I, nilai rata-rata kelas adalah 75,25 dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 55% (11 siswa berhasil). Setelah dilakukan Tindakan menggunakan

	terhadap naskah drama pada siswa kelas XI PH 5 DI SMK Negeri 1 Nusa Penida tahun Pelajaran 2024/2024	Penida kelas XI PH5 dengan jumlah 20 orang.	model PjBL pada Siklus II, perkembangan belajar meningkat secara drastis dengan nilai rata-rata kelas menjadi 88,25 dan tingkat ketuntasan klasikal mencapai 100% (seluruh 20 siswa berhasil). Oleh karena itu, tindakan yang diterapkan terbukti efektif dalam memenuhi kriteria ketuntasan belajar secara menyeluruh.
Widia, dkk. (2025)	Penerapan <i>Project Based Learning</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Unsur Intrinsik Cerpen Siswa Kelas XI SMK Arinda Palembang	Metode Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Partisipatif (PTP) yang mencakup tiga fase, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Fokus dari metodenya adalah penerapan model pembelajaran Berbasis Proyek	Penggunaan model PjBL terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis unsur-unsur intrinsik. Uji coba menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata siswa, yaitu dari 64,5 (kategori cukup) pada pre-test menjadi 85,2 (kategori sangat baik) pada post-test. Peningkatan ini terutama tampak pada aspek pemahaman terhadap amanat dan karakterisasi, di mana kegiatan diskusi kelompok saat mengisi LKPD mendorong siswa untuk bernegosiasi tentang interpretasi cerita sehingga

		Subjek Penelitian murid Kelas XI SMK Arinda Palembang.	menghasilkan analisis yang lebih tepat.
Made (2025)	Pengaruh Model PJBL Pada Mata Pelajaran Unsur Intrinsik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 6 Metro Utara	Metode Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tipe penelitian berupa Quasi Experiment (Eksperimen Semu). Subjek Penelitian ini melibatkan siswa kelas IV di SD Negeri 6 Metro Utara, dengan total 41 siswa yang terbagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol.	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.

Sugiarti, dkk. (2025)	Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Materi Unsur-Unsur Intrinsik Cerita	Metode Penelitian ini menggunakan eksperimen semu. Subjek Penelitian ini melibatkan siswa kelas V SD Khadijah 3 Surabaya dengan jumlah 90 siswa	penerapan model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (PjBL) memberikan pengaruh yang besar terhadap pemahaman elemen-elemen intrinsik dalam cerita serta peningkatan keterampilan berpikir kritis murid kelas V di sekolah dasar. Data menunjukkan adanya perbedaan yang jelas dalam hasil belajar antara kelas eksperimen yang menerapkan model PjBL dan kelas kontrol yang menggunakan metode tradisional. Efektivitas model ini terukur dengan skor N-gain untuk keterampilan berpikir kritis yang mencapai 57,6%, yang termasuk dalam kategori cukup efektif, sedangkan kelas kontrol hanya meraih 15,46%. Selain itu, tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran mengenai unsur-unsur intrinsik melalui proyek ini dianggap sangat positif, yang menunjukkan bahwa model PjBL berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih
-----------------------------	---	---	--

			aktif dan bermakna bagi siswa.
Ladjuju, dkk. (2023)	Pengaruh model pembelajaran <i>project based learning</i> terhadap hasil belajar siswa menganalisis unsur-unsur intrinsik cerpen dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI di SMA Negeri 7 Gorontalo	Metode penelitian ini menggunakan kuantitatif pre-eksperimental design Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas XI-1 SMAN 7 Gorontalo	Hasil dari penelitian ini mengindikasikan bahwa penerapan model PJBL berdampak secara signifikan terhadap kemampuan siswa dalam menganalisis elemen-elemen intrinsik dari cerpen. Hal ini terbukti dari peningkatan nilai rata-rata siswa, di mana pada saat <i>pretest</i> nilai rata-rata adalah 62,6, dan kemudian meningkat drastis menjadi 83,8 pada <i>posttest</i> . Selain itu, pengujian hipotesis memperlihatkan bahwa nilai t_{hitung} lebih tinggi dibandingkan t_{tabel} , yang menunjukkan bahwa model pembelajaran yang berfokus pada masalah ini efektif dalam memfasilitasi siswa untuk lebih memahami dan mengidentifikasi komponen-komponen dalam karya sastra dengan cara yang lebih kritis dan mendalam.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang telah diuraikan di atas, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini, berikut persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian ini.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Erawan, dkk. (2024) sangat relevan dengan penelitian ini karena keduanya menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL) sebagai intervensi utama untuk meningkatkan pembelajaran mengenai elemen intrinsik dalam karya sastra. Meskipun demikian, ada beberapa perbedaan mendasar yang memisahkan kedua penelitian ini. Sementara penelitian Erawan, dkk. (2024) menargetkan siswa SMK (Kelas XI) dengan fokus pada naskah drama melalui metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), studi ini diarahkan pada siswa Sekolah Dasar (Kelas V SD) dengan penekanan pada analisis elemen intrinsik dari cerita rakyat atau dongeng. Di samping itu, inovasi di studi ini terletak pada penggunaan Aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif sebagai sarana bantuan belajar digital, sedangkan penelitian sebelumnya tidak menyoroti penggunaan media interaktif tersebut. Perbedaan dalam karakter subjek serta lokasi penelitian juga menciptakan konteks sosial yang berbeda dalam mengevaluasi efektivitas model PjBL terhadap keterampilan literasi sastra pada siswa di Fase C.

Kedua, Persamaannya terletak pada fokus penelitian terhadap peningkatan kemampuan analisis unsur intrinsik dengan menggunakan pendekatan PjBL. Namun, perbedaan yang signifikan ada pada subjek dan tempat penelitian; Widia melakukan penelitian terhadap siswa kelas XI di SMK Arinda Palembang, sementara studi ini dilakukan pada siswa di tingkat sekolah dasar.

Ketiga, Persamaannya terdapat pada variabel dependen, yaitu penguasaan komponen intrinsik dalam pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV SD. Sedangkan perbedaannya terletak pada pemanfaatan media yang mendukung; studi Safitri tidak mencantumkan penggunaan aplikasi digital secara khusus, sementara riset ini memanfaatkan Media Aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif sebagai inovasi dalam proses belajar mengajar.

Keempat, Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sugiarti, dkk. (2025) memiliki kesamaan yang sangat erat dengan studi ini, terutama dalam penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan hasil pembelajaran terkait unsur-unsur intrinsik dalam cerita di tingkat Kelas V Sekolah Dasar. Keduanya juga menerapkan metode penelitian yang serupa, yaitu Eksperimen Semu (*Quasi Experiment*), untuk membandingkan efektivitas antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Temuan dari penelitian Sugiarti mengindikasikan

bahwa model PjBL memberikan dampak yang signifikan terhadap pemahaman elemen intrinsik dan kemampuan berpikir kritis siswa jika dibandingkan dengan metode yang tradisional. Namun, ada perbedaan mendasar dalam penekanan variabel tambahan dan media yang digunakan. Sementara penelitian Sugiarti, dkk. (2025) juga mengukur keterampilan berpikir kritis dengan melibatkan 90 siswa, studi ini lebih menekankan pada efektivitas penggunaan Media Aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif sebagai alat bantu digital dalam proses pelaksanaan proyek. Penerapan media digital interaktif tersebut menjadi perbedaan utama dalam usaha menciptakan pengalaman mendengarkan yang lebih nyata dan menarik bagi siswa di lokasi penelitian ini.

Kelima, Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Ladjulu, dkk. (2023) dengan penelitian ini terdapat pada penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) sebagai variabel utama untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai unsur-unsur intrinsik dalam karya sastra. Keduanya juga memiliki kesamaan dalam menerapkan pendekatan kuantitatif guna menilai efektivitas model tersebut terhadap hasil belajar siswa. Perbedaannya terletak pada subjek serta tingkat pendidikan yang diteliti, di mana penelitian Ladjulu terfokus pada siswa kelas XI di SMA dengan materi analisis cerpen, sedangkan penelitian ini ditujukan untuk tingkat Sekolah Dasar. Selain itu, terdapat juga perbedaan dalam lokasi penelitian dan instrumen khusus yang dipakai untuk disesuaikan dengan perkembangan kognitif dari objek penelitian masing-masing.

Berdasarkan sejumlah penelitian yang relevan yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model PJBL yang didukung oleh aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif masih jarang dilakukan dan dimanfaatkan oleh para guru untuk memperdalam pemahaman unsur intrinsik siswa. Fokus utama terletak pada variabel terikat yang menekankan pada hasil penguasaan sastra serta pemanfaatan pendekatan kuantitatif dan eksperimen untuk menilai efektivitas model pengajaran. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki perbedaan dan kebaruan yang signifikan jika dibandingkan dengan studi sebelumnya. Perbedaan tersebut meliputi variasi tingkat Pendidikan dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas atau kejuruan dan jenis karya sastra yang diteliti, seperti drama, cerita pendek, dan dongeng. Yang paling membedakan

penelitian ini adalah penerapan Media Aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif sebagai inovasi alat bantu digital yang belum secara khusus diterapkan dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Tujuan dari penggunaan aplikasi ini adalah untuk menciptakan pengalaman mendengarkan yang lebih nyata, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik kognitif siswa Sekolah Dasar di Fase C, sehingga dapat mengatasi keterbatasan media tradisional dalam pembelajaran literasi sastra.

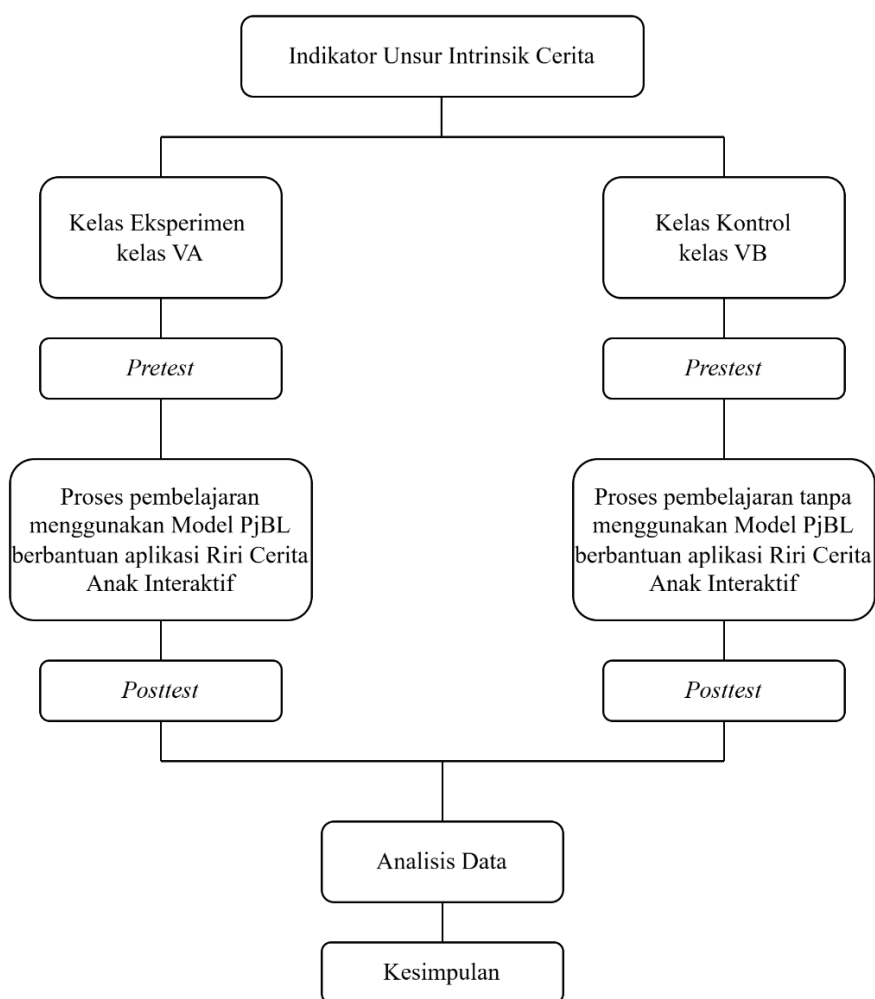
C. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan kajian kepustakaan. Di dalam kerangka pemikiran variabel-variabel penelitian dijelaskan secara mendalam dan relevan dengan permasalahan yang diteliti, sehingga dapat dijadikan dasar untuk menjawab permasalahan penelitian. Kerangka berpikir merupakan perlengkapan peneliti untuk menganalisa perencanaan dan berargumentasi kecenderungan asumsi ke mana akan dilabuhkan, penelitian kuantitatif kecenderungan akhirnya adalah diterima atau ditolak hipotesis penelitian tersebut (Syahputri, dkk., 2023, hlm. 47).

Pada penelitian ini, variabel yang akan diteliti yaitu pemahaman unsur intrinsik cerita siswa. Sampel yang dilakukan menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan model PjBL berbantuan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru kelas atau tidak menggunakan model PjBL berbantuan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif.

Kerangka berpikir penelitian ini menunjukkan rancangan alur berpikir peneliti dalam menguji efektivitas model PjBL berbantuan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif terhadap pemahaman unsur intrinsik cerita siswa. Penelitian ini diawali dengan rendahnya kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi dan menjelaskan unsur-unsur intrinsik cerita. Model PjBL bentuan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif yang melibatkan siswa secara aktif, ekspresif, dan kolaboratif untuk menghayati tokoh dan alur cerita. Melalui Model PjBL bentuan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif, siswa diharapkan dapat menginternalisasi dan memahami secara mendalam setiap unsur intrinsik cerita (seperti tokoh, penokohan, alur, dan amanat) melalui pengalaman langsung memerankan cerita tersebut.

Dengan membandingkan hasil pemahaman unsur intrinsik cerita antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas model PjBL bentuan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif dalam meningkatkan pemahaman unsur intrinsik cerita siswa sekolah dasar. Dengan demikian, berikut kerangka pemikiran yang disajikan oleh peneliti:



Gambar 2.4 Skema Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis

a. Asumsi

Asumsi adalah sesuatu yang anggap benar, tanpa harus memberikan bukti. Asumsi-asumsi dasar yang menjadi dasar argumen. konstataasi, kebenaran yang terbukti dengan sendirinya. Dugaan, anggapan, asumsi dan hipotesis yang diterima

begitu saja, setiap masyarakat dibangun di atas asumsi tertentu (Anggriawan, dkk., 2023, hlm. 4-5).

Asumsi dalam penelitian ini adalah bahwa penggunaan model PjBL yang berbantuan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif diasumsikan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang unsur intrinsik cerita. Keyakinan ini muncul karena penggabungan antara metode pembelajaran berbasis proyek dengan media audio-visual interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, relevan, dan berkesan bagi para siswa. Dengan mengikuti langkah-langkah dalam PjBL, siswa tidak sekadar menjadi penonton pasif, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proyek analisis cerita yang dipicu oleh konten menarik dari aplikasi Riri.

Penggunaan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif yang menawarkan narasi interaktif dan animasi berwarna membantu siswa dalam memahami setiap elemen intrinsik, seperti karakter, alur, latar, dan pesan moral, secara nyata dan emosional. Oleh karena itu, kombinasi ini diyakini dapat mendukung siswa beralih dari sekadar menghafal teori menjadi pemahaman yang lebih komprehensif dan mendalam tentang struktur cerita melalui proses eksplorasi proyek yang menyenangkan.

b. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang ditulis dalam bentuk kalimat pertanyaan. Sementara itu, jawaban sementara adalah jawaban yang diberikan tidak didasarkan pada fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data, melainkan berdasarkan teori-teori yang relevan. Oleh karena itu, hipotesis juga dapat dianggap sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian daripada jawaban empiris (Sugiyono, 2022, hlm. 63).

Selain itu, hipotesis merupakan dugaan sementara atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau pertanyaan penelitian yang masih harus diuji kebenarannya (Zaki, dkk., 2021, hlm. 116).

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir yang telah dipaparkan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

$$H_0 = \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 = \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 : Rata-rata kemampuan pemahaman unsur intrinsik siswa yang menggunakan model PJBL berbantuan media Riri Cerita Anak Interaktif

μ_2 : Rata-rata kemampuan pemahaman unsur intrinsik siswa yang tanpa menggunakan model PJBL berbantuan media Riri Cerita Anak Interaktif

H_0 : Tidak terdapat efektivitas antara pemahaman unsur intrinsik cerita yang menggunakan model PjBL berbantuan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif dengan yang tidak menggunakan model PjBL berbantuan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif.

H_1 : Terdapat efektivitas antara pemahaman unsur intrinsik cerita yang menggunakan model PjBL berbantuan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif dengan yang tidak menggunakan model PjBL berbantuan aplikasi Riri Cerita Anak Interaktif.