

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI FABEL BERBANTUAN KINEMASTER ERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA INDONESIA PADA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Dzikra Rahmadani¹, Muhammadi², Adrias³, Muhammad Habibi⁴

Universitas Negeri Padang

1Rahmadanidzikra@gmail.com

2muhammadi@fip.unp.ac.id,

3adrias@fip.unp.ac.id,

4habibie91@fip.unp.ac.id,

ABSTRACT

Listening skills are a crucial aspect of language proficiency to be cultivated in elementary school students. However, observations in several elementary schools indicate that Indonesian language instruction remains dominated by lecture methods and textbook usage, preventing students' listening skills from developing optimally. This study aimed to develop valid, practical, and effective animated fable video learning media using the KineMaster application to enhance the listening skills of fourth-grade elementary school students. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, comprising the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects included expert validators, teachers, and fourth-grade elementary school students. Data were collected through observations, interviews, questionnaires, and tests, and subsequently analyzed using descriptive quantitative methods. The results demonstrated that the developed media achieved an average validity score of 94.5% (categorized as "very valid"); practicality scores of 96% in the trial school and 94% dan 97.68% in the implementation schools (categorized as "very practical"); and effectiveness evidenced by an increase in the average score from 73.8 (pretest) to 97.6 (posttest), with an N-Gain score of 90.8% (categorized as "high"). Consequently, the animated fable video learning media created with KineMaster is deemed valid, practical, and effective, making it a suitable alternative for Indonesian language instruction to improve the listening skills of fourth-grade elementary school students.

Keywords: *fable animation video, KineMaster, listening skills, Indonesian language, elementary school*

ABSTRAK

Keterampilan menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting untuk dikembangkan pada peserta didik sekolah dasar. Namun, hasil

observasi di beberapa sekolah dasar menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket sehingga keterampilan menyimak peserta didik belum berkembang secara optimal. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran video animasi fabel berbantuan aplikasi KineMaster yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian terdiri atas validator ahli, guru, dan peserta didik kelas IV sekolah dasar. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh rata-rata validitas sebesar 94,5% dengan kategori sangat valid, praktikalitas sebesar 96% pada sekolah uji coba dan 94%–97,68% pada sekolah penerapan dengan kategori sangat praktis, serta efektivitas ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata pretest dari 73,8 menjadi 97,6 pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 90,8% yang termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran video animasi fabel berbantuan aplikasi KineMaster dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik kelas IV sekolah dasar

Kata Kunci: video animasi fabel, KineMaster, keterampilan menyimak, Bahasa Indonesia, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam membentuk kemampuan peserta didik untuk berpikir logis, sistematis, dan kritis serta mampu mengungkapkan gagasan dan perasaannya secara efektif. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi dasar keberhasilan peserta didik dalam mempelajari berbagai mata pelajaran lainnya (Chikmah, 2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia

mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di antara keempat keterampilan tersebut, menyimak merupakan keterampilan yang pertama kali dikuasai dan menjadi landasan bagi pengembangan keterampilan berbahasa lainnya. Menurut Victor (2025), keterampilan menyimak merupakan kemampuan menerima, memahami, dan mengolah informasi yang diperoleh melalui kegiatan mendengarkan secara cermat

sehingga informasi tersebut dapat disampaikan kembali secara lisan maupun tulisan. Sejalan dengan itu, Perayani dan Rasna (2022) menjelaskan bahwa menyimak merupakan suatu proses yang melibatkan pendengaran, konsentrasi, dan kemampuan berpikir untuk memahami informasi yang diterima. Oleh karena itu, keterampilan menyimak perlu dikembangkan secara optimal melalui pembelajaran yang didukung oleh strategi dan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran menyimak adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dirancang untuk mendukung proses belajar sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna (Vira, 2020). Salah satu media yang sesuai diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah video animasi. Video animasi merupakan media audiovisual yang mengombinasikan gambar bergerak, suara, teks, dan efek visual sehingga informasi yang disampaikan menjadi

lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Fadila (2021) menyatakan bahwa video animasi mampu meningkatkan keterampilan menyimak karena memberikan stimulus visual dan audio secara bersamaan. Hal tersebut diperkuat oleh Wahyudi (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media video animasi memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan menyimak dan berbicara peserta didik sekolah dasar. Dengan demikian, pemanfaatan media video animasi dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan menyimak.

Meskipun demikian, kondisi pembelajaran di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan menyimak peserta didik masih belum berkembang secara optimal. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 25 Lubuk Lintah, SD Negeri 15 Anduring, SD Negeri 29 Gunung Sarik, dan SD Negeri 11 Ampang diperoleh informasi bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia telah menggunakan Kurikulum Merdeka dengan buku paket dan LKS sebagai

sumber belajar utama. Akan tetapi, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi masih sangat terbatas. Guru masih lebih sering menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan sehingga kegiatan menyimak cenderung berlangsung secara monoton. Kondisi tersebut menyebabkan perhatian peserta didik mudah teralihkan, minat menyimak masih rendah, serta peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami isi cerita yang disampaikan. Bahkan, pada hasil observasi di SD Negeri 15 Anduring ditemukan bahwa hanya sekitar 50% peserta didik yang memperhatikan pembelajaran dengan baik, sedangkan peserta didik lainnya masih kurang fokus ketika kegiatan menyimak berlangsung. Di sisi lain, seluruh sekolah sebenarnya telah memiliki fasilitas pendukung berupa LCD dan proyektor, namun pemanfaatannya dalam pembelajaran belum dilakukan secara maksimal. Guru juga mengungkapkan bahwa ketika media video digunakan, peserta didik terlihat lebih antusias, lebih fokus, dan lebih aktif dibandingkan ketika pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa rendahnya variasi media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang memengaruhi keterampilan menyimak peserta didik.

Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dapat dilakukan melalui pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Salah satu media yang dinilai mampu memenuhi kebutuhan tersebut adalah video animasi berbasis cerita fabel. Cerita fabel dipilih karena dekat dengan kehidupan peserta didik, memiliki alur yang sederhana, serta mengandung nilai-nilai karakter yang dapat dipahami melalui kegiatan menyimak. Agar media yang dikembangkan lebih menarik dan interaktif, proses pembuatannya dapat memanfaatkan aplikasi KineMaster. Hafizatul (2020) menjelaskan bahwa KineMaster merupakan aplikasi pengeditan video yang memiliki berbagai fitur seperti video, audio, gambar, teks, dan efek visual yang memungkinkan guru menghasilkan media pembelajaran secara kreatif sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penelitian Anriani (2023) juga membuktikan

bahwa media pembelajaran berbasis KineMaster mampu meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu peserta didik memahami materi secara lebih baik. Oleh karena itu, pengembangan video animasi fabel berbantuan KineMaster dipandang sebagai salah satu alternatif yang mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterampilan menyimak peserta didik.

Berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas penggunaan media video animasi dalam pembelajaran. Penelitian Pratiwi dan Rukmi (2021) menunjukkan bahwa media video animasi mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman peserta didik, namun pengembangannya masih terbatas pada penggunaan media secara umum dan belum memanfaatkan cerita fabel sebagai materi pembelajaran. Penelitian Torasila (2024) mengembangkan media berbantuan KineMaster yang terbukti meningkatkan motivasi belajar peserta didik, tetapi masih terbatas pada materi tertentu sehingga belum difokuskan pada pengembangan keterampilan menyimak Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Selanjutnya, penelitian Wahyudi

(2025) membuktikan bahwa video animasi memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan menyimak dan berbicara peserta didik, namun penelitian tersebut lebih menekankan pada pengujian pengaruh media daripada pengembangan produk yang memenuhi aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Penelitian Sari (2025) juga menunjukkan bahwa media audiovisual mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap isi cerita, tetapi belum mengembangkan media video animasi berbasis fabel yang dirancang sesuai karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan hasil analisis penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwa masih terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*), yaitu belum adanya pengembangan media video animasi fabel berbantuan aplikasi KineMaster yang dirancang secara khusus untuk meningkatkan keterampilan menyimak Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas IV sekolah dasar sekaligus memenuhi aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas.

Berdasarkan fenomena, kondisi nyata, teori, serta hasil penelitian terdahulu tersebut, fokus

permasalahan dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran video animasi fabel berbantuan aplikasi KineMaster untuk meningkatkan keterampilan menyimak Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoretis sebagai referensi bagi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, serta memberikan manfaat secara praktis bagi guru sebagai alternatif media yang lebih menarik dan interaktif, bagi peserta didik dalam meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterampilan menyimak, dan bagi sekolah sebagai salah satu upaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi pendidikan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*)

yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran video animasi fabel berbantuan aplikasi KineMaster untuk meningkatkan keterampilan menyimak Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis sehingga memudahkan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran secara bertahap mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk.

Tahap *analysis* dilakukan dengan menganalisis kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara terhadap guru kelas IV di SD Negeri 25 Lubuk Lintah, SD Negeri 15 Anduring, SD Negeri 29 Gunung Sarik, dan SD Negeri 11 Ampang. Analisis meliputi kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia, karakteristik peserta didik, ketersediaan media pembelajaran, serta kebutuhan guru terhadap media yang mampu meningkatkan keterampilan

menyimak. Tahap *design* dilakukan dengan merancang isi materi, alur video animasi, tampilan media, serta penyusunan instrumen penelitian. Selanjutnya, tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan media video animasi fabel menggunakan aplikasi KineMaster, kemudian divalidasi oleh validator ahli untuk mengetahui tingkat validitas media. Tahap *implementation* dilaksanakan dalam skala terbatas pada peserta didik kelas IV sekolah dasar untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan efektivitas media yang dikembangkan. Tahap terakhir, yaitu *evaluation*, dilakukan melalui evaluasi terhadap seluruh proses pengembangan berdasarkan hasil validitas, praktikalitas, dan efektivitas media.

Subjek penelitian meliputi validator ahli, guru kelas IV, dan peserta didik kelas IV sekolah dasar yang terlibat dalam uji coba produk. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi media, lembar angket respons guru dan peserta didik untuk mengukur kepraktisan, serta tes hasil belajar untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yang

dikembangkan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis validitas dilakukan berdasarkan penilaian validator, analisis praktikalitas dilakukan berdasarkan hasil angket respons guru dan peserta didik, sedangkan analisis efektivitas dilakukan berdasarkan hasil tes peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran video animasi fabel berbantuan aplikasi KineMaster. Hasil analisis tersebut digunakan untuk menentukan kelayakan media pembelajaran berdasarkan aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran video animasi fabel berbantuan aplikasi KineMaster untuk meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara di empat sekolah dasar, diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi penggunaan metode ceramah, buku paket, dan LKS sehingga pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi belum optimal. Kondisi tersebut menyebabkan perhatian, konsentrasi, dan keterampilan menyimak peserta didik belum berkembang secara maksimal. Oleh karena itu, dikembangkan media video animasi fabel berbantuan KineMaster yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Pada tahap *development*, media yang telah dirancang divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media mengalami peningkatan

kualitas setelah dilakukan revisi sesuai saran validator. Rata-rata hasil validasi akhir mencapai 94,5% dengan kategori sangat valid, yang terdiri atas validasi materi sebesar 95%, validasi bahasa 96,8%, dan validasi media 91,7%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan tampilan sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Pembelajaran

Aspek Validasi	%	Kategori
Materi	95,0%	Sangat Valid
Bahasa	96,8%	Sangat Valid
Media	91,7%	Sangat Valid
Rata-rata	94,5%	Sangat Valid

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, bahasa, penyajian, dan tampilan sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Menurut Fadila (2021), media video animasi mampu meningkatkan kualitas pembelajaran karena menyajikan informasi melalui unsur visual dan audio secara bersamaan sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi.

Selanjutnya media diuji cobakan kepada peserta didik kelas IV SD Negeri 11 Ampang dan diimplementasikan di SD Negeri 29 Gunung Sarik. Hasil angket

menunjukkan bahwa media memperoleh respons yang sangat baik dari guru maupun peserta didik. Setelah dinyatakan valid.

Tabel 2. Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran

N	Sekolah Uji Coba (%)	Sekolah Penerapan (%)	Kategori
Guru	96	94	Sangat Praktis
Peserta Didik	96	97,68	Sangat Praktis

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Anriani (2023) yang menyatakan bahwa media berbantuan KineMaster mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Efektivitas media dianalisis melalui nilai pretest dan posttest peserta didik. Rata-rata nilai pretest sebesar 73,8, sedangkan rata-rata posttest meningkat menjadi 97,6 dengan nilai N-Gain sebesar 90,8% yang termasuk kategori tinggi.

Tabel 3. Hasil Pretest, Posttest dan N-Gain SD Negeri 11 Ampang

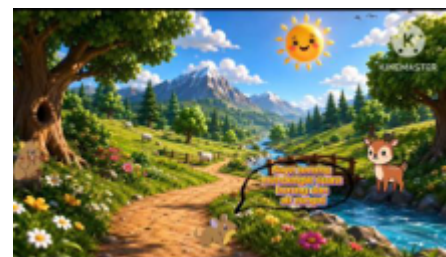
	Pretest	Posttest	N-Gain (%)	Kat
13	73,8	97,6	90,8	Tinggi

Peningkatan nilai tersebut menunjukkan bahwa media video

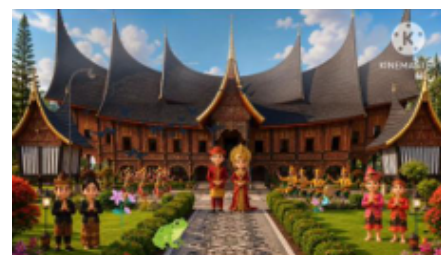
animasi fabel berbantuan KineMaster efektif meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik. Penyajian cerita dalam bentuk animasi membuat peserta didik lebih fokus, mudah memahami isi cerita, serta mampu menemukan ide pokok. Hasil penelitian ini mendukung penelitian Wahyudi (2025) yang menyatakan bahwa media video animasi memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan menyimak peserta didik sekolah dasar.



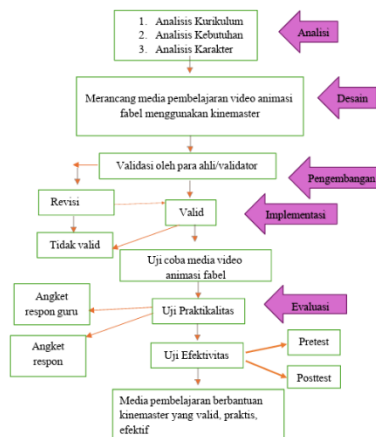
Gambar 1. Teks dalam Video



Gambar 2. Penggunaan kata “Aku” menjadi “Saya”



Gambar 3. Latar Video menjadi menarik



Gambar 2. Alur Pengembangan Media Menggunakan KineMaster

D. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran video animasi fabel berbantuan aplikasi KineMaster untuk meningkatkan keterampilan menyimak Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. Media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat valid dengan rata-rata persentase validitas sebesar 94,5%, sangat praktis berdasarkan respons guru dan peserta didik dengan persentase praktikalitas sebesar 96% pada sekolah uji coba dan 94%–97,68% pada sekolah penerapan, serta efektif digunakan dalam pembelajaran yang ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai peserta didik dari 73,8 pada pretest menjadi 97,6 pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 90,8%

(kategori tinggi). Hasil tersebut menunjukkan bahwa media video animasi fabel berbantuan aplikasi KineMaster layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia karena mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan keterampilan menyimak peserta didik pada pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Riyoko, E., & Masnunah. (2023). *Pengembangan video animasi Kinemaster pada pembelajaran Bahasa Indonesia*. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 1147–1159.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1447>
- Apriansyah, M. R. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Jurnal Pendidikan.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- Chikmah, L., Chandra, N., Utami, M., & Akbar, Z. (2024). *Systematic review: Pembelajaran kolaboratif teknik brainwriting untuk peningkatan keterampilan menulis teks eksplanasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar*. Didaktika: Jurnal Kependidikan, 1119–1132.
- Dini, A. U. (2020). *Stimulasi keterampilan menyimak*

- terhadap perkembangan anak usia dini.* Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 120–128.
- Endrawati, R., Ma'arif Magetan, S., & Penelitian, A. (2024). *Peran media video animasi dalam pembelajaran anak usia dini.* Jurnal Kolaboratif Sains, 3652–3667.
- Kusumawati, E., & Aji, B. A. P. (2020). *Cerita fabel sebagai media pembelajaran bermuatan karakter untuk anak sekolah dasar.* Prosiding FKIP UMC.
- Nofita, D., Ocktaviani, C. N., Adrias, A., & Suciana, F. (2025). *Efektivitas penggunaan media pembelajaran digital video animasi terhadap kemampuan menyimak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar.* Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya, 239–247.
- Pratiwi, R. W., & Rukmi, A. S. (2021). *Pengembangan media video animasi untuk keterampilan menyimak cerita siswa kelas IV sekolah dasar.* Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Sari, D. R., & Subrata, H. (2024). *Efektivitas media video animasi motion graphic dalam pembelajaran menyimak cerita siswa kelas IV SDN Wuluh 1 Kesamben.* Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 12(9), 1685–1694.
- Tarigan, H. G. (2020). *Menyimak sebagai suatu keterampilan berbahasa.* Bandung: Angkasa.
- Torasila, D., Baderiah, B., & Saputri, A. R. (2024). *Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Kinemaster materi gaya kelas IV SDN 10 Tomarundung.* Jurnal Pendidikan Refleksi, 311.