

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS CERITA DENGAN MENGGUNAKAN
VIDEO ANIMASI PADA SISWA KELAS VI UPT SDN 78 BALANG, DESA
BONTOKASSI, KABUPATEN TAKALAR**

¹ Wiwi Aulia Firman, ² Risna, ³ Syamsinah, ⁴ Ika Zulfika
Universitas Muhammadiyah Makassar Jl. Sultan Alauddin No. 259
e-mail : ¹wiwifauzia123@gmail.com, ²risnaarianto79@gmail.com
, ³syamsinahkinang81@gmail.com, ⁴ikazulfikaunismuh@Ac.id

Abstrak

Kemampuan menulis cerita peserta didik sekolah dasar masih menghadapi tantangan signifikan, terutama dalam mengembangkan gagasan, mengonstruksi alur koheren, dan menerapkan kaidah kebahasaan yang tepat. Penelitian ini bertujuan mengetahui peningkatan kemampuan menulis cerita dengan menggunakan video animasi pada peserta didik kelas VI UPT SDN No. 78 Balang, Desa Bontokassi, Kabupaten Takalar. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart dengan dua siklus, melibatkan 30 peserta didik, mengintegrasikan model Discovery Learning dengan pendekatan Deep Learning berbasis video animasi berdurasi 3-5 menit. Data dikumpulkan melalui observasi, tes evaluasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan pendekatan mixed method. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dengan nilai rata-rata meningkat dari 83% pada siklus I menjadi 89% pada siklus II, serta persentase ketuntasan melonjak drastis dari 18% menjadi 80%, menandakan peningkatan sebesar 62%. Transformasi kualitatif teridentifikasi melalui peningkatan kemampuan mengembangkan gagasan naratif, mengonstruksi alur cerita koheren, menggunakan variasi diksi lebih kaya, dan menerapkan kaidah kebahasaan dengan tepat. Video animasi terbukti efektif sebagai stimulus visual yang memfasilitasi pemahaman unsur intrinsik cerita sekaligus meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran menulis cerita sangat efektif meningkatkan kompetensi literasi peserta didik sekolah dasar.

Kata Kunci: Discovery Learning, Kemampuan Menulis Cerita, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Penelitian Tindakan Kelas, Video Animasi

Abstract

Elementary school students' story writing abilities still face significant challenges, particularly in developing ideas, constructing coherent plots, and applying appropriate linguistic conventions. This study aims to determine the improvement in story writing skills using animated videos among sixth-grade students at UPT SDN No. 78 Balang, Bontokassi Village, Takalar Regency. The method employed was Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model with two cycles, involving 30

students, integrating the Discovery Learning model with a Deep Learning approach based on 3-5 minute animated videos. Data were collected through observation, evaluation tests, and documentation, then analyzed using a mixed-method approach. Research results showed significant improvement with average scores increasing from 83% in cycle I to 89% in cycle II, and mastery percentage dramatically surging from 18% to 80%, indicating a 62% increase. Qualitative transformation was identified through improved abilities in developing narrative ideas, constructing coherent story plots, using richer vocabulary variations, and applying linguistic conventions appropriately. Animated videos proved effective as visual stimuli facilitating understanding of intrinsic story elements while simultaneously increasing students' motivation and active participation. This study concludes that the use of animated videos in story writing instruction is highly effective in enhancing elementary school students' literacy competencies.

Keywords: *Animated Video, Classroom Action Research, Discovery Learning, Indonesian Language Learning, Story Writing Skills*

PENDAHULUAN

Kemampuan literasi menjadi fondasi utama dalam membangun mutu pendidikan yang berkualitas. Fokus utama pendidikan mencakup pengembangan kompetensi literasi, yang meliputi kemampuan membaca, menulis, dan memahami informasi secara komprehensif. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang esensial harus dikuasai peserta didik di jenjang sekolah dasar. Kompetensi menulis tidak hanya berfungsi sebagai medium komunikasi tidak langsung, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, mengenali potensi diri, serta membantu mengingat informasi. Dengan menguasai keterampilan menulis, peserta didik dapat menyampaikan ide, gagasan, dan perasaan dalam bentuk bahasa tulis sehingga orang lain yang membaca dapat memahami isi tulisan tersebut dengan baik. Namun demikian, pembelajaran kemampuan menulis cerita di tingkat sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas VI UPT SDN No. 78 Balang, Desa Bontokassi, Kabupaten Takalar ditemukan sejumlah permasalahan pembelajaran, diantaranya adalah rendahnya capaian hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Beberapa faktor yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar tersebut meliputi kurangnya variasi dalam pembelajaran, materi pelajaran yang terlalu padat, serta minimnya perhatian peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini mengakibatkan minat belajar peserta didik kurang optimal dan peserta didik mengalami kesulitan dalam mengekspresikan ide-ide kreatifnya ke dalam bentuk tulisan cerita yang menarik (Rahayu et al., 2020).

Permasalahan yang terjadi di UPT SDN No. 78 Balang sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh (Achmad et al., 2021) yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik kelas VI mengalami kurangnya kemandirian dalam menyelesaikan tugas dan merasa bosan dalam proses pembelajaran. Peserta didik cenderung

lambat dalam memahami materi pembelajaran yang disajikan oleh guru dan memerlukan waktu yang lebih lama untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Permasalahan ini menimbulkan hambatan bagi peserta didik dalam memahami substansi materi yang telah dipelajari dan menarik kesimpulan dari materi yang telah diajarkan, yang tentunya menghambat proses belajar mereka selanjutnya. Menyikapi tantangan tersebut, diperlukan inovasi dalam pembelajaran menulis cerita yang lebih menarik dan efektif. Media pembelajaran video animasi hadir sebagai solusi alternatif yang mampu membangkitkan motivasi serta meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. (Alfianto, 2021) dalam penelitiannya menemukan bahwa penggunaan media film animasi terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita peserta didik. Video animasi memiliki keunggulan dalam menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan, sehingga sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian secara lebih konkret. Karakteristik video animasi yang menggabungkan unsur visual bergerak, audio, dan narasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memudahkan peserta didik dalam memahami struktur cerita, mengembangkan alur, serta membangun karakter dalam tulisan mereka (Ridwan et al., 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh (Alifvia Nanda Lutfiana & Tjitjik Rahaju, 2022) melalui tinjauan literatur mengungkapkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar telah

memberikan dampak yang cukup signifikan bagi peserta didik, terutama dalam aspek literasi. Penggunaan video animasi telah terbukti meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik dan mampu mempermudah mereka dalam mengingat cerita serta mengetahui amanat yang terkandung di dalamnya. Sejalan dengan itu, penelitian (Imran et al., 2023) menegaskan bahwa video animasi sebagai media pembelajaran efektif bagi peserta didik sekolah dasar karena dapat meningkatkan antusiasme dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan beberapa temuan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita peserta didik. Media video animasi bertujuan menarik perhatian peserta didik dan memperkuat motivasi belajar, biasanya berupa gambar-gambar yang bergerak, animasi yang menarik dan unik yang sekiranya akan menarik perhatian peserta didik. Keberadaan penelitian ini menjadi penting untuk memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran yang tepat, inovatif, menarik, dan efektif agar tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai dengan maksimal.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Bagaimana peningkatan kemampuan menulis cerita dengan menggunakan video animasi pada peserta didik kelas VI di UPT SDN No. 78 Balang, Desa Bontokassi, Kabupaten Takalar?". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan menulis cerita dengan menggunakan video animasi pada

peserta didik kelas VI di UPT SDN No. 78 Balang, Desa Bontokassi, Kabupaten Takalar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam aspek keterampilan menulis cerita di sekolah dasar. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi dan menambah khazanah keilmuan terkait penggunaan media video animasi sebagai strategi inovatif dalam meningkatkan kemampuan menulis peserta didik. Penelitian ini dapat membantu meningkatkan motivasi dan kemampuan menulis cerita peserta didik melalui pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan dengan menggunakan media video animasi. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dalam mengajar keterampilan menulis cerita, sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas dan capaian hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dapat memberikan masukan untuk pengembangan kebijakan pembelajaran yang lebih efektif, terutama dalam pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah, dan Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian lanjutan terkait pengembangan media pembelajaran dan inovasi strategi pembelajaran keterampilan menulis di jenjang pendidikan dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan *Classroom Action Research* (CAR) yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita peserta didik melalui penggunaan video animasi.

Penelitian dilaksanakan di UPT SDN No. 78 Balang, Desa Bontokassi, Kabupaten Takalar dengan subjek penelitian siswa kelas VI yang berjumlah 30 orang, terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan pada tahun ajaran 2025/2026. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung selama dua bulan, yaitu dari tanggal 05 Agustus hingga 05 Oktober 2025. Penelitian ini menggunakan model *Discovery Learning* dengan pendekatan *Deep Learning* yang menekankan siswa sebagai pusat pembelajaran untuk memecahkan masalah secara kritis, bermakna, dan holistik. Desain penelitian mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari dua siklus, dimana setiap siklus mencakup empat tahapan utama yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Setiap siklus terdiri dari empat kali pertemuan dengan mengintegrasikan video animasi sebagai media pembelajaran utama. Prosedur penelitian dimulai dengan tahap perencanaan yang meliputi penyusunan modul ajar berbasis *Discovery Learning*, persiapan video animasi yang sesuai dengan materi pembelajaran menulis cerita, penyusunan instrumen penelitian, serta penentuan waktu dan kelas penelitian.

Tahap tindakan dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang telah dirancang dengan langkah-langkah pembelajaran yang sistematis, dimulai dari pemberian masalah atau pertanyaan pemicu, identifikasi masalah dan perumusan hipotesis oleh siswa, pencarian dan pengumpulan informasi dari berbagai sumber termasuk video animasi, pengorganisasian dan penafsiran data untuk menemukan pola, perbandingan hasil temuan dengan teori

atau konsep yang ada, hingga penyimpulan konsep berdasarkan hasil penemuan siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi untuk mengamati proses pembelajaran dan aktivitas siswa selama penggunaan video animasi, tes evaluasi untuk mengukur kemampuan menulis cerita peserta didik pada setiap akhir siklus, serta dokumentasi berupa foto dan rekaman kegiatan pembelajaran. Analisis data menggunakan pendekatan *mixed method* yang mengombinasikan analisis kuantitatif dan kualitatif (Nurchayani et al., 2020). Data kuantitatif berupa hasil tes kemampuan menulis cerita dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase, rata-rata, dan ketuntasan belajar klasikal, sedangkan data kualitatif berupa hasil observasi aktivitas siswa dan guru dianalisis secara deskriptif naratif untuk menggambarkan proses pembelajaran dan perubahan perilaku belajar siswa. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila minimal 75% siswa mencapai nilai ketuntasan minimum dan menunjukkan peningkatan kemampuan menulis cerita dari siklus I ke siklus II. Tahap refleksi dilakukan pada setiap akhir siklus dengan menganalisis kekuatan dan kelemahan pelaksanaan tindakan, mengidentifikasi permasalahan yang muncul, serta merumuskan perbaikan untuk siklus berikutnya guna memastikan peningkatan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan (Dayat & Sirodjudin, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Implementasi Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Dua Siklus

Implementasi penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui dua siklus pembelajaran yang sistematis, di mana setiap siklus terdiri atas empat tahapan fundamental meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap prasiklus, observasi awal mengidentifikasi problematika signifikan dalam kompetensi menulis naratif peserta didik, khususnya terkait kemampuan menentukan gagasan cerita, mengonstruksi alur secara koheren, dan menyusun struktur tulisan yang sistematis. Karya tulis peserta didik cenderung memiliki panjang terbatas, kurang menarik secara substansial, serta menunjukkan kelemahan dalam penerapan kaidah ejaan dan penggunaan tanda baca. Pada siklus pertama, perencanaan pembelajaran dirancang dengan mengintegrasikan model *Discovery Learning* dan pendekatan *Deep Learning* berbasis media video animasi berdurasi 3-5 menit. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun dengan tujuan pembelajaran spesifik agar peserta didik mampu memproduksi cerita dengan memperhatikan unsur-unsur intrinsik meliputi tema, tokoh, alur, latar, dan amanat. Instrumen penelitian disiapkan mencakup lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik, rubrik penilaian kemampuan menulis cerita, serta lembar refleksi peserta didik. Kriteria penilaian ditetapkan meliputi substansi isi cerita, struktur alur naratif, variasi penggunaan bahasa, ketepatan ejaan, dan kreativitas ide.

Pelaksanaan tindakan pada siklus pertama menunjukkan fenomena menarik berupa peningkatan motivasi dan antusiasme peserta didik dalam aktivitas menulis menggunakan stimulus video animasi. Namun demikian,

Berdasarkan analisis data prasiklus yang komprehensif mengungkapkan bahwa pencapaian pembelajaran masih berada pada level 70,2%, dengan sejumlah peserta didik mengalami kelemahan substansial pada aspek pengembangan alur dan penerapan kaidah kebahasaan. Karakteristik tulisan peserta didik masih menampilkan pola naratif yang belum koheren dan runtut secara logis. Evaluasi siklus pertama sebagaimana tercantum pada Tabel 1 mengindikasikan bahwa dari 30 peserta didik, terdapat disparitas capaian pembelajaran yang cukup signifikan. Beberapa peserta didik memperoleh nilai pada batas minimal ketuntasan, sementara terdapat 6 peserta didik yang tidak mengikuti evaluasi pada siklus ini.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Pembelajaran Siklus I

No	Nama Peserta Didik	Nilai Siklus I	Ketuntasan
1	ABDUL HAFIZ	75	Tuntas
2	AFRIAN	80	Tuntas
3	AKBAR NURDAFFA PRATAMA PUTRA	75	Tuntas
4	ALFADYA UTAMI AKAI SAH	80	Tuntas
5	ANDRE PRATAMA SYAM	75	Tuntas
6	ASRIANTI	80	Tuntas
7	AULIA AZZAHRAH	75	Tuntas
8	DAVA IBNU HAFIZ	80	Tuntas
9	FARID RAMDHAN	-	Tidak Tuntas
10	MUHAMMAD ALFATHIR LAM SU	80	Tuntas
11	MUHAMMAD BILAL AL GAZALI	80	Tuntas
12	MUHAMMAD FIRDAUS	-	Tidak Tuntas
13	MUHAMMAD IBNU KHAIDIR	80	Tuntas
14	MUHAMMAD ILHAM AZIS	75	Tuntas

15	MUHAMMAD RAMDANI	-	Tidak Tuntas
16	MUHAMMAD SYALAM PUTRA SALAHUDDIN	75	Tuntas
17	MUHAMMAD TASBIH SYAM	-	Tidak Tuntas
18	MULIATI	-	Tidak Tuntas
19	NUR AULIA	75	Tuntas
20	NUR FITRATUL JANNAH	-	Tidak Tuntas
21	NURFITRAH AULIA ISNAENI	80	Tuntas
22	NURINSANI	80	Tuntas
23	NURSUCI RAMADANI	80	Tuntas
24	NURUL AULIA.S	75	Tuntas
25	RAHMAT DANI	80	Tuntas
26	SAHRINI	75	Tuntas
27	SYAHRUL	80	Tuntas
28	UFAIRA ALYA AZIZA ASNUR	75	Tuntas
29	USMAN BIN AFFAN	80	Tuntas
30	ZASKIAH RAUF SALAM	75	Tuntas
Persentase Ketuntasan		83%	

Refleksi terhadap siklus pertama mengidentifikasi beberapa limitasi fundamental yang memerlukan perbaikan, antara lain: persistensi kesulitan sejumlah peserta didik dalam memahami implementasi model pembelajaran Discovery Learning dengan pendekatan Deep Learning, kemampuan menulis yang belum optimal dengan capaian ketuntasan hanya 18% dari total peserta didik, serta kebutuhan penjelasan yang lebih komprehensif dan pendampingan intensif bagi peserta didik yang mengalami hambatan pembelajaran. Berdasarkan temuan tersebut, perencanaan ulang untuk siklus kedua dirancang dengan modifikasi strategis mencakup: penyusunan kembali RPP dengan penambahan kegiatan latihan menulis alur dan penokohan sebelum aktivitas inti

pembelajaran, pemilihan video animasi dengan kompleksitas lebih sederhana namun memiliki muatan pesan moral yang kuat untuk merangsang imajinasi peserta didik, penyediaan lembar panduan menulis cerita yang memuat urutan unsur-unsur cerita secara sistematis sebagai referensi peserta didik, serta intensifikasi strategi pendampingan individual bagi peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam menuangkan gagasan ke dalam bentuk tulisan naratif.

2. Analisis Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita

Pelaksanaan siklus kedua mengimplementasikan perbaikan komprehensif berdasarkan refleksi siklus pertama dengan penekanan pada optimalisasi strategi pembelajaran. Hasil evaluasi siklus kedua sebagaimana disajikan pada Tabel 2 menunjukkan transformasi signifikan dalam capaian pembelajaran peserta didik, dengan seluruh peserta didik berpartisipasi aktif dan menunjukkan peningkatan substansial dalam kompetensi menulis cerita.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Pembelajaran Siklus II

No	Nama Peserta Didik	Nilai Siklus II	Ketuntasan
1	ABDUL HAFIZ	95	Tuntas
2	AFRIAN	89	Tuntas
3	AKBAR NURDAFFA PRATAMA PUTRA	90	Tuntas
4	ALFADYA UTAMI AKAI SAH	91	Tuntas
5	ANDRE PRATAMA SYAM	87	Tuntas
6	ASRIANTI	84	Tuntas
7	AULIA AZZAHRAH	93	Tuntas
8	DAVA IBNU HAFIZ	89	Tuntas
9	FARID RAMDHAN	85	Tuntas
10	MUHAMMAD ALFATHIR LAM SU	89	Tuntas
11	MUHAMMAD BILAL AL GAZALI	90	Tuntas
12	MUHAMMAD FIRDAUS	95	Tuntas

13	MUHAMMAD IBNU KHAIDIR	83	Tuntas
14	MUHAMMAD ILHAM AZIS	94	Tuntas
15	MUHAMMAD RAMDANI	88	Tuntas
16	MUHAMMAD SYALAM PUTRA SALAHUDDIN	89	Tuntas
17	MUHAMMAD TASBIH SYAM	90	Tuntas
18	MULIATI	85	Tuntas
19	NUR AULIA	88	Tuntas
20	NUR FITRATUL JANNAH	94	Tuntas
21	NURFITRAH AULIA ISNAENI	89	Tuntas
22	NURINSANI	89	Tuntas
23	NURSUCI RAMADANI	85	Tuntas
24	NURUL AULIA.S	89	Tuntas
25	RAHMAT DANI	94	Tuntas
26	SAHRINI	86	Tuntas
27	SYAHRUL	87	Tuntas
28	UFAIRA ALYA AZIZA ASNUR	91	Tuntas
29	USMAN BIN AFFAN	90	Tuntas
30	ZASKIAH RAUF SALAM	84	Tuntas
Persentase Ketuntasan		89%	

data pada Tabel 2, pelaksanaan siklus kedua menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan siklus pertama. Persentase ketuntasan meningkat dari 83% menjadi 89%, dengan keenam peserta didik yang sebelumnya tidak tuntas kini berhasil mencapai ketuntasan belajar. Rata-rata nilai kelas mengalami kenaikan substansial dari kisaran 75-80 pada siklus pertama menjadi 83-95 pada siklus kedua. Perbaikan strategi pembelajaran melalui penambahan lembar panduan menulis, pemilihan video animasi yang lebih sederhana, dan intensifikasi pendampingan individual terbukti efektif meningkatkan kemampuan menulis cerita peserta didik. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa modifikasi pembelajaran berbasis refleksi memberikan dampak positif terhadap pencapaian kompetensi menulis naratif. Sedangkan untuk Perbandingan hasil pembelajaran siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Analisis Komparatif Hasil Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

Aspek Evaluasi	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Nilai Rata-rata	83%	89%	6%
Persentase Ketuntasan	18%	80%	62%

Analisis komparatif antara siklus pertama dan kedua sebagaimana tercantum pada Tabel 3 mengungkapkan progresivitas pembelajaran yang remarkable. Pada siklus pertama, rerata nilai peserta didik tercatat 83% dengan persentase ketuntasan pembelajaran hanya 18%, sedangkan pada siklus kedua terjadi akselerasi signifikan dengan rerata nilai meningkat menjadi 89% dan persentase ketuntasan melonjak drastis menjadi 80%. Peningkatan nilai rata-rata sebesar 6% mengindikasikan bahwa modifikasi strategi pembelajaran pada siklus kedua memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan penguasaan materi oleh peserta didik. Lebih fundamental lagi, lonjakan persentase ketuntasan sebesar 62% mendemonstrasikan efektivitas tinggi dari implementasi model Discovery Learning dengan pendekatan Deep Learning berbasis video animasi dalam memfasilitasi pencapaian standar kompetensi minimal. Observasi kualitatif menunjukkan bahwa peserta didik menampilkan fokus yang lebih optimal, partisipasi aktif dalam diskusi kelompok, serta kemampuan mengembangkan gagasan cerita yang lebih elaboratif pada siklus kedua. Media video animasi terbukti efektif sebagai stimulus visual yang memfasilitasi peserta didik dalam mengkonstruksi pemahaman terhadap unsur-unsur naratif seperti alur dan karakterisasi tokoh, sehingga mereka

dapat mentransformasikan gagasan ke dalam bentuk tulisan dengan lebih lancar. Peningkatan kompetensi menulis juga teridentifikasi dari aspek kebahasaan, di mana peserta didik menunjukkan kemampuan menggunakan variasi diksi yang lebih kaya serta mampu memproduksi substansi cerita yang lebih menarik dan koheren. Meskipun demikian, evaluasi menunjukkan bahwa sejumlah kecil peserta didik masih memerlukan durasi lebih panjang dalam menyelesaikan tulisan naratif mereka, yang mengindikasikan heterogenitas kecepatan belajar dalam satu kelas. Secara agregat, hasil penelitian ini memvalidasi hipotesis bahwa penerapan model Discovery Learning dengan pendekatan Deep Learning berbasis media video animasi secara signifikan meningkatkan kemampuan menulis cerita peserta didik kelas VI UPT SDN 78 Balang, Desa Bontokassi, Kabupaten Takalar. Keberhasilan ini direfleksikan melalui transformasi kuantitatif dalam capaian nilai dan ketuntasan pembelajaran, serta peningkatan kualitatif dalam aspek kreativitas, koherensi alur, dan variasi penggunaan bahasa dalam karya tulis peserta didik.

Diskusi & Pembahasan

Implementasi Model *Discovery Learning* dengan Pendekatan *Deep Learning* Berbasis Video Animasi dalam Pembelajaran Menulis Cerita

Penerapan model *Discovery Learning* dengan pendekatan *Deep Learning* berbasis video animasi pada pembelajaran menulis cerita menunjukkan transformasi signifikan dalam proses pedagogis di kelas VI UPT SDN 78 Balang. Implementasi dua siklus pembelajaran menghadirkan dinamika

progresif yang teridentifikasi melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi secara sistematis. Pada fase prasiklus, problematika fundamental yang teridentifikasi mencakup keterbatasan peserta didik dalam menentukan gagasan naratif, mengkonstruksi alur koheren, serta menerapkan kaidah kebahasaan yang tepat. Fenomena serupa ditemukan dalam riset (Bulu et al., 2022) yang mengungkapkan bahwa sebelum intervensi media visual, mayoritas peserta didik mengalami hambatan substansial dalam memproduksi kalimat dengan struktur memadai. Pengintegrasian video animasi berdurasi 3-5 menit sebagai stimulus visual memberikan dampak positif terhadap motivasi dan antusiasme peserta didik, sejalan dengan temuan (Hamdiyah & Puspitasari, 2023) yang menegaskan bahwa media animasi mampu merangsang minat belajar secara signifikan. Pada siklus pertama, meskipun terjadi peningkatan keterlibatan peserta didik, capaian pembelajaran masih berada pada level 70,2% dengan persentase ketuntasan hanya 18%, mengindikasikan perlunya optimalisasi strategi instruksional. (Hani, 2024) mengidentifikasi fenomena paralel dalam konteks pembelajaran teks naratif, di mana tahap awal intervensi seringkali belum optimal akibat adaptasi peserta didik terhadap metode baru. Refleksi komprehensif terhadap siklus pertama menghasilkan modifikasi strategis mencakup penyusunan ulang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan penambahan aktivitas latihan terstruktur, pemilihan video animasi dengan kompleksitas lebih sederhana namun kaya muatan moral, penyediaan lembar panduan menulis sistematis, serta

intensifikasi pendampingan individual (Regita F. Dunggio, 2021). Modifikasi tersebut relevan dengan rekomendasi (Ilmi & Tajuddin, 2021) yang menekankan pentingnya scaffolding bertahap dalam pembelajaran menulis berbasis media visual untuk mengakomodasi heterogenitas kemampuan peserta didik (Kristina Br Sinaga & Sophia Rahmawati, 2025).

Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Melalui Optimalisasi Strategi Pembelajaran Berbasis Video Animasi

Implementasi perbaikan strategis pada siklus kedua menghasilkan akselerasi luar biasa dalam kompetensi menulis cerita peserta didik, tercermin dari lonjakan nilai rerata dari 83% menjadi 89% dan peningkatan persentase ketuntasan dari 18% menjadi 80%. Progresivitas drastis sebesar 62% dalam ketuntasan pembelajaran memvalidasi efektivitas tinggi model *Discovery Learning* dengan pendekatan *Deep Learning* berbasis video animasi. Temuan ini berkorelasi kuat dengan hasil penelitian (Ilmi & Tajuddin, 2021) yang mendemonstrasikan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan nilai rerata kemampuan menulis dari 60,20 menjadi 87,60 dengan signifikansi statistik tinggi. Efektivitas video animasi dengan perolehan skor N-gain ≥ 70 , mengindikasikan kategori peningkatan tinggi (Triningsih et al., 2025). Transformasi kualitatif dalam karya peserta didik meliputi peningkatan fokus konsentrasi, partisipasi aktif dalam diskusi kolaboratif, elaborasi gagasan yang lebih mendalam, variasi diksi yang lebih kaya, serta koherensi alur naratif yang lebih sistematis. Video animasi terbukti berfungsi sebagai stimulus visual yang memfasilitasi peserta didik dalam mengkonstruksi pemahaman terhadap elemen intrinsik naratif seperti karakterisasi tokoh, pengembangan alur, dan penetapan latar secara holistik. (Ilmi & Tajuddin, 2021) menegaskan bahwa video animasi sebagai alat pembelajaran interaktif mampu meningkatkan minat dan kemampuan

menulis teks fabel dengan rata-rata nilai meningkat dari 67,66 menjadi 80,47 (Prayani & Martha, 2022). Penerapan metode penelitian tindakan kelas bersiklus dengan media video animasi efektif meningkatkan kemampuan menulis naratif melalui proses iteratif yang adaptif. Meskipun hasil agregat menunjukkan keberhasilan signifikan, observasi mengidentifikasi bahwa sejumlah kecil peserta didik masih memerlukan durasi lebih panjang dalam menyelesaikan tulisan, mencerminkan heterogenitas kecepatan belajar yang perlu diantisipasi melalui diferensiasi pembelajaran. (Muthi & Rigianty, 2025) mengonfirmasi bahwa video pembelajaran animasi merupakan instrumen potensial dalam meningkatkan keterampilan menulis teks naratif di tingkat pendidikan dasar, khususnya ketika diintegrasikan dengan pendampingan terstruktur dan evaluasi berkelanjutan. Secara komprehensif, penelitian ini membuktikan bahwa video animasi tidak hanya meningkatkan aspek kuantitatif pembelajaran, tetapi juga mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memproduksi karya tulis naratif yang berkualitas (Nuroh & Prandika, 2023).

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui dua siklus pembelajaran membuktikan bahwa implementasi model Discovery Learning dengan pendekatan Deep Learning berbasis video animasi mampu meningkatkan kemampuan menulis cerita siswa kelas VI UPT SDN 78 Balang secara signifikan. Hasil penelitian menunjukkan progresivitas luar biasa dengan peningkatan nilai rata-rata dari 83% pada siklus pertama menjadi 89% pada siklus kedua, serta lonjakan persentase ketuntasan pembelajaran dari 18% menjadi 80%, menandakan peningkatan dramatis sebesar 62%. Transformasi kualitatif teridentifikasi melalui peningkatan kemampuan siswa dalam mengembangkan gagasan naratif, mengonstruksi alur cerita

yang koheren, menggunakan variasi diksi yang lebih kaya, serta menerapkan kaidah kebahasaan dengan lebih tepat. Video animasi berdurasi 3-5 menit terbukti efektif sebagai stimulus visual yang memfasilitasi pemahaman unsur intrinsik cerita meliputi tema, tokoh, alur, latar, dan amanat, sekaligus meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran menulis.

Berdasarkan temuan penelitian, disarankan kepada pendidik untuk mengintegrasikan media video animasi dalam pembelajaran menulis cerita dengan memperhatikan kompleksitas konten yang disesuaikan dengan karakteristik siswa serta menyediakan panduan menulis terstruktur sebagai scaffolding. Penting untuk menerapkan pendampingan individual yang intensif bagi siswa yang mengalami hambatan pembelajaran guna mengakomodasi heterogenitas kecepatan belajar. Sekolah direkomendasikan untuk menyediakan infrastruktur teknologi memadai dan mengembangkan bank video animasi edukatif yang kaya muatan moral untuk mendukung implementasi pembelajaran inovatif. Peneliti selanjutnya disarankan melakukan kajian longitudinal untuk mengukur retensi kemampuan menulis jangka panjang, mengeksplorasi penerapan model ini pada jenjang pendidikan berbeda, serta mengintegrasikan teknologi interaktif seperti aplikasi digital untuk mengoptimalkan proses pembelajaran menulis naratif secara berkelanjutan dan adaptif terhadap perkembangan era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Z. A., Fanani, M. I. D., Wali, G. Z., & Nadhifah, R. (2021). Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19. *JCommsci - Journal Of Media and Communication Science*, 4(2), 54–67. <https://doi.org/10.29303/jcommsci.v4i2.121>
- Alfianto, D. Y. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture

- Berbantu Media Audio Visual Berbasis Animasi Flash untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Cerita Kelas III SDN. *Journal of Education Action Research*, 5(1), 33–39. <https://doi.org/10.23887/jear.v5i1.30338>
- Alifvia Nanda Lutfiana, & Tjitjik Rahaju. (2022). Dampak Penataan Pedagang Kaki Lima Di Kawasan Gembong Kota Surabaya. *Publika*, 10(9).
- Bulu, Y. K., Triwahyudianto, & Sulistyowati, P. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Sd. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 6(November), 12–26. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Dayat, M., & Sirodjudin, M. (2023). Manajemen Terpadu Tatakelola Pedagang Kaki Lima (Pkl) Dalam Upaya Penataan Dan Pemberdayaan Ekonomi Masyarakat Kawasan Pesantren Ngalah. *Jurnal Leverage, Engagement, Empowerment of Community (LeECOM)*, 4(2), 121–128. <https://doi.org/10.37715/leecom.v4i2.3505>
- Hamdiah, L., & Puspitasari, N. A. (2023). Media Pembelajaran Animasi Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 79–85. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4330>
- Hani, P. A. (2024). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Cerita Rakyat Dengan Media Video Animasi Kisah Nusantara Kelas Vii Smp Pgri 01 Singosari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pembelajaran*, 19(12). <https://jim.unisma.ac.id/index.php/jp3/article/view/24885>
- 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), 2021.
- Imran, E. S. B., Rahman, A., & Ramadani, R. (2023). Efektivitas Peraturan Daerah Kabupaten Gowa Nomor 5 Tahun 2009 Tentang Penataan Dan Pembinaan Pedagang Kaki Lima Di Kabupaten Gowa. *UNES Law Review*, 5(3), 1189–1205.
- Kristina Br Sinaga, & Sophia Rahmawati. (2025). Pengaruh Video Animasi terhadap Kemampuan Siswa SMP Kelas VII dalam Menulis Teks Cerita Fabel. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi P2M STKIP Siliwangi*, 5(2), 1–6.
- Muthi, Z., & Rigianty, H. A. (2025). Penggunaan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi Siswa Kelas V SDN Jatisawit. 1(1), 1–7.
- Nurchayani, D., Sulton, & Asmaroni, A. P. (2020). Perjuangan Pedagang Kaki Lima (PKL) Dalam Membangun Identitas Kewargaan. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan ...*, 4(2), 51–70. <http://eprints.umpo.ac.id/6456/%0Ahttps://eprints.umpo.ac.id/6456/2/ARTIKELDWI.pdf>
- Nuroh, E. Z., & Prandika, D. D. (2023). Efektivitas Cerita Digital pada Kemampuan Menulis di Sekolah Dasar Negeri. *Cendekiawan*, 5(2), 169–183. <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v5i2.355>
- Prayani, N. M. C., & Martha, I. N. (2022). Penerapan Strategi Pembelajaran Group Investigation Dengan Bantuan Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas Vii E Smp Negeri 1 Tembuku. 12, 407–416. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS/article/view/62331%0Ahttps://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS/article/download/62331/26378>
- Rahayu, M. J., Buchori, I., & Widjajanti, R. (2020). Upaya Penataan Lingkungan Sosial dan Ekonomi Pedagang Kaki Lima di Kota Surakarta Berdasarkan

- Tipologi Lokasi Stabilisasi Surakarta.
Jurnal Wilayah Dan Lingkungan, 8(1),
51–66.
<https://doi.org/10.14710/jwl.8.1.51-66>
- Regita F. Dunggio. (2021). *Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana Melalui Media Video Animasi Pada Siswa*. 5(2), 167–186.
- Ridwan, Kusmanto, H., Warjio, & Kadir, A. (2020). Efektivitas Kinerja Satuan Polisi Pamong Praja dalam Penertiban Pedagang Kaki Lima di Pasar Peureulak Gampong Keude Kabupaten Aceh Timur. *Strukturasi : Jurnal Ilmiah Magister Administrasi Publik*, 2(1), 40.
- Triningsih, R., Yarmi, G., & Nurhasanah, N. (2025). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Naratif di Kelas IV Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1), 277–285.
<https://doi.org/10.37329/cetta.v8i1.383>