



PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERSERI UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS NARASI SISWA KELAS IV SD

Setianing Kusuma¹, Arsyi Rizqia Amalia², Luthfi Hamdani Maula³

Universitas Muhammadiyah Sukabumi^{1,2,3}

e-mail: setianingkusuma019@ummi.ac.id , arsyirizqiaamalia@ummi.ac.id ,
luthfihamdani@ummi.ac.id

Diterima: 23/06/2026; Direvisi: 08/08/2026; Diterbitkan: 20/09/2026

ABSTRAK

Keterampilan menulis narasi siswa sekolah dasar masih menghadapi kendala, terutama dalam mengembangkan ide, menyusun alur cerita secara runtut, dan menggunakan kosakata yang tepat. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu memberikan stimulus visual dan membantu siswa memahami rangkaian peristiwa secara konkret. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi berseri untuk pembelajaran menulis narasi pada siswa kelas IV sekolah dasar, serta menguji tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian melibatkan ahli materi, ahli media, ahli praktisi, dan 25 siswa kelas IV SDN Babakan Bandung, Kota Sukabumi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan instrumen tes unjuk kerja (pretest dan posttest). Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi: ahli materi memperoleh persentase 93,33%, ahli media memperoleh persentase 96,67%, dan ahli praktisi memperoleh persentase 88,33%, dengan rata-rata kumulatif 92,78% dalam kategori sangat layak. Pengukuran kepraktisan melalui angket respons siswa memperoleh skor rata-rata sebesar 90,17%, kategori sangat baik. Pengujian efektivitas secara kuantitatif melalui penilaian unjuk kerja menulis teks narasi membuktikan adanya peningkatan nilai rata-rata klasikal, yakni dari 52,40 pada saat pretest menjadi 80,70 pada posttest. Hasil analisis *Normalized Gain* (N-Gain) menghasilkan nilai indeks klasikal sebesar 0,59 yang masuk dalam kategori sedang, dengan sebaran individual 24% siswa berkategori tinggi dan 76% berkategori sedang, tanpa adanya siswa di kategori rendah. Dengan demikian, media video animasi berseri yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan dan kepraktisan yang sangat baik serta menunjukkan peningkatan keterampilan menulis narasi siswa setelah penggunaannya dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Media Video Animasi Berseri, Menulis Narasi, Sekolah Dasar, ADDIE*

ABSTRACT

Elementary school students' narrative writing skills still face several challenges, particularly in developing ideas, organizing story sequences coherently, and using appropriate vocabulary. This condition indicates the need for learning media that can provide visual stimuli and help students understand a sequence of events concretely. This study aims to develop serial animated video media for teaching narrative writing to fourth-grade elementary school students and to examine the feasibility, practicality, and effectiveness of the developed media. The research employed a *Research and Development* (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of five stages: *Analysis, Design, Development, Implementation*, and *Evaluation*.



The research subjects included a material expert, a media expert, a practitioner expert, and 25 fourth-grade students of SDN Babakan Bandung, Sukabumi City. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and performance-based writing tests administered as pretests and posttests. The validation results indicated a very high level of feasibility, with scores of 93.33% from the material expert, 96.67% from the media expert, and 88.33% from the practitioner expert, resulting in a cumulative average of 92.78%, categorized as very feasible. The practicality assessment based on students' responses yielded an average score of 90.17%, categorized as very good. Quantitative effectiveness testing through narrative writing performance assessments demonstrated a substantial increase in the students' classical mean score, from 52.40 in the pretest to 80.70 in the posttest. The *Normalized Gain* (N-Gain) analysis yielded a classical index of 0.59, which falls into the medium category, with 24% of students in the high category and 76% in the medium category, and no students in the low category. Thus, the developed serial animated video media demonstrated a very high level of feasibility and practicality and showed an improvement in students' narrative writing skills following its use in the learning process.

Keywords: *Serial Animation Video Media, Narrative Writing, Elementary School, ADDIE*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kemampuan dasar berbahasa siswa. Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana berpikir, menalar, dan mengekspresikan diri. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa diharapkan mampu mengenali dirinya, memahami lingkungan sekitar, serta mengemukakan gagasan dan perasaan secara lisan maupun tertulis. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berbahasa yang menjadi bekal siswa dalam kehidupan akademik dan sosial. Keterampilan berbahasa merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh setiap siswa karena berbahasa menjadi fondasi dalam mengembangkan kemampuan akademik dan intelektual siswa (Tarigan et al., 2023).

Keterampilan berbahasa mencakup empat aspek utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain (Chindytia et al., 2026). Salah satu keterampilan berbahasa yang memiliki tingkat kesulitan tinggi, namun sangat penting untuk dikuasai siswa adalah keterampilan menulis. Menulis merupakan aktivitas mengekspresikan ide, gagasan, pikiran, atau perasaan ke dalam bentuk lambang kebahasaan secara tertulis (Muid et al., 2024). Keterampilan menulis menuntut kemampuan berpikir kritis, penguasaan kosakata, struktur kalimat, serta kemampuan mengorganisasi gagasan secara runtut (Putra et al., 2026). Kemampuan menulis yang baik akan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, mengembangkan kemampuan berpikir logis, serta meningkatkan keberhasilan akademik secara keseluruhan (Siregar & Ikawati, 2025).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, terdapat beberapa jenis keterampilan menulis yang perlu dikuasai siswa, salah satunya adalah keterampilan menulis narasi. Menulis narasi merupakan kegiatan menuangkan gagasan atau ide ke dalam bentuk tulisan yang menceritakan suatu peristiwa atau rangkaian kejadian secara runtut dengan tujuan agar pembaca dapat memahami isi cerita dan mengambil hikmah dari peristiwa yang disampaikan (Hanifa et al., 2024). Keterampilan menulis narasi tidak hanya melatih kemampuan berbahasa, tetapi juga melibatkan aspek kreativitas, imajinasi, emosi, serta



kemampuan berpikir kronologis siswa (Qondias et al., 2025). Keterampilan menulis narasi menjadi kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa kelas IV sekolah dasar dan menjadi fondasi penting bagi pengembangan keterampilan menulis pada jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, pembelajaran menulis narasi seharusnya dirancang secara menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Namun, meskipun keterampilan menulis memiliki peran yang sangat penting, kenyataannya pembelajaran menulis di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan. Menulis sering dianggap sebagai keterampilan berbahasa yang paling tidak disukai oleh siswa sekolah dasar akibat pengalaman belajar yang kurang memotivasi dan pembelajaran yang cenderung monoton (Kusna et al., 2024; Mumpuni & Afifah, 2022). Masalah tersebut ditemukan berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara di kelas IV sekolah dasar. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide menjadi sebuah cerita yang utuh. Karangan narasi yang dihasilkan siswa cenderung datar, tidak memiliki alur peristiwa yang jelas, serta susunan cerita sering kali loncat-loncat dan tidak runtut. Siswa juga sering mengalami kebingungan dalam menuangkan ide dan merangkai kata, struktur kalimat yang digunakan belum rapi, serta kosakata yang dimiliki masih terbatas. Rendahnya keterampilan menulis siswa juga terlihat dari nilai rata-rata menulis siswa yang hanya mencapai 67, sementara Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 75.

Kondisi tersebut diperkuat oleh kenyataan bahwa selama ini pembelajaran menulis belum didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik. Pembelajaran menulis sering kali berlangsung kurang menyenangkan dan belum mampu merangsang imajinasi siswa secara optimal. Media pembelajaran yang digunakan selama ini cenderung berupa media gambar statis yang belum mampu memicu emosi dan imajinasi siswa secara maksimal. Padahal, peserta didik sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui ilustrasi, gambar bergerak, dan animasi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan penjelasan verbal. Proses menulis narasi melibatkan kreativitas, emosi, dan imajinasi siswa sehingga membutuhkan pemantik ide yang tepat agar siswa dapat menuangkan gagasan, menyusun alur cerita, serta mengembangkan konflik secara runtut dan bermakna.

Berdasarkan situasi itu, dibutuhkan media pembelajaran yang bisa mendorong siswa untuk paham akan konsep menulis narasi yang lebih konkret serta bermakna. Salah satu pilihannya yang bisa dimanfaatkan adalah media audiovisual seperti video animasi berseri. Media video animasi berseri dapat dipahami sebagai media audiovisual yang menyajikan cerita dalam beberapa bagian yang saling berkaitan dan membentuk satu kesatuan alur cerita (Anita & Suriadiman, 2024). Penyajian cerita secara berseri memungkinkan materi disampaikan secara bertahap, sehingga siswa tidak menerima informasi cerita sekaligus, tetapi memahami peristiwa demi peristiwa secara berurutan. Melalui video animasi berseri, siswa dapat mengamati rangkaian peristiwa yang saling berkesinambungan, mulai dari pengenalan tokoh dan latar hingga perkembangan peristiwa dalam cerita. Hal ini berpotensi membantu siswa dalam memahami konsep kronologi dan alur cerita yang menjadi unsur penting dalam menulis narasi.

Berbagai penelitian sebelumnya telah mengkaji pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran bahasa. Hasil studi oleh Ilmi dan Tajuddin (2021) membuktikan bahwa penggunaan media video animasi memberikan peningkatan yang signifikan terhadap



kemampuan menulis narasi siswa. Kajian Irawan et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan video animasi membuat pembelajaran lebih menarik, tidak monoton, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Penelitian Kotimah (2024) menghasilkan temuan bahwa media audiovisual terbukti mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan antusiasme belajar, serta membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret. Selain itu, penelitian Triningsih et al. (2025) menjelaskan bahwa media video animasi dapat membantu peserta didik sekolah dasar dalam memahami materi pembelajaran secara lebih jelas melalui visualisasi yang menarik dan kontekstual. Namun, kajian-kajian itu terpusat pada pengujian pengaruh secara umum maupun studi literatur, belum secara spesifik berfokus pada pengembangan produk media video animasi berseri menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model instruksional yang sistematis untuk sekolah dasar.

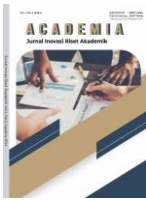
Melihat berbagai penelitian yang telah dideskripsikan, penggunaan media audiovisual terbukti bisa memfasilitasi peserta didik dalam meningkatkan keterampilan berbahasa. Akan tetapi, pengembangan media inovatif video animasi berseri yang dirancang secara terstruktur untuk keterampilan menulis narasi masih perlu dikembangkan secara nyata melalui prosedur penelitian pengembangan. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan produk media video animasi berseri melalui pendekatan *Research and Development* (R&D). Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media video animasi berseri yang tidak hanya menyajikan materi menulis narasi melalui visualisasi cerita, tetapi juga menggunakan alur cerita yang terstruktur dan diakhiri dengan *cliffhanger* sebagai stimulus bagi siswa untuk mengembangkan ide dan melanjutkan resolusi cerita ke dalam bentuk teks narasi. Pendekatan tersebut dirancang untuk membantu siswa memahami hubungan antar keadaan, urutan peristiwa, konflik, dan solusi secara konkret sehingga proses pengembangan ide menjadi teks narasi berlangsung lebih terarah. Penggunaan media ini dipadukan dengan penyajian cerita terstruktur yang membagi informasi ke dalam beberapa bagian agar siswa memiliki waktu untuk memproses informasi, mengingat, memahami, dan mengembangkan kembali isi cerita ke dalam bentuk tulisan narasi yang utuh.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi berseri sebagai media pembelajaran menulis narasi bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Media yang dikembangkan dirancang dengan penyajian cerita secara bertahap dan alur *cliffhanger* yang dapat memberikan stimulus kepada siswa dalam mengembangkan ide serta menyusun rangkaian peristiwa menjadi teks narasi yang runtut. Penelitian ini juga bertujuan untuk menguji tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media video animasi berseri yang dikembangkan untuk mendukung keterampilan menulis narasi siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*/R&D). Desain pengembangan produk mengacu pada model ADDIE yang terstruktur melalui lima tahapan utama, meliputi analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media video animasi berseri bertajuk "Cerita Sasi" untuk meningkatkan keterampilan menulis teks narasi pada siswa sekolah dasar.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Babakan Bandung, Kota Sukabumi, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian dalam proses pengembangan ini terbagi atas subjek validator ahli (ahli materi, ahli media, dan guru kelas selaku ahli praktisi) serta subjek uji coba lapangan yang melibatkan 25 siswa kelas IV SDN Babakan Bandung dan 1 guru kelas



IV. Sementara itu, objek penelitian difokuskan pada kelayakan media video animasi berseri yang dikembangkan beserta dampaknya terhadap keterampilan unjuk kerja menulis teks narasi peserta didik.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini bersifat komprehensif, meliputi observasi partisipatif, wawancara terstruktur, angket/kuesioner, asesmen unjuk kerja (tes), dan dokumentasi. Instrumen non-tes yang digunakan terdiri atas pedoman wawancara analisis kebutuhan, lembar angket validasi ahli materi, lembar angket validasi ahli media, lembar angket validasi ahli praktisi, serta lembar angket respons peserta didik. Sedangkan instrumen tes diwujudkan melalui rubrik asesmen unjuk kerja untuk mengukur performa menulis teks narasi siswa pada sesi *pre-test* dan *post-test*. Struktur indikator penilaian instrumen diadaptasi dari Suhartika & Indihadi (2021).

Data kualitatif yang diperoleh berupa kritik, komentar, dan saran dari para validator dianalisis secara deskriptif sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk. Sementara itu, data kuantitatif yang diperoleh dari lembar validasi dan angket respons peserta didik dikumpulkan menggunakan skala Likert empat poin dengan rentang skor 1 hingga 4. Persentase hasil validasi kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan, yaitu persentase 76–100% termasuk kategori sangat layak, 51–75% kategori layak, 26–50% kategori kurang layak, dan kurang dari 25% kategori tidak layak.

Efektivitas media diukur berdasarkan hasil penilaian unjuk kerja menulis teks narasi melalui perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai akhir unjuk kerja diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu sangat baik (86–100), baik (76–85), cukup (56–75), dan kurang (0–55). Selanjutnya, peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan indeks *Normalized Gain* (N-Gain) dengan kategori tinggi apabila $N\text{-Gain} > 0,70$, sedang apabila $0,30 < N\text{-Gain} \leq 0,70$, dan rendah apabila $N\text{-Gain} \leq 0,30$. Media video animasi berseri dinyatakan efektif apabila peningkatan keterampilan menulis narasi secara klasikal mencapai minimal kategori sedang berdasarkan hasil analisis N-Gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analysis

Tahap analisis dilakukan dengan mengidentifikasi urgensi pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis animasi dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil analisis kebutuhan melalui studi lapangan menunjukkan bahwa nilai rata-rata keterampilan menulis siswa masih berada di angka 52,40, di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75. Permasalahan utama yang ditemukan meliputi kesulitan siswa dalam mengembangkan ide karangan, alur cerita yang tidak runtut, serta struktur teks narasi (tokoh, latar, konflik) yang belum tersusun secara sistematis.

Guru kelas melalui wawancara menyampaikan bahwa pembelajaran menulis selama ini belum didukung oleh media bervariasi dan cenderung mengandalkan penjelasan verbal, sehingga kurang merangsang imajinasi siswa. Siswa juga memiliki keterbatasan kosakata yang mengakibatkan kalimat yang dihasilkan tidak efektif. Karakteristik operasional konkret anak usia sekolah dasar mengindikasikan perlunya stimulus visual yang kontekstual. Sebagai alternatif pemecahan masalah, dirancang inovasi berupa media video animasi berseri dengan karakter utama anak sekolah dasar bernama Sasi guna memfasilitasi pemahaman struktur narasi secara logis dan runtut.

Design

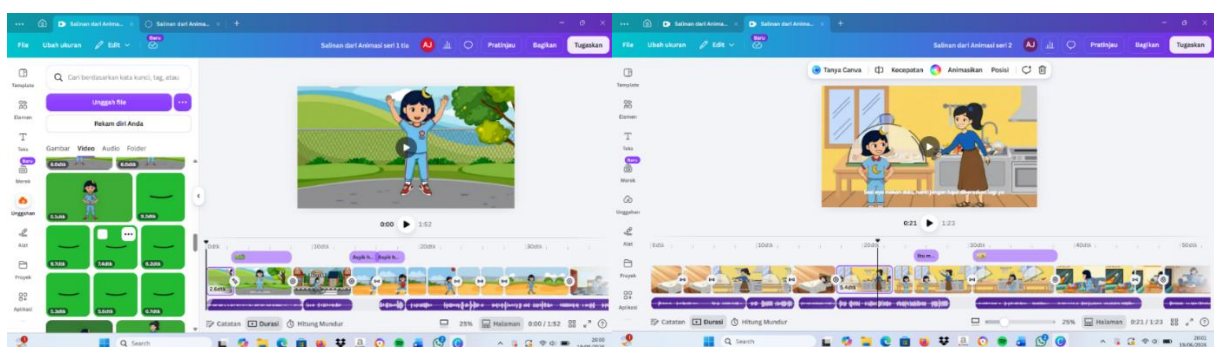
Tahap perancangan merupakan fase konseptual untuk menjembatani hasil analisis kebutuhan menjadi draf produk multimedia. Pada tahap ini, peneliti melakukan tiga langkah perancangan utama:

1. Mendesain Karakter dan Latar: Merancang tokoh anak sekolah dasar bernama Sasi dengan visualisasi konsisten (gaya rambut dengan ornamen bulan sabit mengekspresikan sifat ceria). Lingkungan visual dirancang agar relevan dengan dunia anak menggunakan aset Canva (lapangan sekolah, jalan raya perkotaan, ruang loker, dapur rumah, dan ruang TV).
2. Pemilihan Tipografi dan Struktur Teks: Menentukan jenis huruf (*font*) formal yang mudah dibaca oleh anak serta menempatkan teks dialog (*subtitle*) di bagian bawah video untuk mendukung transisi keterampilan menyimak lisan menjadi tulisan.
3. Penyusunan Storyboard: Mendesain alur cerita ke dalam dua seri utama dengan struktur menggantung (*cliffhanger*) pada akhir video, yang dilengkapi balon tanda tanya interaktif dan kalimat pemantik: “*Apa yang harus Sasi lakukan selanjutnya, ya teman-teman?*”.

Desain ini berfungsi sebagai stimulus berpikir kritis agar siswa dapat bertindak sebagai penulis cerita untuk menyelesaikan bagian resolusi pada karangan narasi mereka. Pada tahap ini juga disusun instrumen penilaian berupa angket validasi ahli materi, ahli media, ahli praktisi, serta angket respons peserta didik.

Development

Tahap pengembangan dilaksanakan dengan merealisasikan rancangan konseptual dan *storyboard* menjadi produk nyata melalui aplikasi Canva. Tindakan teknis produksi meliputi pembuatan animasi visual pergerakan karakter (*frontend animation*), pengisian suara latar narator dan dialog tokoh (*backend voice-over*) dengan artikulasi jelas, serta penyuntingan transisi audiovisual. Video yang dihasilkan berupa tayangan berdurasi pendek berformat dua seri: Seri 1 berfokus pada konflik kecerobohan Sasi setelah berolahraga, dan Seri 2 berfokus pada akibat kelalaian Sasi dalam menjaga kebersihan rumah. Rancangan alur dan tampilan media video animasi berseri yang dikembangkan pada tahap desain disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Pembuatan media video animasi

Gambar 1 menunjukkan rancangan media video animasi berseri yang disusun dalam dua seri dengan alur cerita yang saling berkaitan. Setiap seri memuat pengenalan tokoh, latar, rangkaian peristiwa, dan konflik yang divisualisasikan melalui karakter serta lingkungan yang dekat dengan kehidupan siswa sekolah dasar. Pada akhir tayangan, cerita dibuat menggantung melalui cliffhanger yang disertai pertanyaan pemantik untuk mendorong siswa memprediksi dan mengembangkan penyelesaian cerita. Rancangan tersebut menempatkan video tidak hanya

sebagai media untuk menyajikan cerita, tetapi juga sebagai stimulus bagi siswa dalam mengembangkan ide, menyusun urutan peristiwa, dan menuangkannya ke dalam teks narasi. Hasil pengembangan media video animasi berseri berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap desain ditampilkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan media video animasi berseri

Gambar 2 memperlihatkan tampilan media video animasi berseri yang telah dikembangkan dengan memadukan karakter, latar, dialog, narasi, dan teks subtitle dalam satu rangkaian cerita. Penyajian visual dibuat konsisten pada setiap seri, sedangkan latar dan peristiwa disesuaikan dengan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pada bagian akhir tayangan, cerita dihentikan pada situasi konflik dan dilengkapi dengan pertanyaan pemantik sehingga siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan gagasan mengenai penyelesaian cerita. Penggunaan alur tersebut menjadikan video sebagai stimulus pembelajaran yang dapat membantu siswa menghubungkan informasi visual dengan proses menyusun teks narasi secara runtut.

Setelah produksi video diselesaikan, dilakukan pengujian kelayakan ilmiah (uji validitas) oleh tiga pakar ahli sebelum diimplementasikan di kelas. Perolehan data persentase kelayakan dari para validator dipaparkan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Keseluruhan Uji Validitas Ahli

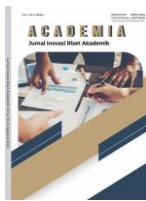
No.	Validator Ahli	Persentase
1.	Ahli Materi	93,33%
2.	Ahli Media	96,67%
3.	Ahli Praktisi	88,33%
	Rata-rata	92,78%

Sumber: Data Hasil Perhitungan Peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata akumulasi kelayakan dari ketiga validator mencapai 92,78% sehingga masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Beberapa revisi minor dilakukan berdasarkan masukan validator, seperti optimalisasi penajaman model kalimat konflik, pembesaran ukuran jenis huruf (*font*), serta penyesuaian sinkronisasi waktu (*timing*) antara kemunculan teks dan gerakan objek animasi agar lebih presisi.

Implementation

Tahap implementasi dilaksanakan melalui uji coba lapangan nyata di kelas IV SDN Babakan Bandung, Kota Sukabumi, dengan melibatkan 25 peserta didik dan 1 guru kelas. Skenario tindakan dilakukan dengan memutar video animasi berseri “Cerita Sasi” menggunakan proyektor, dilanjutkan dengan diskusi kelas mengenai karakteristik tokoh dan



alur cerita, serta pemberian lembar unjuk kerja bagi siswa untuk melanjutkan bagian akhir video yang menggantung menjadi teks narasi utuh.

Efektivitas penggunaan media diukur secara objektif dengan membandingkan nilai unjuk kerja menulis karangan narasi siswa antara *pre-test* (sebelum intervensi) dan *post-test* (sesudah intervensi). Deskripsi hasil pengolahan data nilai belajar disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Penilaian Unjuk Kerja Menulis Narasi (*Pretest* Dan *Posttest*)

Indikator	Nilai rata-rata pretest	Nilai rata-rata posttest
Pengenalan tokoh	2,76	3,76
Pengenalan latar	2,76	3,76
Kalimat tokoh	2,48	3,40
Kalimat latar	2,48	3,52
Kalimat konflik	1,64	3,08
Kalimat solusi	1,60	2,76
Kerapihan tulisan	1,80	2,56
Pilihan kata (diksi)	1,72	2,68
Total Rata-rata keseluruhan	52,40	80,70

Sumber: Data Hasil Perhitungan Peneliti (2026)

Data pada Tabel 2 mendeskripsikan adanya lonjakan nilai rata-rata klasikal siswa dari 52,40 menjadi 80,70. Kenaikan tertinggi didorong oleh kemampuan menyusun kalimat konflik (meningkat dari 1,64 menjadi 3,08) serta kalimat solusi (meningkat dari 1,60 menjadi 2,76). Batas bawah nilai minimal siswa naik dari 35,0 menjadi 62,5 pasca-intervensi.

Untuk melihat tingkat efektivitas peningkatan secara ilmiah, dilakukan perhitungan indeks *Normalized Gain* (N-Gain). Hasil pengujian menghasilkan nilai rata-rata N-Gain klasikal sebesar 0,59 yang menempatkan tingkat efektivitas media ke dalam kategori “Sedang”. Sebaran pertumbuhan individual menunjukkan 6 siswa (24%) meraih kategori tinggi dan 19 siswa (76%) berada pada kategori sedang, tanpa ditemukan siswa dengan kategori peningkatan rendah.

Pasca-pembelajaran, peneliti menyebarkan angket respons pengguna untuk mengukur kepraktisan media lapangan. Hasil pengolahan data kuesioner dari 25 siswa menunjukkan nilai rata-rata respons sebesar 90,17% yang masuk dalam kriteria “Sangat Baik”, membuktikan bahwa media ini sangat menarik dan memicu motivasi belajar siswa.

Evaluation

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai keseluruhan proses pengembangan media video animasi berseri mulai dari hasil validasi hingga penerapannya dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan dengan mempertimbangkan hasil penilaian ahli, respons siswa, serta perubahan keterampilan menulis narasi sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil validasi menunjukkan rata-rata persentase sebesar 92,78% yang termasuk kategori sangat layak, sedangkan respons siswa memperoleh persentase sebesar 90,17% dengan kategori sangat baik.

Evaluasi terhadap keterampilan menulis narasi menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 52,40 pada pretest menjadi 80,70 pada posttest. Nilai N-Gain sebesar 0,59 berada pada kategori sedang sehingga memenuhi kriteria efektivitas yang telah ditetapkan. Hasil evaluasi tersebut menjadi dasar bahwa media video animasi berseri yang dikembangkan telah



memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan kriteria efektivitas dalam mendukung pembelajaran menulis narasi siswa kelas IV sekolah dasar.

Pembahasan

Hasil penelitian dan pengembangan mendeskripsikan bahwa media video animasi berseri yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak. Tingginya persentase validasi ahli yang mencapai rata-rata 92,78% menunjukkan bahwa struktur konten, tampilan visual, dan kemanfaatan praktis media telah memenuhi standar pedagogis penulisan karya sastra anak di sekolah dasar. Peserta didik tidak hanya dituntut mengamati teks naratif statis dari buku ajar, melainkan juga difasilitasi oleh stimulus audiovisual yang mengintegrasikan unsur intrinsik cerita secara nyata. Hal ini sejalan dengan temuan studi terdahulu oleh Ilmi dan Tajuddin (2021) yang membuktikan bahwa integrasi media video animasi memberikan pengaruh positif yang besar terhadap peningkatan kemampuan mengarang narasi siswa sekolah dasar.

Keberhasilan peningkatan hasil unjuk kerja menulis teks narasi berkaitan dengan pemanfaatan alur cerita berseri yang dirancang secara interaktif. Sebelum pembelajaran dilakukan, siswa mengalami hambatan dalam merumuskan komplikasi (kalimat konflik) dan resolusi (kalimat solusi) yang logis, yang terlihat dari rendahnya skor pretest pada subindikator tersebut. Kehadiran video animasi berseri dengan teknik cerita menggantung (*cliffhanger*) memberikan stimulus bagi siswa untuk memahami hubungan antarkarakter dan urutan peristiwa dalam cerita. Model tayangan visual mengenai tindakan tokoh, seperti Sasi yang langsung makan tanpa mencuci tangan, membantu siswa memahami hubungan sebab-akibat secara lebih konkret. Temuan ini sejalan dengan Bulu et al. (2022) yang mengembangkan media video animasi berbasis gambar seri untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi siswa sekolah dasar.

Penggunaan media video animasi berseri ini juga memberikan dampak positif terhadap keterlibatan aktif dan motivasi belajar siswa di kelas. Selama proses implementasi menggunakan proyektor, atensi visual siswa didukung oleh perpaduan grafis, gerakan animasi, dialog, dan narasi. Kehadiran teks dialog (*subtitle*) yang sinkron dengan penuturan suara tokoh juga memberikan tambahan informasi yang dapat membantu siswa memahami kosakata dan konteks peristiwa dalam cerita. Temuan ini selaras dengan kajian Irawan et al. (2021) serta Kotimah (2024) yang menunjukkan bahwa media audiovisual dan video animasi dapat membuat pembelajaran lebih menarik, meningkatkan perhatian dan antusiasme siswa, serta membantu penyampaian materi secara lebih konkret. Pradana (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran interaktif dapat mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa sekolah dasar.

Pengembangan media video animasi dalam penelitian ini juga memiliki relevansi dengan penelitian Pratiwi dan Rofii (2023) yang membahas penggunaan media animasi dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa sekolah dasar. Media animasi dapat memberikan stimulus visual yang membantu siswa memperoleh gambaran mengenai objek, tokoh, maupun rangkaian peristiwa sebelum menuangkannya ke dalam bentuk tulisan. Relevansi tersebut semakin terlihat pada penelitian ini karena video tidak hanya menyajikan cerita secara visual, tetapi juga membagi cerita ke dalam beberapa bagian dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kelanjutan cerita melalui bagian *cliffhanger*. Dengan demikian, media yang dikembangkan memiliki fungsi sebagai pemantik ide sekaligus sebagai sarana untuk membantu siswa mengorganisasi gagasan sebelum menulis.





Meskipun secara klasikal indeks N-Gain berada dalam kategori sedang (0,59), hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menulis narasi setelah penggunaan media. Peningkatan terutama terlihat pada kemampuan menyusun kalimat konflik dan kalimat solusi yang sebelumnya memperoleh skor relatif rendah. Temuan ini sejalan dengan Starwati dan Wachidah (2023) yang menunjukkan bahwa video animasi dapat digunakan untuk mendukung peningkatan kemampuan menulis cerita pada siswa kelas IV. Kesamaan tersebut menunjukkan bahwa visualisasi cerita melalui animasi dapat menjadi stimulus yang membantu siswa mengembangkan isi tulisan. Akan tetapi, hasil N-Gain kategori sedang juga menunjukkan bahwa penggunaan media perlu dipadukan dengan kegiatan pembelajaran lain, seperti diskusi, pemberian contoh, latihan menyusun kalimat, dan bimbingan guru.

Pengembangan media ini juga dapat dikaitkan dengan penelitian Irvan et al. (2023) yang mengembangkan media berbantuan *augmented reality* dalam pembelajaran menulis narasi di sekolah dasar. Meskipun bentuk teknologi yang digunakan berbeda, kedua penelitian sama-sama memanfaatkan media berbasis visual untuk memberikan pengalaman konkret kepada siswa dalam memahami dan mengembangkan cerita. Perbedaannya terletak pada bentuk produk yang dikembangkan, yaitu penelitian Irvan et al. menggunakan media *augmented reality-assisted zig-zag book*, sedangkan penelitian ini menggunakan video animasi berseri dengan alur *cliffhanger*. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran menulis narasi dapat dilakukan melalui berbagai bentuk teknologi dan penyajian visual sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik.

Dukungan kepraktisan operasional bernilai 90,17% dari respons peserta didik menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat diterima dengan baik dalam proses pembelajaran. Respons positif tersebut dapat dikaitkan dengan pengemasan materi dalam bentuk animasi kehidupan sehari-hari yang dekat dengan pengalaman siswa. Hal ini memperkuat temuan Irawan et al. (2021), Kotimah (2024), dan Pradana (2025) mengenai potensi media audiovisual dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton. Dengan demikian, video animasi berseri tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian cerita, tetapi juga dapat menjadi alternatif stimulus pembelajaran yang membantu menciptakan suasana belajar menulis yang lebih menarik bagi siswa sekolah dasar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi berseri yang dikembangkan memiliki kelayakan dan kepraktisan yang tinggi serta diikuti oleh peningkatan keterampilan menulis narasi siswa. Penyajian cerita secara bertahap, penggunaan visual yang kontekstual, serta *cliffhanger* pada akhir cerita memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan gagasan dan menyusun penyelesaian cerita. Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya mengenai pemanfaatan media animasi dan audiovisual dalam pembelajaran menulis, sekaligus menunjukkan pengembangan produk dengan karakteristik khusus berupa video animasi berseri yang digunakan sebagai stimulus untuk mengembangkan bagian akhir teks narasi.

KESIMPULAN

Media video animasi berseri untuk pembelajaran menulis narasi siswa kelas IV sekolah dasar berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan sebesar 92,78% dari ahli materi, ahli media, dan praktisi dengan kategori sangat layak, serta memperoleh respons siswa sebesar 90,17% dengan kategori sangat baik. Penggunaan media juga menunjukkan peningkatan keterampilan menulis narasi,



ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 52,40 pada pretest menjadi 80,70 pada posttest dengan N-Gain sebesar 0,59 dalam kategori sedang. Dengan demikian, media video animasi berseri yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas yang telah ditetapkan serta dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran menulis narasi siswa kelas IV sekolah dasar.

Media video animasi berseri dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran untuk memberikan stimulus visual dan membantu siswa mengembangkan rangkaian peristiwa dalam menulis narasi. Guru dapat mengintegrasikan bagian cerita yang menggantung dengan kegiatan diskusi, prediksi, dan penulisan penyelesaian cerita agar siswa lebih aktif dalam mengembangkan gagasan. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media dengan cakupan materi, karakteristik siswa, dan konteks sekolah yang lebih beragam serta melibatkan subjek yang lebih luas untuk memperoleh gambaran penggunaan media pada kondisi pembelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, F., & Suriadiman, N. (2024). Efektivitas media audiovisual dan gambar berseri dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek. *GERAM (Gerakan Aktif Menulis)*, 12(2), 32-45. <https://doi.org/10.25299/geram.2024.19556>
- Bulu, Y. K., Triwahyudianto, T., & Sulistyowati, P. (2022, November). Pengembangan media video animasi berbasis gambar seri untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi siswa SD. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD Unikama* (Vol. 6, No. 1, pp. 46-56). <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/689>
- Chindytia, Kristiantari, M. G. R., Lestari, N. K. R., Saraswati, A. A. D., & Saputra, I. P. G. M. (2026). Hakikat Keterampilan Berbahasa dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(02), 271-286. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.45550>
- Hanifa, A. P., Putri, E. N., & Jacky, S. M. (2024). Kemampuan menulis narasi. *Guruku: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 138-148. <https://doi.org/10.59061/guruku.v2i3.701>
- Ilmi, N., & Tajuddin, R. (2021). Pengaruh media video animasi terhadap kemampuan menulis karangan narasi siswa sekolah dasar. *SOCIETIES: Journal of Social Sciences and Humanities*, 1(1), 38-44. <https://doi.org/10.26858/societies.v1i1.19418>
- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitriani, F. (2021). Analisis penggunaan media video animasi terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01), 212-225. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.738>
- Irvan, M. F., Putra, G. M. C., Munthe, N., & Subagyo, N. A. (2023). Development Of Augmented Reality-Assisted Zig-Zag Book Media In Narrative Writing Learning In Elementary School. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(4), 997-1009. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v12i4.9745>
- Kotimah, E. K. (2024). Efektivitas media pembelajaran audio visual berupa video animasi berbasis Powtoon dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan (JPPIP)*, 2(1), 1-18. <https://doi.org/10.69688/jpip.v2i1.55>



- Kusna, K. R., Septianingrum, K., & Chaeroh, M. (2024). Mengungkap faktor-faktor penghambat kemampuan menulis siswa kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah Birul Walidain Widodaren. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 789-794. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.855>
- Muid, A., Rosidah, A. P., & Shofiyah, L. (2024). Hakikat & Konsep Menulis. *Jurnal ilmu pengetahuan dan pendidikan islam*, 14(14), 8-21. <https://jurnal.maziyatulilmi.com/index.php/jippi/article/view/100>
- Mumpuni, A., & Afifah, N. (2022). Analisis pembelajaran membaca dan menulis permulaan siswa sekolah dasar. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 73-80. <https://doi.org/10.56916/bip.v1i2.269>
- Pradana, S. (2025). Efektivitas penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Transformasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 33-39. <https://synergizejournal.org/index.php/JTPD/article/view/48>
- Pratiwi, M., & Rofii, A. (2023). Learning media of animation in elementary school: How to improve student's narrative writing skills. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 2(1), 22-28. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v2i1.461>
- Putra, I. K. A., Listyawati, N. W., Yuanita, I. A. E., Meliyawati, N. M., Putrayasa, I. B., & Sudiana, I. N. (2026). Pembelajaran Keterampilan Menulis di Sekolah Dasar dalam Tinjauan Teoretis dan Praktis. *Widya Accarya*, 17(1), 50-59. <https://doi.org/10.46650/wa.17.1.1714.50-59>
- Qondias, D., Meo, M. J., & Moi, E. F. (2025). Analisis kemampuan menulis narasi siswa di sekolah dasar. *Jurnal Citra Magang Dan Persekolahan*, 3(3), 205-214. <https://doi.org/10.38048/jcmp.v3i3.5548>
- Siregar, D. S., & Ikawati, E. (2025). Analisis keterampilan menulis sebagai bagian dari keterampilan berbahasa di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(04), 226-237. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.8727>
- Starwati, F. R., & Wachidah, K. (2023). Animated Videos Boost Grade IV Short Story Writing Skills: Experimental Study: Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek pada Siswa Kelas IV melalui Media Video Animasi: Studi Eksperimen Kuantitatif. *Academia Open*, 8(1), 10-21070. <https://doi.org/10.21070/acopen.8.2023.4749>
- Suhartika, D., & Indihadi, D. (2021). Analisis keterampilan menulis teks narasi peserta didik di kelas V sekolah dasar. *Attadib*, 5(2), 114-123. <https://doi.org/10.32832/attadib.v5i2.19619>
- Tarigan, Y. H. B., Cipta, N. H., & Rokmanah, S. (2023). Pentingnya Keterampilan Berbahasa Indonesia Pada Kegiatan Pembelajaran Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 829-842. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2032>
- Triningsih, R., Yarmi, G., & Nurhasanah, N. (2025). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Naratif di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1), 277-285. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i1.3839>