



PENGARUH MEDIA VIDEO CERITA RAKYAT TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS CERITA PADA SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD NEGERI 88 AENG BATU-BATU KABUPATEN TAKALAR

Andi Rifki Fauzan^{1*}, Abdul Rahman Rahim², Akbar Avicenna³

^{1*,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Makassar

*Email: andirifikifauzan2026@gmail.com, rahmanrahim@unismuh.ac.id, akbar.avicenna@unismuh.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.6088>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video cerita rakyat terhadap peningkatan kemampuan menulis cerita narasi siswa kelas IV di SD Negeri 88 Aeng Batu-Batu, Kabupaten Takalar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif pra-eksperimen dengan desain One-Group Pretest-Posttest. Subjek penelitian berjumlah 24 siswa kelas IV yang ditentukan menggunakan teknik sampel jenuh. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen tes unjuk kerja menulis yang mengukur aspek kesesuaian isi, organisasi alur, diksi, serta ejaan dan tanda baca, yang kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji inferensial Paired Sample t-Test berbantuan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menulis cerita siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Berdasarkan hasil tes unjuk kerja, nilai rata-rata (mean) meningkat dari 50,52 pada pretest menjadi 81,77 pada posttest setelah siswa diberikan perlakuan berupa penayangan video animasi cerita rakyat "Kisah Horor Nenek Pakande". Pengujian hipotesis memperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $< 0,001 < 0,05$, yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Efektivitas peningkatan ini juga didukung oleh perolehan uji indeks N-Gain sebesar 0,63 yang berada pada kriteria sedang. Dengan demikian, penggunaan media video cerita rakyat memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis cerita siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Cerita Rakyat, Kemampuan Menulis, Media Video, Sekolah Dasar, Teks Narasi.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa di tingkat sekolah dasar memiliki peran esensial untuk membangun kapasitas kognitif dan budi pekerti siswa. Dari berbagai keterampilan berbahasa, memproduksi teks atau menulis kerap dinilai sebagai kompetensi yang paling menantang. Kegiatan ini bukan sekadar aktivitas menjiplak aksara, melainkan sebuah proses sistematis untuk menstrukturkan pemikiran, konsep, dan imajinasi menjadi wacana narasi yang padu. Keterampilan tersebut memiliki korelasi yang erat dengan kemampuan menyimak, di mana pemahaman siswa dalam menyerap substansi cerita sangat menentukan seberapa baik mereka mampu menuliskannya kembali. Pengajaran menulis di sekolah dasar bukanlah sekadar formalitas kurikulum, melainkan upaya terencana untuk membiasakan siswa melahirkan produk pemikiran yang bermanfaat.

Namun, fakta empiris di lapangan menunjukkan adanya sejumlah hambatan. Berdasarkan observasi di kelas IV SD Negeri 88 Aeng Batu-Batu Kabupaten Takalar, teridentifikasi kebuntuan yang dialami siswa saat harus menggali dan mengekskansi gagasan fiksi ke dalam bentuk tulisan. Siswa mudah dilanda kebosanan dan kurang merespons materi kisah kedaerahan karena guru masih mengandalkan metode penuturan lisan yang tradisional. Generasi muda saat ini juga kerap melabeli sastra tradisional sebagai sesuatu yang usang. Akibatnya, siswa kesulitan mengonstruksi imajinasi terkait penokohan, alur, dan latar cerita. Kesulitan ini semakin pelik jika dikaitkan dengan profil



psikologis anak usia sekolah dasar yang masih berada pada fase operasional konkret, di mana kehadiran alat peraga visual sangat dibutuhkan untuk membedah gagasan imajiner. Minimnya sarana penunjang yang atraktif memicu turunnya konsentrasi belajar dan membuat internalisasi nilai moral cerita rakyat tidak terserap sempurna.

Merespons kebuntuan tersebut, pengaplikasian sarana edukasi berwujud media audiovisual menjadi solusi yang mumpuni. Media video animasi bergerak bertema cerita daerah mampu memadukan rangsangan penglihatan dan pendengaran secara sinkron. Melalui media ini, materi yang tadinya abstrak dan rumit dapat disederhanakan agar lebih memikat serta mudah dicerna oleh kognitif siswa. Instrumen animasi terbukti efektif memancing partisipasi aktif, menyokong daya visualisasi siswa dalam membayangkan komponen cerita, sekaligus mendesain iklim edukasi yang menggembirakan di dalam kelas.

Keberhasilan integrasi teknologi dalam materi sastra lokal ini didukung oleh kajian-kajian terdahulu. Penelitian Maghfiroh & Liansari (2025) menegaskan bahwa pemutaran video kisah daerah terbukti mendongkrak keahlian peserta didik melampaui pendekatan pengajaran konvensional. Media ini memompa semangat dan menyempurnakan luaran belajar karena memantik keterlibatan pikiran dan rasa murid sepanjang pembelajaran (Tahajudin et al., 2022). Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan dan menguji pengaruh penggunaan media video cerita rakyat terhadap peningkatan kemampuan menulis cerita pada siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 88 Aeng Batu-Batu, Kabupaten Takalar.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen (pra-eksperimen) dalam bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu desain yang hanya melibatkan satu kelompok sebagai subjek penelitian tanpa adanya kelompok kontrol. Subjek penelitian berjumlah 24 peserta didik kelas IV di SD Negeri 88 Aeng Batu-Batu yang ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh (*total sampling*), yaitu seluruh anggota populasi di kelas tersebut dijadikan sebagai sampel penelitian. Berikut adalah tabel desain penelitian yang digunakan:

Tabel 1. Skema Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest*

O1	X	O2
----	---	----

Keterangan:

O1: Nilai *pretest* (kemampuan menulis cerita sebelum penerapan media video cerita rakyat).

X: Perlakuan berupa penerapan media video animasi cerita rakyat "Kisah Horor Nenek Pakande".

O2: Nilai *posttest* (kemampuan menulis cerita sesudah penerapan media video cerita rakyat).

Prosedur penelitian dimulai dengan memberikan *pretest* untuk mengukur kondisi awal kemampuan menulis narasi peserta didik. Selanjutnya, media video cerita rakyat diterapkan sebagai perlakuan di dalam proses pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL). Setelah perlakuan diberikan secara utuh, peserta didik diberikan *posttest* berupa tugas mengarang cerita secara mandiri untuk mengevaluasi peningkatan kemampuan menulis mereka. Data penelitian dikumpulkan melalui instrumen tes unjuk kerja menulis (diukur dengan rubrik yang mencakup empat aspek: kesesuaian isi, organisasi alur, pilihan kata/diksi, serta mekanik/ejaan dan tanda baca), lembar observasi aktivitas, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran.

Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan pencapaian kemampuan menulis peserta didik berdasarkan nilai rata-rata (*mean*), nilai minimum, nilai maksimum, dan standar deviasi. Selain itu, dilakukan analisis statistik inferensial menggunakan uji *Paired Sample t-Test* berbantuan program SPSS dengan taraf signifikansi 0,05 (5%) guna membuktikan ada atau tidaknya peningkatan yang signifikan. Sebelum pengujian hipotesis tersebut dilakukan, data terlebih dahulu dipastikan berdistribusi normal melalui uji prasyarat *Shapiro-Wilk*. Untuk mengukur seberapa besar peningkatan yang terjadi setelah perlakuan, penelitian ini juga menggunakan analisis uji *Normalized Gain* (*N-Gain*).



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 88 Aeng Batu-Batu, Kabupaten Takalar, dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan menulis cerita narasi peserta didik kelas IV sebelum dan sesudah penerapan media video cerita rakyat. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis cerita yang cukup signifikan setelah diterapkan perlakuan berupa penayangan video animasi "Kisah Horor Nenek Pakande" yang diintegrasikan dengan sintaks *Project Based Learning* (PjBL).

Tabel 2. Statistik Kemampuan Menulis Cerita Peserta Didik *Pretest* dan *Posttest*

No	Statistik	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Jumlah peserta didik	24	24
2	Nilai Terendah (Minimum)	37,50	68,75
3	Nilai Tertinggi (Maximum)	62,50	93,75
4	Nilai rata-rata (Mean)	50,52	81,77
5	Standar Deviasi	8,01	7,58

Tabel 2 menunjukkan bahwa sebelum penerapan media video cerita rakyat, rata-rata nilai *pretest* unjuk kerja peserta didik hanya sebesar 50,52 dengan rentang skor minimum 37,50 dan maksimum 62,50. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan awal peserta didik dalam menyusun narasi masih tergolong rendah. Namun, setelah diimplementasikannya perlakuan menggunakan media video animasi, nilai rata-rata *posttest* melonjak secara masif menjadi 81,77, dengan skor terendah merangkak naik ke 68,75 dan skor tertinggi mencapai 93,75.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi dan Persentase Kategori Kemampuan Menulis Siswa

Rentang Nilai	Kategori	Pretest (F)	%	Posttest (F)	%
81-100	Sangat Baik (SB)	0	0%	17	70,83%
61-80	Baik (B)	4	16,67%	7	29,17%
41-60	Cukup (C)	17	70,83%	0	0%
<40	Perlu Bimbingan (PB)	3	12,50%	0	0%
Total		24	100%	24	100%

Berdasarkan Tabel 3, pada saat *pretest* berlangsung, sebagian besar peserta didik terjebak di kategori "Cukup" (70,83%) dan "Perlu Bimbingan" (12,50%), serta tidak ada satupun siswa yang menyentuh kategori "Sangat Baik" (0%). Situasi ini berbalik drastis sesuai intervensi penayangan video cerita rakyat diimplementasikan. Populasi untuk kategori "Perlu Bimbingan" dan "Cukup" terhapus mutlak menjadi 0%. Sebaliknya, sebanyak 17 siswa (70,83%) sukses meraih predikat "Sangat Baik", disusul oleh 7 murid (29,17%) yang menempati kriteria "Baik".

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, prasyarat normalitas data diuji menggunakan *Shapiro-Wilk*. Hasilnya menunjukkan nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,175 dan *posttest* sebesar 0,298, yang mana keduanya $> 0,05$, sehingga disimpulkan data berdistribusi normal. Selanjutnya, dilakukan uji hipotesis *Paired Sample t-Test*.

Tabel 4. Hasil Uji *Paired Sample t-Test* Data Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Uji Paired Sample t-Test	N	Mean Difference	Std. Deviation	df	Sig. (2-tailed)
<i>Pretest - Posttest</i>	24	-31,25	4,32	23	$< 0,001$

Tabel 4 menunjukkan bahwa rata-rata diferensiasi skor antara tes awal dan tes akhir adalah 31,25 dengan perolehan nilai probabilitas (Sig. 2-tailed) sebesar $< 0,001$. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($< 0,001 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media video cerita rakyat memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis cerita siswa kelas IV. Untuk melengkapi bukti efektivitas, perhitungan indeks *N-Gain* juga menunjukkan angka 0,63, yang berarti tingkat peningkatan kemampuan menulis fiksi peserta didik berada pada kategori "Sedang".

Sebelum adanya perlakuan, kemampuan siswa dalam memproduksi naskah fiksi sangat minim. Proses pembelajaran yang hanya mengandalkan metode konvensional membuat siswa kelimpungan saat harus memvisualisasikan ingatan yang abstrak ke dalam bentuk teks. Karya tulisan siswa



cenderung memiliki alur yang melompat-lompat, minim variasi leksikal (terlihat dari pengulangan konjungsi seperti "lalu" atau "kemudian" secara berlebihan), dan sarat dengan kesalahan mekanik ejaan. Kondisi ini sangat logis mengingat anak usia kelas IV SD masih berada pada masa operasional konkret, sehingga tuntutan menyusun narasi tanpa sokongan peranti visual akan sangat memberatkan kognitif mereka.

Sesudah diberikan perlakuan berupa rangsangan pandang dan dengar secara bersamaan melalui video "Kisah Horor Nenek Pakande", siswa terbebas dari kebuntuan ide. Video bertindak sebagai katalisator yang merepresentasikan kronologi abstrak menjadi wujud nyata yang konkret. Ditunjang oleh panduan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang menstrukturkan unsur intrinsik dan kronologi kejadian, siswa terbukti lebih luwes dalam memproduksi teks naratif utuh.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dikerjakan oleh Tahajudin dkk. (2022) dan Maghfiroh & Liansari (2025), yang menegaskan bahwa keterlibatan media audio-visual terjamin jauh lebih efektif jika dikomparasikan dengan gaya usang. Keampuannya bersumber pada kesanggupan medium ini untuk meleburkan elemen visual dan auditori secara bersamaan, sehingga sukses memangkas kebosanan, mereduksi kerumitan materi, serta mendongkrak motivasi belajar siswa hingga ke titik optimal. Dengan demikian, media video berbasis cerita lokal terbukti ampuh dan teruji secara empiris sebagai instrumen untuk mengerek keterampilan menulis narasi peserta didik kelas IV.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis cerita narasi peserta didik kelas IV di SD Negeri 88 Aeng Batu-Batu sebelum penerapan media video cerita rakyat masih rendah, ditunjukkan oleh perolehan nilai rata-rata *pretest* sebesar 50,52. Setelah penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan tayangan video animasi "Kisah Horor Nenek Pakande", kemampuan peserta didik mengalami peningkatan yang masif, dengan nilai rata-rata *posttest* melonjak menjadi 81,77. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penerapan media video cerita rakyat terhadap peningkatan kemampuan menulis cerita peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang dibuktikan dengan hasil uji hipotesis *Paired Sample t-Test* memperoleh nilai probabilitas (Sig. 2-tailed) sebesar $< 0,001 < 0,05$. Keampuhan instrumen ini juga tervalidasi melalui pencapaian rasio *N-Gain* sebesar 0,63 yang berada pada klasifikasi sedang.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, peneliti merumuskan beberapa saran. Pertama, disarankan kepada guru untuk mengurangi praktik instruksional klasik dan lebih intensif mengeksplorasi perangkat pandang-dengar seperti animasi fiksi tradisional, karena terbukti efektif memecah kebuntuan gagasan siswa saat menyusun karangan. Kedua, pihak sekolah diimbau untuk konsisten mengakomodasi pembaruan infrastruktur digital di tiap ruangan, termasuk proyektor LCD dan sistem tata suara, agar ekosistem belajar yang interaktif dapat ditopang secara maksimal. Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, direkomendasikan untuk memperluas trayek investigasi menuju cabang linguistik yang berbeda atau mengadopsi teknologi animasi tiga dimensi (3D) yang lebih revolusioner agar khazanah kepustakaan pedagogi untuk tingkat sekolah dasar semakin lebih baik.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Azzahra, H., Chandra, & Kharisma, I. (2025). Pemanfaatan Media Audio Visual sebagai Sarana Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar: Strategi, Manfaat, dan Implementasinya. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2), 113-121.
- Choeriyah, Y., Kholik, A., & Prasetyo, T. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak Cerita Siswa Melalui Media Pembelajaran Audio Visual Di Kelas V SDN Gunung Bunder 05. *AL KAFF: Jurnal Sosial Humaniora*, 1(1), 28-36.
- Hidayat, Sari, F. F., & Hasan. (2023). Kemampuan Menyimak Teks Cerita Rakyat Siswa Kelas V di SD Negeri 07 Woja Tahun Pembelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 3(2), 162-173.
- Iklimah, N. J., Hakiki, F. S., Rahma, D. F., Ivani, A., Purwo, A., Utomo, Y., Nugroho, A. E., & Maharani, A. T. (2024). Analisis Tindak Tutur Ilokusi dalam Video Cerita Rakyat pada Kanal



- Youtube Dongeng Kita. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya (MORFOLOGI)*, 2(1), 131-154.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2019). *Al-Qur'an dan terjemahannya*. Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an.
- Maghfiroh, S. P., & Liansari, V. (2025). Efektivitas Video Cerita Rakyat Sebagai Media Pembelajaran Untuk Keterampilan Menyimak Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Educatio: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 20(1), 120-131.
- Mahardika, M. P. (2023). Untuk Mengukur Pengaruh Penggunaan Konten Media Audiobook Cerita Rakyat Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 196 Gresik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*, 11(10), 2095-2104.
- Parida, C., Putri, N. W., & Namira, S. (2025). Analisis Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Melalui Media Audiovisual pada Mahasiswa PBI Universitas Siliwangi. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2), 64-73.
- Sari, M. P., Rinjani, D., & Hidayah, N. (2019). Rancang Bangun Video Cerita Rakyat Nusantara "Lok Si Naga". *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 1(2), 79-88.
- Setiawan, I. M. D., Komang, N., Leonita, A., & Setiawan, I. K. (2023). Media Animasi Cerita Rakyat Siap Sangkur Mataluh Mas Di Sekolah Dasar. *Indonesian Gender and Society Journal*, 4(1), 19-29.
- Suantini, N. N., Lasmawan, I. W., & Parmiti, D. P. (2025). Pengembangan Media Video Animasi Cerita Rakyat "Siap Selem" pada Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri Bonyoh. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 613-618.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suratinoyo, H. S., Wowor, H., Robot, J., & Karouw, S. (2013). Cerita Rakyat Daerah Minahasa: Implementasi Short Film Animasi 3d. *Jurnal Teknik Informatika Unsrat*, 2(2).
- Syahrul Zyam, N. S., & Umam, N. K. (2022). Analisis Keterampilan Memirsa Pada Video Pembelajaran Cerita Rakyat Melalui Whatsapp. *Journal of Elementary Education*, 5(4), 645-652.
- Syukri, R. A., Bahri, A., & Khaltsum, U. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Fun Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 51-60.
- Tahajudin, D., Atikah, C., & Nulhakim, L. (2022). Efektivitas Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Montor 1 Kab. Pandeglang. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(2), 148-162.
- Trisnawati, N. P., & Wirahyuni, K. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Materi Teks Cerita Sejarah. *SANDIBASA II (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 2(1).
- Zahroh, F., Apriyani, A., & Afrilia, Y. (2025). Analisis Manfaat Media Audio Visual Animasi sebagai Bahan Pembelajaran Efektif untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 633-644.