



Keterampilan Menulis Narasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 126 Palembang Ditinjau dari Pemanfaatan Video Animasi Berbantu Artsteps

Dara Shopy Varadhiba

Prodi Pendidikan Dasar Sekolah Pasca Sarjana, Universitas Negeri Semarang

*Correspondence e-mail: darashopy10@gmail.com

Diterima: Juni Tahun; 2025 Revisi: Juni Tahun; 2025 Diterbitkan: Juni 2025

Abstrak

Keterampilan menulis tidak akan muncul dengan cepat dan mudah bagi siswa sekolah dasar, karena saat menulis, mereka memerlukan banyak ide, gagasan dan sumber inspirasi. Apalagi saat memulai sebuah tulisan, hal itu menjadi penghambat dalam aktivitas menulis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui terdapat atau tidaknya pengaruh video animasi berbantu artsteps terhadap keterampilan menulis narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V di SD Negeri 126 Palembang. Studi ini menerapkan pendekatan kuantitatif deskriptif. Indikator keterampilan menulis narasi dalam penelitian ini adalah kebenaran/ ketepatan isi narasi, keserasian/ keteraturan alur narasi, penggunaan bahasa dan penggunaan Ejaan Yang Disempurnakan dan tanda baca. Sampel dalam penelitian ini adalah 30 siswa dari kelas V di Sekolah Dasar Negeri 126 Palembang. Metode pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dan tes menulis. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis regresi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berbantu Artsteps memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan menulis narasi pada pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V di SD Negeri 126 Palembang. Kontribusi model yang menggunakan video animasi melalui Artsteps terhadap kemampuan menulis narasi dalam pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V SD Negeri 126 Palembang adalah sebesar 30,6%.

Kata Kunci: Menulis Narasi, Bahasa Indonesia, Video Animasi, Artsteps

Narrative Writing Skills in Indonesian Language Lessons for Class V Students of SD Negeri 126 Palembang in Terms of the Utilization of Animated Videos Assisted by Artsteps

Abstract

Writing skills will not appear quickly and easily for elementary school students, as they require a lot of ideas, thoughts, and sources of inspiration when writing. Moreover, when starting a piece of writing, it can be a barrier to writing activities. This research aims to determine whether or not there is an influence of animated videos aided by ArtsSteps on narrative writing skills in Indonesian language subjects for Class V Students of SD Negeri 126 Palembang. This study employs a descriptive quantitative approach. The indicators of narrative writing skills in this study are the accuracy/correctness of the narrative content, the coherence/order of the narrative flow, language use, and the application of Enhanced Spelling and punctuation. The sample in this study consists of 30 students from Class V Students of SD Negeri 126 Palembang. Data collection methods were conducted through questionnaires and writing tests. The data analysis method used is regression analysis. The results of this study indicate that the use of animated videos assisted by Artsteps has a positive and significant effect on the narrative writing skills in the Indonesian language subject of Class V Students of SD Negeri 126 Palembang. The contribution of the model that uses animated videos through Artsteps to the narrative writing skills in the Indonesian language subject for Class V Students of SD Negeri 126 Palembang is 30.6%.

Keywords: Animation Video Assisted by Artsteps, Narrative Writing Skills

How to Cite: Varadhiba, D. S. (2025). Keterampilan Menulis Narasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 126 Palembang Ditinjau dari Pemanfaatan Video Animasi Berbantu Artsteps. *Reflection Journal*, 5(1), 551–560. <https://doi.org/10.36312/rj.v5i1.3092>



<https://doi.org/10.36312/rj.v5i1.3092>

Copyright© 2025, Varadhiba

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Kemampuan berpikir dan keterampilan yang dimiliki manusia merupakan potensi yang dapat dikembangkan secara sistematis melalui proses latihan yang konsisten. Dalam konteks pendidikan, latihan ini dilaksanakan dalam bentuk kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk membentuk individu yang terampil, berpikir kritis, dan mampu mengembangkan kreativitas. Pendidikan tidak hanya

menjadi alat transformasi sosial, tetapi juga medium yang memungkinkan manusia untuk mengasah berbagai kompetensi dasar dan kompleks yang dibutuhkan dalam kehidupan. Salah satu pilar utama pendidikan adalah penguasaan bahasa, karena bahasa menjadi fondasi dalam menyampaikan gagasan, memahami informasi, dan menjalin komunikasi secara efektif.

Di antara berbagai keterampilan berbahasa, menulis merupakan keterampilan produktif yang memerlukan penguasaan kognitif, afektif, dan psikomotorik secara simultan. Menulis tidak hanya sebatas menyusun kata-kata, tetapi juga melibatkan proses berpikir yang kompleks, seperti mengorganisasi ide, menyusun struktur narasi, memilih kosakata yang tepat, serta memperhatikan aspek tata bahasa. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan menulis harus dikembangkan secara holistik bersamaan dengan menyimak, berbicara, dan membaca. Keempat keterampilan ini saling melengkapi dan mendukung satu sama lain untuk membentuk kompetensi komunikasi yang utuh (Zulfadewina et al., 2020).

Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, keterampilan menulis sering kali menjadi bagian yang paling menantang, baik bagi guru maupun siswa. Tantangan ini semakin terasa pada materi menulis narasi, yang membutuhkan daya imajinasi, pemahaman struktur cerita, dan keterampilan menyusun alur. Siswa tidak hanya dituntut untuk menyampaikan fakta, tetapi juga menyusun cerita yang logis, kreatif, dan komunikatif. Tantangan ini diperparah oleh minimnya pendekatan pembelajaran yang inovatif. Guru cenderung memberikan tugas menulis secara langsung tanpa pendahuluan atau stimulus yang cukup, seperti pemodelan, penjelasan struktur, atau eksplorasi visual yang dapat membantu siswa memunculkan ide.

Kondisi ini juga tampak jelas di SD Negeri 126 Palembang, berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan guru kelas V. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam menulis narasi karena kurangnya pemahaman terhadap struktur teks, kurangnya latihan menulis yang sistematis, dan terbatasnya media pembelajaran yang digunakan. Guru lebih banyak menggunakan media statis seperti slide PowerPoint, yang tidak memberikan rangsangan visual dan interaksi yang cukup untuk membangkitkan minat serta motivasi belajar siswa. Padahal, pada usia sekolah dasar, stimulus visual dan interaktif sangat berperan dalam membangun imajinasi dan motivasi belajar. Keadaan ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara pendekatan pengajaran yang digunakan dan kebutuhan belajar siswa dalam konteks keterampilan menulis.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, muncul berbagai media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan untuk menjawab tantangan tersebut. Salah satunya adalah penggunaan video animasi berbasis aplikasi *Artsteps*. Aplikasi ini memungkinkan guru merancang ruang virtual tiga dimensi yang dapat diisi dengan elemen visual, teks, dan suara. Berbeda dengan media animasi konvensional yang bersifat pasif dan linier, *Artsteps* menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan immersif. Siswa dapat menjelajah ruang pamer virtual, mengamati cerita dalam format animasi, serta berinteraksi dengan konten yang disajikan. Ini memberi peluang baru dalam mendukung pembelajaran berbasis proyek, membangun imajinasi, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta menulis narasi.

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media animasi secara signifikan meningkatkan keterampilan menulis narasi dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional. Ramadhani dan Putra (2023) menemukan bahwa siswa yang belajar dengan bantuan media animasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan menulis, terutama dalam hal struktur, kelogisan alur, dan kekayaan bahasa. Hal ini terjadi karena animasi mampu menarik perhatian siswa, memberi inspirasi visual, dan memudahkan mereka memahami urutan peristiwa dalam sebuah cerita. Hanifah dan Taufiq (2024) juga menegaskan bahwa integrasi animasi pendek dalam pembelajaran menulis menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menurunkan hambatan kognitif siswa saat memulai aktivitas menulis.

Lebih lanjut, pendekatan pembelajaran kooperatif yang melibatkan penggunaan animasi juga terbukti efektif. Ramadhani et al. (2023) menunjukkan bahwa model pembelajaran kolaboratif berbasis animasi meningkatkan kemampuan menulis narasi secara signifikan. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa terlibat dalam diskusi dan eksplorasi bersama, yang diperkuat oleh media animasi sebagai stimulus. Studi ini menekankan bahwa kolaborasi dan keterlibatan aktif siswa dalam suasana belajar yang visual dan menarik mampu membangun keterampilan menulis secara lebih mendalam. Penelitian

lain yang dilakukan oleh Pratiwi dan Rofii (2023) menyoroti kekuatan media animasi dalam meningkatkan koherensi tulisan, pemilihan kosakata, serta kemampuan tata bahasa siswa dalam menulis narasi.

Penemuan serupa juga dikemukakan oleh Rismayanti et al. (2024), yang menemukan bahwa pendekatan visual seperti *serial drawing* efektif dalam membantu siswa mengembangkan struktur cerita dan memperkaya perbendaharaan kata. Dalam konteks ini, penggunaan *Artsteps* yang memadukan visualisasi dan interaktivitas menawarkan keunggulan tambahan. Dengan fleksibilitasnya, siswa dapat membangun narasi berdasarkan pengalaman visual yang mereka peroleh saat menjelajah galeri virtual. Kemampuan untuk mengatur dan memanipulasi elemen dalam ruang belajar virtual ini memberi ruang bagi kreativitas siswa sekaligus mendukung konsentrasi dan alur berpikir logis mereka dalam menyusun cerita.

Meskipun berbagai studi telah membahas efektivitas media animasi dalam pembelajaran menulis, penggunaan *Artsteps* secara spesifik masih tergolong baru dan belum banyak diteliti, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Kebanyakan penelitian fokus pada media animasi dalam bentuk video pasif atau *short clip* tanpa unsur interaktivitas. Oleh karena itu, terdapat celah penelitian yang perlu dijembatani, yaitu bagaimana media berbasis virtual 3D interaktif seperti *Artsteps* dapat diimplementasikan dalam pembelajaran menulis narasi dan sejauh mana efektivitasnya dibandingkan pendekatan konvensional.

Dalam konteks ini, integrasi video animasi berbasis *Artsteps* dipandang memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas V SD. Aplikasi ini tidak hanya menyuguhkan elemen visual yang menarik, tetapi juga memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi belajar. Fitur interaktif ini memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya, meningkatkan pemahaman terhadap struktur cerita, dan membangun kepercayaan diri siswa dalam menulis. Selain itu, penggunaan media ini juga diyakini dapat merangsang kreativitas siswa serta meningkatkan motivasi belajar yang selama ini menjadi kendala dalam pembelajaran menulis.

Berdasarkan latar belakang dan tinjauan pustaka yang telah dikemukakan, penelitian ini diarahkan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan video animasi berbantuan *Artsteps* terhadap keterampilan menulis narasi siswa kelas V SD Negeri 126 Palembang dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana media animasi interaktif dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa dibandingkan metode konvensional yang selama ini digunakan di sekolah tersebut. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengeksplorasi respon siswa terhadap penggunaan media berbasis virtual dan bagaimana pengalaman belajar mereka terbentuk melalui interaksi dengan materi visual yang dinamis.

Penelitian ini secara spesifik mencakup siswa kelas V pada satuan pendidikan dasar, yakni SD Negeri 126 Palembang. Fokus utama kajian terletak pada keterampilan menulis narasi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan *Artsteps* dijadikan sebagai variabel bebas yang diujicobakan dalam proses pembelajaran, untuk melihat pengaruhnya terhadap kualitas tulisan siswa yang diukur berdasarkan aspek struktur, kohesi, kekayaan ide, dan keakuratan bahasa. Dengan mempertimbangkan konteks lokal dan kondisi faktual sekolah, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi yang aplikatif dan relevan di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan literasi siswa secara menyeluruh.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Informasi yang didapatkan melalui kuesioner berupa tanggapan dari responden akan dikuantifikasikan dan selanjutnya digunakan untuk menguji hipotesis. Hasil dari pengujian hipotesis akan disajikan dalam bentuk deskriptif. Penulis memutuskan untuk menggunakan metode deskriptif kuantitatif guna mengukur dan menganalisis pengaruh serta signifikansi antara variabel yang sedang diteliti, yaitu video animasi yang didukung oleh *Artsteps* terhadap kemampuan menulis narasi.

Penelitian ini akan dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 126 Palembang. Dalam penelitian ini, populasi yang diteliti terdiri dari seluruh siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 126 Palembang, yang

jumlahnya mencapai 30 siswa. Menurut Sugiyono (2018), jika jumlah populasi adalah 100 atau kurang, sebaiknya semua anggota populasi diambil sebagai sampel supaya penelitian dapat dianggap sebagai penelitian populasi. Dengan demikian, total sampelnya berjumlah 30 orang. Metode pengambilan sampel dalam penelitian ini menerapkan teknik sampling sensus, yang berarti semua elemen dalam populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2018).

Peneliti telah merancang serangkaian aktivitas riset sebagai berikut untuk studi ini: pertama, memilih sampel yang representatif dari populasi tertentu; kedua, menyusun item pernyataan untuk kuesioner dan pertanyaan untuk tulisan essay (posttest); ketiga, melakukan validasi data menggunakan uji validitas dari ahli di bidang terkait; keempat, menyediakan media pembelajaran berupa video animasi yang didukung oleh artsteps, serta membagikan kuesioner tentang media tersebut kepada sampel; kemudian, melaksanakan tes akhir (posttest) yang berfokus pada penulisan narasi; dan terakhir, menggunakan analisis statistik untuk mengidentifikasi adanya pengaruh dan signifikansi antara variabel media video animasi berbantu artsteps dan keterampilan menulis narasi.

Instrumen untuk menilai media animasi berbantu Artsteps meliputi pemilihan media yang tepat (media ditentukan dengan memilih kesesuaian tujuan dan konten pembelajaran), menetapkan dan mempertimbangkan, penggunaan media animasi berbantu Artsteps sesuai dengan tingkat kematangan/kemampuan siswa, penyajian media yang tepat melibatkan penyesuaian teknik dan metode penggunaan media dalam proses pengajaran dengan mempertimbangkan tujuan, materi, metode pengajaran, waktu dan sarana yang tersedia serta menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat. Indikator keterampilan menulis narasi dalam penelitian ini adalah kebenaran/ketepatan isi narasi, keserasian/keteraturan alur narasi, penggunaan bahasa dan penggunaan Ejaan Yang Disempurnakan dan tanda baca.

Uji validasi data pada penelitian ini menggunakan uji validasi *judgement expert* yaitu pertimbangan dari ahli yang sesuai dengan bidangnya. Uji validasi instrumen dilakukan oleh dosen yang ahli pada bidangnya dengan melakukan koreksi atas pernyataan ataupun pertanyaan kuesioner variabel media animasi berbantu Artsteps telah layak atau belum untuk dipergunakan dalam penelitian.

HASIL DAN DISKUSI

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk memastikan bahwa data residual dari model regresi terdistribusi normal, sesuai dengan salah satu asumsi dasar dalam regresi linear. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov. Hasil pengujinya dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

	Unstandardized Residual	Kriteria	Keterangan
N	30		Data terdistribusi normal
Kolmogorov-Smirnov Z	0,418		
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,986	> 0,05	Terpenuhi

Dari tabel di atas, nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,986, yang berarti lebih besar dari batas signifikansi 0,05. Dengan demikian, data residual dari model memenuhi asumsi distribusi normal. Hasil ini menunjukkan bahwa tidak terdapat penyimpangan distribusi data yang signifikan dan bahwa model regresi layak digunakan untuk analisis lanjutan.

Uji Heteroskedastisitas

Pengujian heteroskedastisitas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat variabilitas yang tidak konstan dari residual. Dalam penelitian ini digunakan uji Glejser. Hasil uji dapat dilihat pada Tabel 2:

Tabel 2. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Model	Sig.	Kriteria	Keterangan
-------	------	----------	------------

Video Animasi Berbantu Artsteps	0,713	> 0,05	Tidak terjadi heteroskedastisitas
Nilai signifikansi sebesar 0,713 menunjukkan bahwa tidak terdapat masalah heteroskedastisitas, sehingga model regresi tidak mengalami pelanggaran terhadap salah satu asumsi klasik.			

Analisis Regresi

Analisis regresi diterapkan untuk mengukur pengaruh video animasi berbantu Artsteps terhadap kemampuan menulis narasi siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 126 Palembang.

Tabel 3. Analisis Regresi

Model	Unstandarized coefficients	
	B	Std. Error
Constant	33,046	8,724
Video Animasi Berbantu Artsteps	0,482	0,126

Berdasarkan hasil di atas dapat dirumuskan model regresi dalam penelitian ini adalah:

$$Y = 33,046 + 0,482X + e$$

Persamaan regresi tersebut dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

1. Nilai konstanta (a) sebesar 33,046 satuan atau positif artinya meskipun Media Video Animasi Berbantu Artsteps tidak ada atau tidak diupayakan peningkatannya, akan tetapi keterampilan menulis narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri 126 Palembang sudah mulai terlihat ada.
2. Koefisien variabel Media Video Animasi Berbantu Artsteps (b) dari perhitungan regresi linier berganda nilai *coefficients* (b) = 0,482 satuan atau positif. Hal ini menunjukkan apabila variabel Media Video Animasi Berbantu Artsteps meningkat, maka akan meningkatkan keterampilan menulis narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri 126 Palembang.

Hasil Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini, dilakukan pengujian hipotesis dengan menerapkan metode Uji t. Uji t bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan Media Video Animasi berbantu Artsteps dalam menjelaskan variabel keterampilan menulis narasi pada pelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas V di SD Negeri 126 Palembang.

Tabel 4. Hasil Uji t

Model	B	t	Sig.	Keterangan
Video Animasi Berbantu Artsteps	0,482	3,684	0,001	H1 diterima

Adapun perhitungannya adalah sebagai berikut:

1. Menentukan hipotesis nihil dan hipotesis alternatif:
 $H_0 : \beta = 0$, tidak ada pengaruh positif dan signifikan media video animasi berbantu Artsteps terhadap keterampilan menulis narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri 126 Palembang.
 $H_1 : \beta \neq 0$, ada pengaruh positif dan signifikan media video animasi berbantu Artsteps terhadap keterampilan menulis narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri 126 Palembang.
2. Tingkat signifikansi (0,05)

$$\begin{aligned} t_{tabel} &= (\alpha/2; n - k) \\ &= (0,05/2; 30 - 2) \\ &= (0,025; 28) \\ &= 2,048 \end{aligned}$$
3. Kriteria pengujian
 H_0 diterima jika $-2,048 \leq t_{hitung} \leq 2,048$
 H_0 ditolak jika $t_{hitung} < -2,048$ atau $t_{hitung} > 2,048$
4. Menghitung nilai t
Diketahui nilai t_{hitung} pada tabel di atas sebesar 3,684.
5. Keputusan

Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,684 > 2,048$) dan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan media video animasi berbantu Artsteps terhadap keterampilan menulis narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri 126 Palembang.

Hasil Uji Koefisien Determinasi

Hasil koefisien determinasi dapat dilihat dari hasil analisis data sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Koefisien Determinasi

R	R Square	Adjusted R Square
0,568	0,329	0,306

Hasil analisis statistik yang dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS menunjukkan nilai adjusted R square sebesar 0,306. Angka ini mengindikasikan bahwa variabel penggunaan media video animasi berbantu Artsteps memberikan kontribusi sebesar 30,6% terhadap peningkatan keterampilan menulis narasi siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 126 Palembang. Dengan demikian, terdapat 69,4% faktor lain yang turut memengaruhi kemampuan menulis narasi siswa di luar penggunaan media Artsteps. Faktor-faktor ini terdiri atas faktor internal dan eksternal yang saling berkaitan dalam mendukung atau menghambat perkembangan kemampuan menulis siswa. Dari sisi internal, minat, motivasi belajar, serta kemampuan dasar berbahasa seperti penguasaan kosakata, pemahaman tata bahasa, dan struktur kalimat menjadi komponen utama. Siswa dengan minat tinggi terhadap menulis biasanya menunjukkan semangat yang lebih besar dalam menyelesaikan tugas-tugas naratif. Motivasi intrinsik yang muncul dari keinginan untuk mengekspresikan diri, berbagi pengalaman, atau sekadar menyelesaikan tantangan personal, sangat memengaruhi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menulis.

Kemampuan bahasa menjadi unsur penting yang menentukan sejauh mana siswa dapat menyusun tulisan naratif yang komunikatif dan bermakna. Siswa yang belum memiliki penguasaan kosakata yang memadai atau belum memahami kaidah tata bahasa akan mengalami kesulitan dalam menyampaikan ide-ide mereka secara runtut dan efektif. Kelemahan dalam mengidentifikasi struktur narasi, termasuk pengenalan tokoh, latar, konflik, dan penyelesaian, dapat menyebabkan tulisan siswa menjadi kurang jelas atau tidak terorganisasi. Oleh karena itu, pemahaman konsep dasar mengenai berbagai jenis tulisan, khususnya teks narasi, menjadi bekal penting dalam pengembangan keterampilan ini. Selain itu, kemampuan berpikir kritis dan kreatif juga berperan dalam meningkatkan mutu tulisan. Siswa dituntut untuk mampu menganalisis informasi, menyusun argumen, serta mengembangkan alur cerita yang logis dan menarik.

Faktor eksternal yang mendukung proses ini mencakup lingkungan belajar, metode pengajaran, ketersediaan bahan ajar, serta pemberian umpan balik yang konstruktif. Lingkungan belajar yang kondusif, seperti kelas yang tenang, nyaman, serta dilengkapi dengan fasilitas pembelajaran yang mendukung, berpengaruh besar dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan produktif. Sumber belajar yang variatif seperti buku cerita, artikel, maupun media digital, memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperkaya kosakata dan referensi narasi yang dapat merekajadikan inspirasi dalam menulis. Metode pengajaran yang interaktif dan kreatif, seperti diskusi kelompok, penulisan bersama, serta permainan bahasa, turut meningkatkan ketertarikan siswa terhadap kegiatan menulis. Umpan balik dari guru, baik secara lisan maupun tertulis, membantu siswa dalam mengenali kekuatan dan kelemahan tulisan mereka, serta memberikan arahan yang jelas untuk perbaikan.

Studi ini secara khusus menelusuri sejauh mana penggunaan media video animasi berbantu Artsteps dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas V. Hasil uji-t menunjukkan nilai thitung sebesar 3,684 yang lebih besar dari ttabel sebesar 2,048, serta nilai signifikansi 0,001 yang berada di bawah batas signifikansi 0,05. Selain itu, koefisien regresi sebesar 0,482 menunjukkan hubungan positif antara penggunaan media dan peningkatan kemampuan menulis. Artinya, semakin sering dan tepat penggunaan media animasi ini dalam pembelajaran, semakin besar pula dampaknya terhadap kemampuan menulis siswa. Penolakan terhadap hipotesis nol (H_0) dan penerimaan terhadap hipotesis alternatif (H_1) menunjukkan bahwa media ini benar-benar memiliki pengaruh yang signifikan.

Meski demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penggunaan media video animasi berbantu Artsteps hanya dilakukan dalam konteks pembelajaran

Bahasa Indonesia dengan fokus pada keterampilan menulis narasi. Cakupan media belum meluas ke keterampilan berbahasa lainnya seperti membaca, berbicara, atau mendengarkan. Kedua, sampel yang digunakan dalam penelitian ini terbatas pada satu kelas dengan jumlah 30 siswa. Dengan jumlah yang relatif kecil dan homogen secara demografis, generalisasi hasil temuan ke populasi yang lebih luas menjadi terbatas. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan sampel lebih besar dan beragam sangat dianjurkan untuk mendapatkan gambaran yang lebih representatif.

Media video animasi berbantu Artsteps dalam penelitian ini dinilai berdasarkan sejumlah indikator. Di antaranya adalah kesesuaian isi media dengan tujuan dan materi pembelajaran, kemampuan media dalam menjelaskan konsep narasi, relevansi media dengan minat dan kemampuan siswa, ketepatan teknik penyajian, serta efisiensi media dalam memfasilitasi proses belajar. Media ini dianggap berhasil jika mampu menyajikan informasi secara menarik dan mudah dipahami, disesuaikan dengan kesiapan kognitif siswa, dan ditampilkan pada waktu serta suasana yang mendukung. Ketika semua indikator ini terpenuhi, media animasi dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar menulis dan mengeksplorasi ide-ide mereka dalam bentuk narasi.

Dari hasil observasi kelas, tampak bahwa siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap proses pembelajaran menggunakan video animasi berbantu Artsteps. Mereka lebih fokus saat mencatat, lebih aktif dalam menanggapi isi tayangan, serta lebih bersemangat dalam menuangkan gagasan mereka ke dalam bentuk tulisan. Dalam video animasi yang mereka saksikan, siswa dapat mengikuti alur cerita secara visual dan auditif, sehingga lebih mudah memahami struktur narasi yang ditampilkan. Hal ini memberikan konteks nyata bagi siswa untuk membayangkan dan menuliskan peristiwa dengan alur yang runut dan bermakna. Tayangan video yang menampilkan tokoh, latar, dan peristiwa dalam bentuk visual memperkuat pemahaman mereka terhadap elemen-elemen penting dalam sebuah cerita naratif.

Media animasi berbantu Artsteps merupakan contoh media audiovisual yang menggabungkan unsur gambar dan suara. Media jenis ini terbukti efektif dalam menyampaikan informasi secara menyeluruh, sekaligus memperkuat daya serap siswa terhadap materi. Ketika siswa menyaksikan video animasi, mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan juga terlibat secara emosional dan kognitif. Mereka merasa lebih dekat dengan karakter dalam cerita, memahami suasana hati tokoh, serta dapat membayangkan peristiwa yang diceritakan. Pengalaman ini memicu empati dan refleksi, yang pada akhirnya memengaruhi kualitas narasi yang mereka hasilkan.

Penggunaan media ini juga membantu siswa mengembangkan ide-ide kreatif dalam menulis. Visualisasi dalam video membantu mereka memahami lokasi, peristiwa, maupun situasi tertentu yang dapat dijadikan inspirasi dalam menulis. Dengan demikian, siswa tidak hanya mengandalkan imajinasi abstrak, tetapi mendapatkan bantuan konkret dalam membangun cerita. Ini sangat membantu terutama bagi siswa yang memiliki keterbatasan dalam mengeksplorasi gagasan secara mandiri. Ketika siswa melihat bagaimana sebuah peristiwa dikembangkan menjadi cerita dalam video, mereka terdorong untuk membuat narasi serupa dengan gaya dan isi yang mereka sesuaikan sendiri.

Media video animasi berbantu Artsteps juga menjadi alternatif metode pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. Dengan pendekatan ini, siswa tidak cepat merasa bosan karena aktivitas belajar terasa lebih hidup dan interaktif. Suasana kelas menjadi lebih dinamis, siswa lebih aktif berpartisipasi, dan motivasi belajar meningkat. Hal ini secara tidak langsung berdampak pada peningkatan keterampilan menulis narasi. Temuan ini sejalan dengan studi sebelumnya oleh Munirah et al. (2019) yang menunjukkan bahwa media video animasi yang didukung oleh platform seperti Artsteps dapat memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan keterampilan menulis. Mereka mencatat bahwa penggunaan media visual semacam ini mampu meningkatkan motivasi siswa, menyederhanakan materi yang kompleks, serta menjadikan proses belajar lebih menarik.

Namun, efektivitas penggunaan media ini tidak terlepas dari tantangan yang perlu dipertimbangkan oleh pendidik. Salah satu kendala potensial adalah kecenderungan siswa untuk bergantung pada media teknologi secara berlebihan. Ketika siswa terbiasa menyerap informasi secara visual tanpa diimbangi dengan proses berpikir kritis, mereka dapat kehilangan kemampuan untuk mengembangkan narasi secara mandiri. Selain itu, aspek aksesibilitas juga menjadi isu penting. Tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap teknologi dan internet, terutama di lingkungan sekolah dengan sumber daya terbatas. Hal ini dapat menimbulkan kesenjangan dalam pembelajaran.

Kemungkinan distraksi juga harus diperhatikan. Visual yang terlalu mencolok atau terlalu cepat dapat mengalihkan perhatian siswa dari tujuan utama pembelajaran, yakni peningkatan kemampuan menulis. Siswa mungkin lebih terfokus pada tampilan animasi ketimbang makna naratif yang dikandung. Terakhir, penyederhanaan isi cerita dalam video animasi berisiko mengurangi kedalaman narasi. Elemen-elemen kompleks seperti konflik batin tokoh, dialog yang bermuansa, atau latar cerita yang kompleks bisa terlewatkan jika animasi dibuat terlalu sederhana.

Meski demikian, dengan pengelolaan yang tepat, media video animasi berbantu Artsteps tetap memberikan kontribusi positif yang signifikan dalam pembelajaran menulis narasi. Guru dapat mengkombinasikan media ini dengan strategi lain yang mendorong eksplorasi ide dan penulisan kreatif, seperti diskusi reflektif, penugasan terbuka, atau penulisan kolaboratif. Kombinasi ini akan memastikan bahwa siswa tidak hanya memahami struktur cerita dari tayangan visual, tetapi juga mampu membangun narasi dengan ciri khas mereka sendiri. Oleh karena itu, integrasi media animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk keterampilan menulis narasi, sangat layak dipertimbangkan sebagai bagian dari inovasi pedagogis di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penggunaan media video animasi berbantu Artsteps memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan menulis narasi siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 126 Palembang. Kontribusi model yang menggunakan video animasi melalui Artsteps terhadap kemampuan menulis narasi dalam pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V SD Negeri 126 Palembang adalah sebesar 30,6%. Artsteps dapat dikembangkan sebagai *platform* belajar berbasis proyek dengan memanfaatkan fitur-fitur yang dimilikinya untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Dengan Artsteps, siswa dapat membuat pameran virtual dari proyek-proyek yang mereka kerjakan, memamerkan hasil karya mereka, dan belajar dari karya orang lain. Dengan memanfaatkan potensi Artsteps secara optimal, *platform* ini dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung pembelajaran berbasis proyek yang inovatif dan menarik.

REKOMENDASI

Sekolah harus berusaha untuk memperbaiki fasilitas dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sementara para guru diharapkan untuk menerapkan berbagai metode pembelajaran agar keterampilan menulis narasi siswa dapat meningkat. Siswa diharapkan untuk memanfaatkan berbagai sarana dalam proses pembelajaran agar dapat mendukung pembelajaran, serta meningkatkan motivasi dan semangat dalam belajar. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan media animasi berbantu Artsteps dalam meningkatkan keterampilan membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ataupun mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abigail, S., Syafri, R., Zain, A., & Kamil, M. (2023). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Yayasan Kita Menulis.
- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain kuasi eksperimen dalam pendidikan: Literatur review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Agustina, D., & Hidayat, R. (2023). Wattpad's role in motivating secondary school students to write a narrative text: A case study. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(3), 1164–1178. <https://doi.org/10.51276/edu.v4i3.472>
- Asril, A. (2018). Penerapan strategi belajar peta konsep (concept mapping) untuk meningkatkan hasil belajar PKN siswa kelas IV sekolah dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 112. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v7i1.5344>
- Asrulla, A., Risnita, R., Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan sampling (kuantitatif), serta pemilihan informan kunci (kualitatif) dalam pendekatan praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332.

- Cahyanti, N., & Nuroh, E. (2023). Digital storytelling media to improve students' speaking skills in elementary school. *Journal of Education Technology*, 7(2), 261–268. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i2.58679>
- Flower, L., & Hayes, J. R. (2024). *A cognitive process theory of writing*. Cambridge University Press.
- Gumelar, M. S. (2017). *Animation hybrid technique* (Rangkuman pustaka, pp. 1–3).
- Hadi, S. (2017). Efektivitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. Universitas Negeri Malang.
- Hanifah, N., & Taufiq, W. (2024). Using animated shorts to improve narrative writing skills in students. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 19(1). <https://doi.org/10.21070/ijemd.v19i1.840>
- Indrayati, P. A., & Hendratno, M. H. (2024). Pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi dalam pembelajaran daring untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas V sekolah dasar. Universitas Negeri Surabaya.
- Kurnia Asih, L., Atikah, C., & Nulhakim, L. (2024). Pengaruh video animasi berbasis Animaker dalam efektivitas belajar siswa kelas V SD. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Mufidah, A., Agustina, W., & Ekapti, R. (2023). De-asigion (digital plotagon animation video) as a middle science learning media to avoid SDGs 2030. *Insecta: Integrative Science Education and Teaching Activity Journal*, 4(1), 64–74. <https://doi.org/10.21154/insecta.v4i1.6022>
- Munirah, M., Suhartini, S., & Kurniawati, K. (2019). Pengaruh penggunaan media gambar seri terhadap keterampilan menulis cerita dongeng siswa kelas III SD. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 4(2), 731–740.
- Muzaki, F., Ilmi, N., & Tajuddin, R. (2025). Integrasi e-book berbasis animasi dalam pembelajaran teks eksplanasi dan dampaknya terhadap keterampilan menulis siswa SD. Universitas Negeri Jakarta.
- Ngoi, S., Tan, K., Alias, J., & Mat, N. (2024). Digital storytelling to improve English narrative writing skills. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 14(4). <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v14-i4/21249>
- Nurjamal, N., Suryana, D., & Hasan, A. (2019). *Terampil berbahasa*. Bandung: Alfabeta.
- Nurmala, V., Sujarwo, S., Lidiyasari, A., Nugroho, I., Adi, B., & Kawuryan, S. (2024). Learning the value of character education from Indonesian animation series: Adit & Sopo Jarwo. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 7(1), 214–225. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v7i1.65484>
- Piaget, J. (2023). *Cognitive development and learning in children*. Springer.
- Pratiwi, M., & Rofi'i, 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>
- Rahayu, N. D., Zulherman, Z., & Yatri, I. (2021). Animated video media based on Adobe After Effects (AEF) application: An empirical study for elementary school students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783(1), 112–116.
- Ramadhani, N., & Putra, M. (2023). Animation learning media in improving narrative writing skills of elementary school students. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 123–129. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i2.365>
- Ramadhani, W., Kurniaman, O., & Sari, I. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe think pair share berbantuan film animasi terhadap keterampilan menulis narasi siswa kelas V sekolah dasar. *Tsaqofah*, 3(5), 1043–1060. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i5.1811>
- Rini, K. (2019). Pembelajaran menulis di sekolah dasar. *Menulis: Deskripsi dan Narasi*, 3(4), 99–109.
- Rismayanti, N., Dewi, R., & Tanduk, R. (2024). Utilization of serial drawing media as a learning tool for narrative writing in elementary school. *Jurnal Kependidikan Media*, 13(3), 91–97. <https://doi.org/10.26618/jkm.v13i3.17922>
- Robbins, S. P. (2020). *Keterampilan dasar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rohma, N. N., & Ali, M. (2017). Estetika formalis film Pohon Penghujan sutradara Andra Fembriarto. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 13(1), 41–51.
- Samad, M., & Maryati. (2017). *Media pembelajaran*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.

- Sopian, S. (2023). The effectiveness of using the mind mapping learning method to improve the ability to write narrative essays in Sukahati public elementary school students. *Jurnal Multidisiplin Sahombu*, 3(1), 29–34. <https://doi.org/10.58471/jms.v3i01.1661>
- Subana, M., & Sunarti. (2002). *Strategi belajar mengajar Bahasa Indonesia: Berbagai pendekatan, metode, teknik, dan media pengajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Sugini, S., Hermawan, T., Barzegar, S., & Androutsos, P. (2024). Mastering effective sentences and motivation on the ability of writing narratives in primary school. *Journal of Basic Education Research*, 5(1), 22–27. <https://doi.org/10.37251/jber.v5i1.835>
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian: Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparno, & Yunus, M. (2019). *Keterampilan dasar menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suryani, N., Haryati, D., & Yuliani, R. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sylvia, S. E., Baedowi, S., & Aryanto, A. (2022). Pengaruh media pembelajaran film animasi pelajaran Bahasa Indonesia terhadap kemampuan bercerita siswa. *Dwijaloka: Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 3(4), 500–505.
- Tarigan, H. G. (2018). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Triswanti, F., Yarmi, G., & Zuhairi, A. (2023). Enhancing narrative writing skills in fifth-grade students through audio-visual learning and independent learning approach. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 19(2), 223–229. <https://doi.org/10.36456/bp.vol19.no2.a7946>
- Ulfa, D. M., & Soenarto, S. (2018). Pengaruh penggunaan media video dan gambar terhadap keterampilan menulis kembali isi cerita kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 22–34.
- VALEN, Y., & VEGA, N. (2023). Nursing students' narrative text writing improvement with animation video. *Research and Innovation in Applied Linguistics-Electronic Journal*, 1(1), 18. <https://doi.org/10.31963/rial-ej.v1i1.3750>
- Vicol, M., Gavriliu, M., & Măță, L. (2024). A quasi-experimental study on the development of creative writing skills in primary school students. *Education Sciences*, 14(1), 91. <https://doi.org/10.3390/educsci14010091>
- Vygotsky, L. S. (2022). *Theories of constructivist learning and zone of proximal development*. Harvard Education Press.
- Yunuarti, W. A., & Mustadi, A. (2017). Pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD. *Prima Edukasia*, 2(2), 254–261.
- Zulherman, Z., Rahayu, N., & Sari, Y. (2021). Development of Android-based Millealab virtual reality media in natural science learning. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(1), 1–10.
- Zulfadewina, N., Ramli, S., & Kurniawan, D. (2020). Development of Adobe Flash CS6 multimedia-based learning media on science subjects animal breeding materials. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1308–1314.