



## PENGEMBANGAN VIDIO ANIMASI BERBASIS *STORYTELLING* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS 4 MIM 16 KARANGASEM PACIRAN

## DEVELOPMENT OF *STORYTELLING*-BASED ANIMATION VIDEOS IN INDONESIAN LANGUAGE SUBJECTS IN CLASS 4 MIM 16 KARANGASEM PACIRAN

Muhammad Rizky Maulidin<sup>1</sup>, Oriza Zativalen<sup>2</sup>, Ari Susandi<sup>3</sup>

<sup>1-3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FSTP, Universitas Muhammadiyah Lamongan,  
Lamongan, Indonesia

E-mail: [maulidinrizky273@gmail.com](mailto:maulidinrizky273@gmail.com)<sup>1</sup>, [orizazativalen@gmail.com](mailto:orizazativalen@gmail.com)<sup>2</sup>, [pssandi87@gmail.com](mailto:pssandi87@gmail.com)<sup>3</sup>

### Submitted

23 Mei 2025

### Accepted

18 Juni 2025

### Revised

26 Juni 2025

### Published

30 Juli 2025

### Kata Kunci:

Video Animasi;  
Storytelling;  
Media  
Pembelajaran;  
Bahasa Indonesia

### Keyword:

Animated Video;  
Storytelling;  
Learning Media;  
Indonesian  
Language

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi berbasis *storytelling* yang dirancang sesuai karakteristik siswa guna meningkatkan minat dan motivasi belajar Bahasa Indonesia di kelas IV MIM 16 Karangasem Paciran. Metode penelitian menggunakan model ADDIE dengan desain control group pretest-posttest. Subjek penelitian terdiri dari 32 siswa kelas eksperimen dan 26 siswa kelas kontrol. Instrumen yang digunakan meliputi angket respon dan aktivitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media sangat valid digunakan dengan validasi ahli media 92,5%, ahli desain 96,25%, ahli materi 97,35%, validasi perangkat pembelajaran 97,70%, dan angket minat baca 94,73%; (2) media sangat praktis dengan skor respon siswa 90% (kelompok kecil) dan 91% (kelompok besar). Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan bahwa media video animasi berbasis *storytelling* mampu mengatasi permasalahan rendahnya minat dan motivasi belajar siswa, serta layak digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

### Abstract

This study aims to develop *storytelling*-based animated video media designed according to student characteristics to increase interest and motivation to learn Indonesian in class IV MIM 16 Karangasem Paciran. The research method used the ADDIE model with a control group pretest-posttest design. The research subjects consisted of 32 experimental class students and 26 control class students. The instruments used include response questionnaires and student activities. The results showed that: (1) the media is very valid to use with media expert validation 92.5%, design expert 96.25%, material expert 97.35%, learning device validation 97.70%, and reading interest questionnaire 94.73%; (2) the media is very practical with student response scores of 90% (small group) and 91% (large group). Based on these results, it is concluded that *storytelling*-based animated video media can overcome the problem of low student interest and motivation to learn, and is suitable for use as an effective and fun learning media

### Citation :

Maulidin, M.R., Zativalen O., & Susandi, A. (2025). Pengembangan Vidio Animasi Berbasis *Storytelling* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 4 MIM 16 Karangasem Paciran. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(3), 453-464.  
DOI: <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p453-464>.

## PENDAHULUAN

Di era digital zaman sekarang teknologi informasi dan komunikasi sudah banyak merubah cara seseorang berinteraksi dan belajar, sehingga menjadikan sebuah tantangan baru dalam dunia pendidikan sekarang untuk menumbuhkan minat dan pemahaman siswa dalam materi pelajaran Bahasa Indonesia terutama siswa sekolah dasar. Menurut (Nurmiyati, 2024), rendahnya pemahaman

siswa dan kurangnya antusiasme siswa disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif dan masih dominannya metode pembelajaran konvensional. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, media pendidikan memainkan peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan dinamis (Yusnaldi, 2025). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti multimedia interaktif, dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Harsiwi dan Arini, 2020). Kurikulum Merdeka yang kini diterapkan di Indonesia menekankan pentingnya pembelajaran berbasis proyek dan penguatan literasi, yang menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan menyenangkan (Kemendikbudristek, 2022). Tanpa dukungan media yang sesuai, pendidik akan kesulitan dalam menyampaikan materi secara efektif dan menarik karena pemikiran dan tindakan guru akan menjadi teladan utama bagi siswa saat siswa membuat keputusan dan bertindak (Susandi dan Mas'ula, 2022). Dan guru tidak hanya menjadi pengajar, tetapi juga menjadi tokoh yang memberikan contoh kepada siswa (Zativalen, 2024).

Bidang pendidikan turut melibatkan proses pembelajaran yang mencakup keterlibatan pendidik, peserta didik, serta lingkungan belajar yang saling terintegrasi dan berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Putri dan Susandi, 2024). Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Mustami, 2024), siswa di sekolah dasar membutuhkan lebih banyak media yang dapat meningkatkan indera visual, pendengaran, dan kinestetik, sehingga mereka lebih berpartisipasi dan terlibat selama di kelas. Tantangannya adalah kekhawatiran guru dalam menggunakan media digital juga menjadi hal yang krusial saat menerapkan metode pengajaran adaptif (Musthofa dan Faizin, 2025). Solusi yang diperlukan adalah mengembangkan media pendidikan yang kreatif, relevan dengan konteks kehidupan siswa sehingga dapat meningkatkan literasi pada abad ke-21. Media pembelajaran menjadi elemen penting dalam menunjang keberhasilan dalam pembelajaran, sehingga video animasi berbasis *storytelling* menjadi salah satu bentuk solusi untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat dan pemahaman siswa pada materi Bahasa Indonesia. Unsur yang terkandung didalamnya berisi unsur visual, audio, dan naratif yang terbukti mampu meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran (Bua, 2022; Wulandari, 2023). *Storytelling* merupakan metode penyampaian yang efektif untuk membangun keterlibatan emosional dan meningkatkan pemahaman siswa (Robiatul, 2021). Dalam penggunaan video animasi berbasis *storytelling* menjadi solusi yang efektif untuk membangkitkan minat dan pemahaman secara lebih optimal pada siswa (Ria, 2024).

Beberapa hasil penelitian menunjukkan efektivitas media video animasi dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Ni Putu Riska Damayanti dan I Made Citra Wibawa, 2023) menyimpulkan bahwa *storytelling* berbasis animasi sangat efektif dalam meningkatkan literasi sains. Media video interaktif dapat meningkatkan minat membaca secara signifikan pada siswa kelas I (Prasong, 2022). Sementara (Sari dan Iba, 2023) membuktikan bahwa video animasi lebih unggul dibanding buku cerita bergambar dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia. salah satu bentuk inovasi media video animasi berbasis *storytelling* dengan menggabungkan materi dari mata pelajaran satu dengan pembelajaran yang lain dengan efek visual yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa MI Muhammadiyah 16 Karangasem. Video dirancang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mengandung nilai edukatif dan naratif yang menyatu dengan kurikulum. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan minat baca siswa. Hipotesis yang diajukan: Penggunaan video animasi berbasis *storytelling* dapat secara signifikan meningkatkan minat baca siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional”.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research & Development). Penelitian pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan untuk mencapai hasil tertentu dengan model ADDIE muncul pada tahun 1990an yang dikembangkan oleh Dousay dan Logan. yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Sugiyono, 2021). Kegiatan dilaksanakan di MI Muhammadiyah 16 Karangasem, Kabupaten Lamongan, pada tahun ajaran 2024/2025. Dengan Jumlah subjek yang digunakan dalam penelitian adalah 58 siswa dari kelas IV, yang terdiri dari 32 siswa sebagai kelompok eksperimen dan 26 siswa sebagai kelompok kontrol. Media video yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli desain dan validasi perangkat pembelajaran. Penggunaan Instrumen lainnya seperti angket respon siswa dan aktivitas siswa dengan menggunakan skala yang terdiri atas empat skala yaitu (1) tidak baik, (2) kurang baik, (3) cukup baik, (4) baik. Melalui hasil validasi tersebut dapat memberikan acuan untuk perbaikan pada media video animasi berbasis *storytelling*

**Tabel 1. Skala Pengukuran Validasi Ahli**

Validitas	Kriteria
0% - 20%	Sangat Tidak valid
21% - 40%	Tidak valid
41% - 60%	Kurang valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat valid

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah Video Animasi Berbasis *Storytelling* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 4 MIM 16 Karangasem Paciran Berikut ini merupakan penjelasan data hasil penelitian dari pengembangan Video Animasi Berbasis *Storytelling*.

### 1. Tahap *Analyze* (Analisis)

#### a. Analisis Kebutuhan Siswa

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di MI Muhammadiyah 16 Karangasem, ditemukan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV masih didominasi oleh metode konvensional, yaitu ceramah dan membaca buku pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan cenderung statis dan kurang melibatkan unsur visual yang dinamis atau audio visual yang menarik. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa terlihat cepat bosan, kurang fokus, dan tidak responsif terhadap materi yang disampaikan. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran interaktif berbasis digital seperti video animasi berbasis *storytelling* yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

#### b. Analisis Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV bertujuan agar siswa mampu: (1) Mengidentifikasi isi dan unsur-unsur dalam teks cerita, (2) Menceritakan kembali isi cerita yang didengar atau dibaca, (3) Menggunakan kosakata dan struktur kalimat dengan tepat dalam konteks naratif. Pencapaian tujuan tersebut tidak optimal jika hanya mengandalkan metode pembelajaran

yang pasif. Penggunaan media yang dapat menyajikan materi dalam bentuk visual dan naratif dinilai dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap struktur dan isi teks secara lebih kontekstual dan konkret.

c. Analisis Karakteristik Siswa

Siswa kelas IV MI berada pada rentang usia 9-10 tahun yang secara psikologis berada pada tahap operasional konkret menurut Piaget. Pada tahap ini, anak membutuhkan media pembelajaran yang bersifat visual, kontekstual, dan mudah diakses untuk membantu mereka memahami materi. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan gambar, animasi, video, dan cerita, daripada pembelajaran berbasis teks. Mereka juga cenderung lebih antusias ketika dilibatkan secara visual dan audio. Media video animasi berbasis storytelling dinilai sesuai dengan karakteristik belajar mereka dan relevan dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

2. Tahap *Design* (Desain)

Tahap perancangan merupakan proses penyusunan kerangka konseptual media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti mulai merancang isi, struktur, dan format video animasi berbasis storytelling yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan proses konkretisasi dari rancangan media yang telah dirancang sebelumnya. Media video animasi berbasis storytelling dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Plotagon yang berisi sebuah animasi yang mendukung integrasi narasi audio, ilustrasi karakter, alur cerita, dan elemen visual yang mendukung pemahaman materi Bahasa Indonesia. Media yang dikembangkan menyajikan konten yang terstruktur, mulai dari pengenalan tokoh, penyampaian konflik, penyelesaian masalah, hingga penutup berupa refleksi dan amanat. Setiap segmen dalam video dirancang agar sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

a. Hasil Pengembangan Video Animasi Berbasis *Storytelling*

Hasil pengembangan media Video Animasi Berbasis *Storytelling* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi/cerita

**Tabel 2. Hasil Pengembangan Video Animasi Berbasis *Storytelling***

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
Kode QR video animasi	Kode QR video animasi

b. Hasil Validasi Produk Pengembangan Video Animasi Berbasis *Storytelling*

1) Hasil Validasi Ahli Materi

**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi**

Skor ahli	total	persentase	keterangan
1	37	92,5%	Sangat valid
2	38	95%	Sangat valid
Rata-rata	37,5	97,35%	Sangat valid

Hasil validasi yang dilakukan oleh dua ahli materi terhadap penilaian materi menunjukkan bahwa media Vidio animasi berbasis *storytelling* memperoleh skor rata-rata sebesar 97,35% dari skor maksimum 100%. Nilai tersebut berada pada kategori sangat valid, sehingga media Vidio animasi berbasis *storytelling* dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2) Hasil validasi Ahli Media

**Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media**

Skor ahli	total	persentase	keterangan
1	36	90%	Sangat valid
2	38	95%	Sangat valid
Rata-rata	37	92,5%	Sangat valid

Hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli terhadap media yang dinilai, media Vidio animasi berbasis *storytelling* memperoleh skor rata-rata sebesar 92,5% dari skor maksimum 100%. Penilaian yang diberikan oleh dua ahli media ini menunjukkan bahwa media Vidio animasi berbasis *storytelling* berada pada kategori sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

3) Hasil Validasi Ahli Desain

**Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Desain**

Skor Ahli	Total	Persentase	Keterangan
1	39	97,5%	Sangat valid
2	38	95%	Sangat valid
Rata-rata	38,5	96,25%	Sangat valid

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh dua ahli desain terhadap penilaian desain, media Vidio animasi berbasis *storytelling* memperoleh skor rata-rata sebesar 96,25% dari skor maksimum 100%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media ini berada pada kategori sangat valid dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam konteks pembelajaran.

4) Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran

**Tabel 6. Hasil validasi Perangkat Pembelajaran**

Aspek penilaian	Skor ahli		Rata-rata	keterangan
	1	2		
Alur tujuan pembelajaran	100%	93,75%	96,9%	Sangat valid
Modul ajar	100%	96,43%	98,21%	Sangat valid
Bahan ajar	100%	96,9%	98,44	Sangat valid
Soal	100%	95%	97,5	Sangat valid
Lembar penilaian/asesmen	100%	95%	97,5	Sangat valid
Rata-rata total			97,70%	Sangat valid

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh dua ahli untuk menilai perangkat pembelajaran terhadap lima aspek penilaian, media Vidio animasi berbasis *storytelling* memperoleh skor rata-rata sebesar 97,70% dari skor maksimal 100%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran ini berada pada kategori sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

a. Hasil Uji Coba Kelompok kecil

Hasil uji coba kelompok kecil (uji coba 1) dilaksanakan dengan melibatkan pengisian angket respon siswa dan angket aktivitas siswa. Pengisian angket respon siswa dilakukan secara mandiri oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media, sedangkan angket aktivitas siswa diisi oleh observer atau rekan sejawat selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh dari kedua angket tersebut dianalisis untuk menilai tanggapan siswa serta sejauh mana media dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran.

1) Hasil Angket Respon Siswa kelompok kecil

**Tabel 7. Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Kecil**

No. Absen	Pertanyaan										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
AAK	4	3	3	3	2	3	3	4	4	4	33
ASN	2	4	4	4	3	3	3	4	4	4	35
MGR	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	36
MHR	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	37
MRAR	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	37
ADFA	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	34
MGR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
MKH	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	33
RA	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39
RM	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	36
Rata-rata total											36
Persentase											90%

Hasil perolehan angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil, diperoleh nilai rata-rata total sebesar 36 dari skor maksimal 40 dengan persentase 90%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa secara umum, respon siswa terhadap penggunaan media video animasi berbasis *storytelling* berada pada kategori "sangat baik". Hal

ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang digunakan telah mampu menarik perhatian, memotivasi, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

2) Hasil Angket Aktivitas Siswa kelompok kecil

Pada uji coba kelompok kecil (uji coba 1) dilakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa guna mengumpulkan data terkait dengan tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa dalam berbagai kegiatan. Data yang dihasilkan dari respon siswa aktivitas siswa selama uji coba kelompok kecil (uji coba 1) tersaji dalam tabel di bawah ini.

**Tabel 8. Hasil Angket Aktivitas Siswa kelompok kecil**

Nama	Pertanyaan										Jumlah	Rata-Rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
RKN	4	2	4	4	4	3	3	3	4	2	33	3,4
DW	4	2	4	4	3	3	4	3	4	3	34	3,4
Rata-rata total											33,5	3,4
Persentase												83,75%

Berdasarkan hasil perolehan dari tabel menunjukkan bahwa perolehan nilai rata-rata total sebesar 33,5 dari skor maksimal 4.00 dan memiliki persentase 83,75% nilai tersebut menunjukkan bahwa aktivitas siswa terhadap media vidio animasi berbasis *storytelling* masuk pada kategori sangat baik.

b. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar (uji coba 2) merupakan kelanjutan dari uji coba sebelumnya yang dilakukan pada kelas yang dalam kelompok kecil. Uji coba kelompok besar dilakukan untuk mendalami hasil dari uji coba terbatas dan memperluas cakupan data dengan melibatkan lebih banyak siswa. Selama uji coba kelompok besar dilakukan pengumpulan data melalui angket respon siswa dan angket aktivitas siswa. Data yang dihasilkan dari angket respon siswa dan angket aktivitas siswa selama uji coba kelompok besar (uji coba 2) tersaji dalam tabel di bawah ini.

1) Hasil Angket Respon Kelas Besar

**Tabel 9. Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Besar**

No. Absen	Pertanyaan										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
AAAK	4	3	3	3	2	3	3	4	4	4	33
AFA	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	35
AFAF	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2	35
ASN	2	4	4	4	3	3	3	4	4	4	35
ASH	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	38
MAA	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	35
MAA	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	35
MGR	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	36
MHN	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	38
MHR	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	37
MISA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40

No. Absen	Pertanyaan										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
MKRP	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	37
MRAR	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	37
MZAW	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39
RAAR	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	36
RAAS	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	37
SAF	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	35
AAA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
ADA	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39
ARA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
FFA	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39
HMA	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	38
KAA	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	37
MFH	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	34
MH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
MF	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39
MHA	2	4	4	2	4	4	2	2	4	4	32
MKH	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	33
MZA	4	4	2	2	4	3	3	3	3	3	31
RAA	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39
RM	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	36
RA	3	3	2	4	4	4	4	2	4	4	34
<b>Rata-rata total</b>											<b>36,5</b>
<b>Persentase</b>											<b>91%</b>

Berdasarkan hasil perolehan dari tabel menunjukkan bahwa perolehan nilai rata-rata total sebesar 36,5 dari skor maksimal 4.00 dan memiliki persentase 91%, nilai tersebut menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media vidio animasi berbasis *storytelling* masuk pada kategori sangat baik.

2) Hasil Angket Aktivitas Siswa Kelompok besar

Pada uji coba kelompok besar (uji coba 2) dilakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa guna mengumpulkan data terkait dengan tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa dalam berbagai kegiatan. Data yang dihasilkan dari respon siswa aktivitas siswa selama uji coba kelompok besar (uji coba 2) tersaji dalam tabel di bawah ini.

**Tabel 10. Hasil Angket Aktivitas Siswa Kelompok Besar**

Nama	Pernyataan										Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
RKN	4	3	4	2	2	3	4	4	4	4	34	3,4
DW	4	2	4	4	3	3	4	3	4	3	34	3,4
Rata-rata total											34	3,4
Persentase											85%	

Berdasarkan hasil perolehan dari tabel menunjukkan bahwa perolehan nilai rata-rata total sebesar 3,4 dari skor maksimal 4.00 dengan persentase 85% nilai tersebut menunjukkan bahwa aktivitas siswa terhadap media vidio animasi berbasis *storytelling* masuk pada kategori sangat baik. Adapun hasil dari kedua uji tersebut

mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara uji kelompok kecil pada uji coba 1 dengan uji kelompok besar pada uji coba 2.

#### 5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif untuk menilai kualitas media secara keseluruhan. Evaluasi formatif melibatkan tiga orang validator (ahli media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran) yang memberikan masukan untuk memperbaiki media dari segi tampilan, isi, dan alur penyampaian. Setelah dilakukan revisi, evaluasi sumatif dilakukan melalui kuesioner dan observasi dalam pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan mendukung keterlibatan siswa serta kelancaran proses belajar mengajar. Evaluasi ini menunjukkan bahwa media tersebut layak dan relevan untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

### **Pembahasan**

Melalui penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan produk berupa media Vidio Animasi Berbasis *Storytelling* yang dirancang khusus untuk materi teks narasi mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 4 MI dengan menggabungkan mata pelajaran lain yaitu IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dengan judul “Lingkunganku”. Proses penelitian dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE di mana model pengembangan ini memiliki 5 tahapan yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*

Vidio Animasi Berbasis *Storytelling* menjadi sebuah inovasi dengan memanfaatkan teknologi digital yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa terhadap pembelajaran melalui peningkatan variasi dan efektivitas penggunaan media. Media Vidio Animasi Berbasis *Storytelling* yang dibuat dengan menggunakan aplikasi Plotagon dapat memberikan gambaran animasi sesuai kebutuhan untuk memberikan konsep pembelajaran yang lebih hidup sehingga menghasilkan konten media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa. Animasi merupakan proses merekam dan memainkan kembali sejumlah gambar statis untuk mengembangkan ilusi gerakan yang memiliki kemampuan untuk menghidupkan suatu gambar (Safitri, 2023). Sehingga dalam penggunaannya sangat praktis dan bisa dilihat dimanapun dan kapanpun, juga memungkinkan untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk vidio dengan gabungan dari teks, gambar, suara, animasi, dan cerita yang dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop dan smartphone. Dengan demikian penggunaan media Vidio Animasi Berbasis *Storytelling* secara efektif dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran (Riyo, 2024).

Kevalidan atau keabsahan media vidio animasi berbasis *storytelling* dapat diukur melalui serangkaian uji validasi terhadap media yang telah dilaksanakan sebelumnya. Berdasarkan uji validasi terhadap media vidio animasi berbasis *storytelling* yang mencakup aspek, media desain dan materi dapat dinyatakan sangat valid digunakan. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya hasil perolehan skor yang diberikan oleh para ahli atau pakar yakni ahli media memberikan nilai sebesar 92,5% dengan kategori sangat valid, ahli desain memberikan nilai sebesar 96,25% dengan kategori sangat valid, ahli materi memberikan nilai sebesar 97,35% dengan kategori sangat valid, sehingga dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan hasil validasi media Vidio animasi berbasis *storytelling* masuk dalam kategori sangat valid.

Kepraktisan media video animasi berbasis *storytelling* dalam pembelajaran ditinjau melalui hasil uji coba kelompok kecil (uji coba 1) dan uji coba kelompok besar (uji coba 2). Instrumen yang digunakan berupa angket respon siswa dan angket aktivitas siswa selama proses pembelajaran

berlangsung. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, respon siswa terhadap media menunjukkan nilai rata-rata skor sebesar 36 dari skor maksimal 40 dengan persentase 90%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Sementara itu, aktivitas siswa pada uji coba ini memperoleh skor rata-rata sebesar 33,5 dari skor maksimal 40 dan memiliki persentase 83,75% yang masuk dalam kategori “sangat baik”.

Adapun pada uji coba kelompok besar, skor rata-rata respon siswa meningkat menjadi 36 dari skor maksimal 40 dengan persentase 91%, sedangkan skor rata-rata aktivitas siswa mencapai 3,4 dengan persentase 85% keduanya tergolong dalam kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media video animasi berbasis *storytelling* mudah digunakan, disukai oleh siswa, serta dapat mendorong keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media ini praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas dan mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif serta menyenangkan temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Cholik & Umaroh, 2023) bahwa media video animasi sangat mendukung peningkatan motivasi belajar siswa karena menghadirkan elemen visual yang memudahkan pemahaman materi secara menyenangkan.

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Hasil uji validasi menunjukkan bahwa media video animasi berbasis *storytelling* pada materi pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 4 MI pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dinyatakan sangat valid, dengan skor validasi dari ahli materi sebesar 97,35%, ahli media sebesar 92,5%, dan ahli desain sebesar 96,25%. Uji kepraktisan media dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa angket respons siswa memperoleh nilai sebesar 90% dengan kategori sangat baik, dan angket aktivitas siswa memperoleh hasil skor rata-rata sebesar 33,5 dari skor maksimal 40 dan memiliki persentase 83,75% yang masuk dalam kategori “sangat baik”. Pada uji coba kelompok besar, angket respons siswa memperoleh nilai 91% dengan kategori sangat baik, dan angket aktivitas siswa memperoleh hasil skor rata-rata aktivitas siswa mencapai 3,4 dengan persentase 85% keduanya tergolong dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba tersebut, dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis *storytelling* valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat baca siswa. Media ini dapat dijadikan referensi bagi guru dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia serta membantu siswa memahami materi secara lebih menarik dan kontekstual. Pengembangan media video animasi berbasis *storytelling* ini juga dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi penelitian selanjutnya, khususnya dalam pengembangan media berbasis *storytelling* yang lebih interaktif dan relevan dengan karakteristik siswa. Diharapkan penelitian lanjutan dapat membuat video dengan efek visual yang lebih bagus dan keren serta memperluas cakupan materi dan pendekatan berbasis budaya lokal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bua, M. T. (2022). Efektivitas Media Animasi pada Keterampilan Membaca Permulaan Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3594–3601. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2689>
- Cholik, M., & Umaroh, S. T. (2023). Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(2), 704–709. <https://doi.org/10.29100/jupi.v8i2.4121>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka: Vol.* (Kemendikbudristek, Ed.). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Mustami, M. K. (2024). Pengembangan Teknologi Audio-Visual Untuk Pembelajaran Pendidikan Islam. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 67–75.
- Musthofa, Z., Faizin, F., & Sanjani, M. A. F. (2025). Strategi Pembelajaran Storytelling Adaptif untuk Menanamkan Nilai Akhlak Mulia pada Siswa MI di Era Digital. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(4), 4282–4291. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i4.7798>
- Ni Putu Riska Damayanti, & I Made Citra Wibawa. (2023). Pengembangan Video Animasi Berbasis Storytelling Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 4(1), 32–41.
- Nurmiyati, N., Suryani, L., & Baderiah, B. (2024). Pengembangan Video Animasi Melalui Paired Storytelling Berbasis Kearifan Lokal pada Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas III di Sekolah Dasar. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 4(3), 363–374. <https://doi.org/10.36636/primed.v4i3.4790>
- Prasong, F., Kalang, F., & Nurlailah. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Interaktif untuk Meningkatkan Minat Membaca Dengan Tema Kegemaranku pada Siswa Kelas 1 Mis Al-Fitrah Oesapa. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3(1), 276–280. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v3i1.665>
- Putri, V. Y., Susandi, A., & Zativalen, O. (2024). Pengembangan e-modul berbasis flipbook untuk meningkatkan minat baca siswa kelas IV di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(3), 186–191.
- Ria Sivti Fendi, Ahmad Syafifuddin, Tri Olan Dari, Azizah Azizah, & Dessy Kurnia Mulyani. (2024). Peran Media Pembelajaran Berbasis Storytelling terhadap Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VIII di MTS Misbahul Khair. *Karakter : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam*, 2(1), 292–301. <https://doi.org/10.61132/karakter.v2i1.439>
- Riyo Permansyah. (2024). *Implementasi Media Video Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Budi Pekerti Pai Kelas VII di Smp Islam Sultan Agung 4 Semarang.*
- Robiatul Munajah M.Pd. (2021). *Modul Pedoman Bercerita (Storytelling) untuk Guru Sekolah Dasar.*
- Safitri, A. S. (2023). *Pengembangan media pembelajaran Pop-up book megabima (materi gaya berbasis animasi) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV MIN 1 Kota Kediri [Undergraduate Thesis].* Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri.
- Sari, M. P., & Iba, K. (2023). Analisis Perbedaan Penggunaan Media Video Animasi dengan Buku Cerita Bergambar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Dongeng pada Siswa Kelas IV. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 111–118. <https://doi.org/10.30651/else.v7i1.13868>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Alfabeta.

- 
- Susandi, A., Mas'ula, S., Setiawan, B., Dirgayunita, A., & Fadilah, Y. (2022). Eksistensi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(1), 49. <https://doi.org/10.17977/um009v31i12022p049>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., Anggraini, N., Daulay, N. H., & Wulandari, Y. (2025). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *PEMA*, 5(1), 80–89.
- Zativalen, O., Irmaningrum, R. N. ; S. A., & Mudayan, A. (2024). Pemberdayaan Guru Melalui Pelatihan Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar Inklusi Pada Guru Lingkup Dikdasmen Kecamatan Babat. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 7(4), 1873–1876.