

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan saat ini menjadi perhatian utama pemerintah dan masyarakat karena dianggap sebagai landasan penting bagi kehidupan individu sehari-hari. Pendidikan bukan hanya proses belajar-mengajar, tetapi juga upaya menjaga dan mewariskan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya (Rahman et al., 2022). Pendidikan yang berkualitas sangat penting karena memungkinkan individu untuk mengembangkan potensi mereka secara maksimal, termasuk keterampilan yang relevan dengan kehidupan modern dan kemampuan untuk berinteraksi secara efektif dengan orang lain (Swandari & Jemani, 2023). Selain itu, pendidikan juga mencerminkan standar kualitas yang diperlukan bagi setiap individu sebagai warga negara Indonesia, yang dikembangkan melalui berbagai lembaga pendidikan di berbagai tingkat dan lintas jalur (Sagala et al., 2024).

Pendidikan di Indonesia berkembang di bawah pengaruh era Revolusi Industri 4.0. Menghadapi revolusi industri ini tentunya diperlukan kemauan suatu negara untuk menghasilkan sumber daya manusia yang handal, berkualitas, berdaya saing dan berdaya saing. Seseorang yang tidak mempunyai pendidikan layak apalagi di era revolusi 4.0, maka ia tidak akan mampu bersaing dalam kehidupan saat ini (Hasan, Harahap, et al., 2021). Pendidikan dipandang sebagai faktor penting untuk meningkatkan potensi manusia dan dapat dikembangkan melalui pendidikan. Sehubungan dengan hal tersebut, Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 menyatakan sebagai

berikut: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan keterampilan, lingkungan belajar dan kegiatan belajar, misalnya religiusitas/ketaatan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan dalam diri, masyarakat, bangsa dan negara (Pawero, 2021).

Meningkatkan mutu pendidikan dan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, pemerintah telah menginisiasi berbagai program, salah satunya adalah Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Gerakan Literasi Sekolah merupakan terobosan penting dalam dunia pendidikan Indonesia yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa, termasuk literasi membaca. Kegiatan literasi ini menekankan kemampuan siswa dalam berpikir kritis, yang merupakan fondasi pembentukan nilai-nilai individu dan karakter yang kuat (Muliastri, 2020). Literasi sendiri diartikan sebagai kemampuan individu untuk memanfaatkan berbagai bentuk bahasa dan gambar untuk mengamati, mendengarkan, berkomunikasi, membaca, menulis, menyajikan, dan berpikir kritis (Mawarny, 2020). Literasi membaca, digunakan sebagai strategi untuk memahami, mengaplikasikan, merefleksikan, serta mengaktifkan partisipasi individu dalam mencapai tujuan yang ditetapkan (Helmi et al., 2023). Literasi membaca lebih kompleks dan lebih dari sekedar literasi, namun mencakup pemahaman, penggunaan, evaluasi, refleksi, dan keterlibatan dengan teks untuk mencapai tujuan membaca yang pada gilirannya mengembangkan pengetahuan dan potensi mereka untuk berperan dalam masyarakat (Trisiantari, Sunendar, et al., 2023).

Strategi untuk meningkatkan literasi membaca di tingkat sekolah dasar menghadapi berbagai tantangan. Salah satu kebijakan yang diterapkan adalah mewajibkan siswa membaca selama 15 menit sebelum pelajaran dimulai. Kebijakan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi membaca siswa, namun kenyataannya sering kali menimbulkan kebosanan karena siswa merasa jenuh dengan buku yang sama setiap hari (Khusna et al., 2022). Permasalahan ini membuat guru kesulitan dalam meningkatkan aktivitas siswa terhadap literasi membaca.

Data dari *Progress in International Reading Literacy Study* (PIRLS) pada tahun 2021 menunjukkan kemampuan membaca siswa kelas 4 di Indonesia mengalami tantangan signifikan. Rata-rata nilai Indonesia hanya mencapai 405, jauh di bawah rata-rata internasional 500, dan menempatkan Indonesia di peringkat bawah dibandingkan 57 negara yang ikut serta. Sebanyak 50% siswa Indonesia berada di bawah *low benchmark*, artinya mereka kesulitan memahami teks sederhana. Faktor-faktor yang memengaruhi hasil ini termasuk keterbatasan dukungan di rumah dan dampak pandemi COVID-19, yang mengganggu proses pembelajaran. Selain itu, siswa dari sekolah dengan fasilitas lebih baik dan lingkungan yang mendukung cenderung memiliki pencapaian membaca lebih tinggi (IEA, 2021).

Tingkat literasi siswa Indonesia yang rendah juga tercermin dalam laporan studi *International Achievement Education Association* (IAEA) di Asia Timur. Kegiatan literasi sekolah yang mewajibkan siswa membaca buku di rumah sering kali tidak menarik minat siswa, sehingga 98% siswa tidak bisa menceritakan kembali apa yang telah dibaca (Astuti et al., 2022). Selain itu, observasi yang

dilakukan di SD Negeri 1 Mendoyo Dauh Tukad, Kecamatan Mendoyo, Kabupaten Jembrana mengungkapkan beberapa masalah, antara lain: (1) kegiatan literasi sekolah dilakukan dengan membaca buku apa saja selama 15 menit, yang membuat 99% siswa tidak tertarik melakukannya; (2) hanya 10% siswa yang aktif dalam satu kelas saat kegiatan literasi membaca berlangsung; (3) Umpan balik siswa saat menanggapi bacaan yang diarahkan oleh guru belum ada; dan (4) belum adanya media video animasi berbasis folklor nusantara untuk meningkatkan minat literasi membaca (Maharani et al., 2024).

Pembelajaran literasi berbasis budaya seharusnya perlu di kembangkan menggunakan teknologi berbasis video agar nantinya siswa paham tentang cerita dan unsur yang terkandung didalamnya, hal ini sejalan dengan kemampuan afektif siswa untuk menjadi pribadi yang berkarakter, percaya diri, mandiri, kreatif, berwawasan kebangsaan, cinta tanah air, dan bersahabat (Yuniastuti et al., 2021). Uraian-uraian tersebut jelas menyebutkan bahwa proses pendidikan khususnya di Indonesia, tidak hanya mewujudkan siswa yang cerdas semata, namun juga siswa yang berkarakter, serta cinta dengan tanah airnya yang tercermin melalui sikap cinta terhadap budayanya sendiri. Pemanfaatan unsur budaya dan kearifan lokal sebagai media pembelajaran memiliki nilai lebih tersendiri. Selain membantu menstimulasi hasil belajar pada aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa, juga akan menanamkan kecintaan anak pada budaya daerahnya. Sangat disayangkan, harapan tersebut berbanding terbalik dengan kenyataan di lapangan. Kekayaan budaya yang ada sangat jarang digunakan sebagai media pembelajaran di SD, termasuk media pembelajaran untuk meningkatkan literasi membaca. Pembelajaran di sekolah selama ini kurang memperhatikan aspek potensi lokal

Indonesia, seperti sumber daya alam, manusia, teknologi, dan budaya (Ginting, 2018).

Cara dan metode pengajaran yang lama harus dihilangkan secara bertahap untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas bagi bangsa dan negara Indonesia. Generasi muda agar mudah beradaptasi dengan perubahan yang jauh lebih sulit di kemudian hari, harus dibekali kemampuan dan kemauan untuk terus belajar, terutama hal-hal baru (Herman et al., 2023). Adanya reformasi yang terjadi di dunia pendidikan, hal ini juga disertai dengan perkembangan di era yang dinilai sulit untuk diadaptasi. Penyesuaian atau adaptasi tidak sulit, maka dalam kondisi ini perlu dilakukan perubahan-perubahan yang di kemudian hari dianggap jauh lebih sulit, agar generasi muda emas seluruh Indonesia bisa tampil dengan kemungkinan dan juga adanya kemauan untuk terus semangat belajar khususnya terhadap hal-hal baru yang terkandung dalam materi pembelajaran (Kemendikbudristek, 2021).

Kemampuan literasi membaca dapat mereka tekankan pada kegiatan belajar di sekolah dan diluar sekolah. Di sekolah siswa bisa mempelajari berbagai hal termasuk pemahaman folklor nusantara. Hal ini sejalan dengan upaya untuk melestarikan budaya dan identitas bangsa, dimana agar siswa tertarik membaca pembelajaran seharusnya diimbangi dengan penggunaan media yang menarik bagi siswa (Khairunnisa & Jannah, 2022). Adanya media pembelajaran berperan penting dalam menyampaikan pelajaran secara efektif. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru, tetapi juga sebagai jembatan bagi siswa untuk memahami konsep yang kompleks dengan lebih mudah dan cepat (Kusuma et al., 2023). Dengan media yang tepat, pembelajaran menjadi lebih menarik dan hasil

belajar siswa pun dapat meningkat. Selain didukung dengan adanya media yang menarik kebijakan literasi membaca saat ini sudah menjadi prioritas mengawali kegiatan pembelajaran.

Terdapat beberapa penelitian yang relevan terkait pengembangan media video animasi pada penelitian sebelumnya. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa video animasi merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan anak. Riyana et al., (2020) mempelajari pengembangan video animasi untuk meningkatkan pemahaman konsep pola pada anak usia 5 hingga 6 tahun, dengan hasil yang signifikan. Solichin, (2022) mengungkapkan bahwa video animasi efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Aminah (2019) juga menunjukkan bahwa media tersebut dapat memperluas kosa kata anak usia dini. Kiftia, (2022) menyoroti efektivitas video animasi dalam meningkatkan keterampilan menyimak teks eksplanasi pada siswa kelas V. Penelitian-penelitian ini menyoroti potensi besar video animasi sebagai alat pembelajaran yang dapat memfasilitasi pemahaman pada berbagai pelajaran.

Pengembangan media video animasi yang akan dikembangkan memiliki kebaruan berbasis folklor nusantara yang belum pernah dikembangkan, yang bisa menjadi bahan bacaan untuk meningkatkan literasi membaca siswa. Mengatasi masalah ini, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti media, dapat menjadi solusi efektif. Media yang berisi video animasi berbasis folklor nusantara dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa (Maharani et al., 2024). Video animasi dapat meningkatkan literasi membaca siswa dan sekaligus memperkenalkan budaya Indonesia. Media ini

dapat membantu siswa memahami dan mengapresiasi cerita-cerita rakyat nusantara, yang kaya akan nilai-nilai moral dan budaya, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan literasi (Nisa, 2022).

Pengembangan media video animasi juga memiliki beberapa kelemahan, seperti ketergantungan pada perangkat teknologi dan kemampuan siswa dalam menggunakan alat-alat teknologi seperti handphone atau laptop. Pentingnya untuk memastikan bahwa siswa memiliki akses yang diperlukan untuk memanfaatkan media ini secara efektif dan optimalnya penggunaan media pembelajaran yang memperkenalkan budaya Indonesia, yang bisa menambah nilai edukatif dan menarik siswa dalam kegiatan literasi membaca (Alti et al., 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi untuk meningkatkan literasi membaca di kelas III sekolah dasar, dengan harapan dapat memfasilitasi proses pembelajaran, meningkatkan literasi membaca siswa, serta memberikan pengetahuan tentang budaya Indonesia. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam upaya meningkatkan literasi membaca di sekolah dasar. Media video animasi berbasis folklor nusantara diharapkan dapat menjadi alternatif yang efektif dalam menarik minat siswa terhadap kegiatan literasi, serta membantu mereka mengembangkan kemampuan membaca dan memahami cerita dengan lebih baik. Selain itu, penggunaan media ini juga dapat memperkaya pengetahuan siswa tentang budaya Indonesia, sehingga mereka dapat lebih menghargai dan melestarikan warisan budaya bangsa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

- 1) Kebijakan yang mewajibkan siswa membaca selama 15 menit sebelum pelajaran dimulai seringkali menimbulkan kebosanan siswa membaca buku yang sama setiap hari.
- 2) Guru mengalami kesulitan dalam meningkatkan literasi membaca siswa.
- 3) Data dari survei PIRLS menunjukkan penurunan skor literasi membaca siswa Indonesia dalam beberapa tahun terakhir, mengindikasikan literasi membaca yang rendah.
- 4) Tidak adanya media yang menarik untuk meningkatkan semangat siswa terhadap literasi membaca.
- 5) Pengembangan media video animasi berbasis folklor nusantara yang belum dilakukan, yang bisa menjadi bahan bacaan untuk meningkatkan literasi membaca siswa.
- 6) Ketergantungan pada perangkat teknologi dan kemampuan siswa dalam menggunakan alat-alat teknologi seperti handphone atau laptop dapat menjadi kendala dalam pemanfaatan media video animasi.
- 7) Belum optimalnya penggunaan media pembelajaran yang memperkenalkan budaya Indonesia, yang bisa menambah nilai edukatif dan menarik siswa dalam kegiatan literasi membaca.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi tersebut, maka diperlukan pembatasan masalah agar bisa berjalan dengan lancar, sistematis, dan tidak meluas, maka dengan itu pembatasan masalah perlu dilakukan. Maka dengan begitu berfokus pada penanganan masalah: (1) Literasi membaca siswa cenderung rendah, dan (2) belum ada media video animasi elemen kemampuan akademik untuk membantu siswa meningkatkan literasi membaca.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah yang diajukan dalam peneliti ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana rancang bangun media video animasi bermuatan folklor nusantara untuk meningkatkan literasi membaca di kelas III sekolah dasar?
- 2) Bagaimana validitas media video animasi bermuatan folklor nusantara untuk meningkatkan literasi membaca di kelas III sekolah dasar?
- 3) Bagaimana kepraktisan media video animasi bermuatan folklor nusantara untuk meningkatkan literasi membaca di kelas III sekolah dasar?
- 4) Bagaimana efektivitas media video animasi bermuatan folklor nusantara untuk meningkatkan literasi membaca di kelas III sekolah dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Untuk menghasilkan rancang bangun media video animasi bermuatan folklor nusantara untuk meningkatkan literasi membaca di kelas III sekolah dasar.

- 2) Untuk mengetahui validitas media video animasi bermuatan folklor nusantara untuk meningkatkan literasi membaca di kelas III sekolah dasar.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan media video animasi bermuatan folklor nusantara untuk meningkatkan literasi membaca di kelas III sekolah dasar.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas media video animasi bermuatan folklor nusantara untuk meningkatkan literasi membaca di kelas III sekolah dasar.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Hasil penelitian ini memberikan dua jenis manfaat, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Penjelasan masing-masing manfaat adalah sebagai berikut:

1) Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat:

- a) Memberikan informasi dan wawasan baru dalam pengembangan media pembelajaran, khususnya media video animasi berbasis folklor Nusantara untuk siswa kelas III sekolah dasar.
- b) Menjadi referensi atau sumber bacaan yang relevan bagi peneliti lain dalam mengembangkan penelitian sejenis di bidang literasi membaca dan media pembelajaran berbasis budaya lokal.
- c) Memberikan sumbangan pemikiran dalam penguatan integrasi nilai-nilai budaya daerah ke dalam proses pembelajaran literasi, yang sejalan dengan upaya pelestarian budaya serta peningkatan mutu pendidikan dasar di Indonesia.

2) Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh berbagai pihak, antara lain:

a) Bagi Siswa

Manfaat dari pengembangan media video animasi bermuatan folklor Nusantara ini bagi peserta didik yaitu membantu mereka dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca, khususnya siswa kelas III Sekolah Dasar. Melalui penyajian cerita rakyat dalam bentuk animasi yang menarik, peserta didik akan lebih mudah memahami isi bacaan, memperluas kosa kata, serta meningkatkan minat membaca. Media ini juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

b) Bagi Guru

Manfaat dari pengembangan media video animasi ini bagi guru yaitu memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Guru dapat memanfaatkannya untuk menyampaikan materi pembelajaran literasi secara lebih efektif, khususnya dalam mengenalkan nilai-nilai budaya Nusantara melalui cerita rakyat. Selain itu, media ini juga dapat membantu guru dalam merancang pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan, serta meningkatkan minat siswa terhadap kegiatan membaca.

c) Bagi Kepala Sekolah

Manfaat pengembangan media video animasi ini bagi kepala sekolah yaitu sebagai upaya mendorong penggunaan media pembelajaran inovatif yang dapat mendukung peningkatan literasi membaca di sekolah. Penggunaan media berbasis kearifan lokal ini juga sejalan dengan penguatan profil pelajar Pancasila

dan pengembangan karakter siswa. Kepala sekolah dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan dalam merumuskan kebijakan yang mendukung pembelajaran berbasis budaya dan literasi.

d) Bagi Peneliti Lain

Manfaat pengembangan media video animasi bermuatan folklor Nusantara bagi peneliti lainnya yaitu sebagai referensi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa di jenjang sekolah dasar. Penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi pengembangan lebih lanjut dalam bidang literasi, teknologi pendidikan, serta pelestarian budaya melalui media digital yang kreatif.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media video animasi bermuatan folklor nusantara merupakan sebuah inovasi media yang mengandung unsur budaya yang dilibatkan ke dalam sebuah media untuk meningkatkan literasi membaca siswa di kelas III sekolah dasar. Media ini memiliki beberapa keunggulan, yaitu sebagai berikut.

- 1) Media video animasi bermuatan folklor nusantara berupa tampilan video animasi yang bermuat suatu folklor nusantara.
- 2) Media video animasi bermuatan folklor nusantara dapat disajikan menggunakan *handphone*, *PC (Personal Computer)*, atau *Proyektor*.
- 3) Media video animasi bermuatan folklor nusantara memadukan beberapa objek menarik, seperti teks, audio, video, animasi, dan grafik.
- 4) Media video animasi bermuatan folklor nusantara berisikan umpan (*questions*) saat ditayangkan.

- 5) Media video animasi bermuatan folklor nusantara digunakan untuk kepentingan pembelajaran literasi terutama saat literasi membaca sekolah dasar.
- 6) Media video animasi bermuatan folklor nusantara dapat digunakan saat pembelajaran online maupun offline.
- 7) Media video animasi bermuatan folklor nusantara dapat disimpan di dalam penyimpanan *handphone* atau *flashdisk* sehingga dapat selalu dibawa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Literasi membaca adalah salah satu kegiatan penting yang harus dilakukan sebelum pembelajaran dimulai (Pujiati et al., 2022). Literasi membaca dapat ditingkatkan secara signifikan melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat dan inovatif (Pebriyanti, 2023). Media pembelajaran yang dimaksud adalah video animasi bermuatan folklor nusantara di mana unsur budaya dimanfaatkan untuk memperkaya pengetahuan siswa. Tujuan pengembangan video animasi ini dibuat untuk meningkatkan literasi membaca siswa melalui pengenalan budaya Indonesia (Muhammadiyah et al., 2017).

Folklor nusantara merupakan jembatan penghubung antara pengetahuan akademik, kebudayaan, dan lingkungan siswa. Oleh karena itu, pengembangan media literasi membaca berbasis video animasi yang mengangkat folklor nusantara sangat penting untuk dilakukan. Media ini tidak hanya melatih literasi membaca siswa, tetapi juga menjadi sarana bagi guru untuk menyampaikan materi secara efektif. Selain itu, media ini dapat menanamkan rasa cinta terhadap budaya dalam diri siswa dan memberikan mereka pengalaman belajar yang lebih interaktif dan langsung. Folklor nusantara, yang kaya akan nilai-nilai moral dan

kearifan lokal, menjadi sumber cerita yang menarik dan relevan untuk diadaptasi dalam bentuk video animasi. Siswa tidak hanya terbantu dalam memahami bacaan, tetapi juga terlibat secara emosional dengan budaya mereka sendiri, sehingga literasi membaca menjadi lebih bermakna.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan media video animasi bermuatan folklor nusantara yaitu sebagai berikut.

- 1) Siswa kelas III SD Negeri 1 Mendoyo Dauh Tukad memiliki karakteristik menonton video dan memiliki rasa ketertarikan dengan sesuatu hal yang baru.
- 2) Media video animasi bermuatan folklor nusantara diyakini dapat memberikan kesempatan siswa untuk belajar secara aktif.
- 3) Integrasi antara media video animasi bermuatan folklor nusantara diyakini dapat meningkatkan keefektifan kegiatan literasi, serta secara tidak langsung memberikan pemahaman mengenai folklor nusantara, dan menanamkan cinta budaya pada diri siswa.
- 4) Menggunakan media video animasi bermuatan folklor nusantara diyakini dapat melatih siswa dalam meningkatkan literasi membaca.

Sedangkan, keterbatasan pengembangan media video animasi bermuatan folklor nusantara, yaitu sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media video animasi bermuatan folklor nusantara mengacu pada karakteristik di SD Negeri 1 Mendoyo Dauh Tukad. Artinya, hasil penelitian pengembangan ini hanya ditujukan untuk guru dan siswa dalam

satu sekolah tersebut, atau guru dan siswa di tempat lain dengan karakteristik yang sama.

- 2) Folklor yang dikaitkan pada media video animasi bermuatan folklor nusantara terbatas pada cerita selat bali.
- 3) Pengujian keefektifan media video animasi bermuatan folklor nusantara hanya dilakukan pada satu kelas.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penelitian ini, maka diperlukan pendefinisian istilah. Adapun definisi istilah yang diberikan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk (media pembelajaran, perangkat pembelajaran, bahan ajar, dan sebagainya) dan memperoleh validitas atau kelayakan produk. Penelitian pengembangan tidak bertujuan untuk menguji suatu teori.
- 2) Model ADDIE merupakan salah satu model dalam penelitian pengembangan yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
- 3) Media video animasi bermuatan folklor nusantara merupakan media yang dikemas dalam satu video yang menceritakan asal muasal selat bali. Komponen-komponen dalam media video animasi bermuatan folklor nusantara merujuk budaya nusantara.
- 4) Folklor nusantara adalah cerita rakyat yang menceritakan kehidupan, tradisi, dan nilai-nilai yang berkembang di masyarakat, dengan sebagian besar karakternya berasal dari budaya lokal.