



Pengaruh Media Video Animasi Fabel terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Cerita Fabel Siswa Kelas II UPTD SDN Keleyan 1 Socah

Ilham Widiyanto Saputra^{1*}, Dya Qurotul A'yun¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura, Bangkalan, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2878>

Article Info:

Received : 18 Juni 2026
Revised : 20 Juni 2026
Accepted : 11 Juli 2026
Published : 21 Juli 2026

Correspondence:

Ilham Widiyanto Saputra

Phone:

Abstract: This research is motivated by the low ability to read fable comprehension stories of second-grade students of UPTD SDN Keleyan 1 Socah. This study aims to determine the effect of using animated fable video media on the ability to read fable comprehension stories of second-grade students of UPTD SDN Keleyan 1 Socah. The study used a quantitative approach with the Quasi Experimental Design method through the Nonequivalent Control Group Design. The study population was all second-grade students consisting of class IIA as the control class of 15 students and class IIB as the experimental class of 16 students. Data collection techniques used tests in the form of pretest and posttest. The research instrument has met the requirements of validity and reliability with a pretest Cronbach's Alpha value of 0.741 and a posttest of 0.743. Data analysis was carried out using normality tests, homogeneity tests, and Independent Samples t-test hypothesis tests with the help of SPSS version 23. The results showed that the average posttest score of the experimental class was 83.75 higher than the control class of 68.00. The results of the hypothesis test obtained a Sig. value. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, so H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, there is a significant effect of the use of animated fable video media on the reading comprehension skills of second-grade students at the UPTD SDN Keleyan 1 Socah. Animated fable video media has been proven to improve students' comprehension of reading content through the presentation of interesting, interactive, and easy-to-understand material.

Keywords: Animated Fable Video Media; Reading Comprehension; Fable Stories; Elementary School Students.

Citation: Saputra, I. W., & A'yun, D. Q. (2026). Pengaruh Media Video Animasi Fabel terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Cerita Fabel Siswa Kelas II UPTD SDN Keleyan 1 Socah. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 3849–3853. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2878>

Pendahuluan

Penerapan Kurikulum Merdeka menempatkan kemampuan literasi sebagai salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki siswa sekolah dasar. Literasi tidak hanya berarti mampu membaca dengan lancar, tetapi juga memahami isi bacaan sehingga siswa dapat memperoleh informasi dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam membangun kemampuan membaca pemahaman sebagai dasar keberhasilan belajar pada berbagai mata

pelajaran. Kemampuan membaca pemahaman menjadi aspek penting bagi siswa kelas II sekolah dasar yang berada pada masa transisi dari belajar membaca menjadi membaca untuk belajar. Pada tahap ini, siswa diharapkan mampu memahami isi cerita, mengenali tokoh, alur, latar, serta menemukan pesan moral dari bacaan. Namun, hasil tes diagnostik di kelas IIA dan IIB UPTD SDN Keleyan 1 Socah menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih belum mencapai ketuntasan. Banyak siswa mampu membaca teks dengan lancar, tetapi belum dapat memahami isi bacaan secara baik.

Hasil observasi dan wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media berupa buku serta LKPD. Kondisi tersebut membuat siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan memahami isi cerita fabel. Selain itu, sekitar 30% siswa masih memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media video animasi. Media ini menyajikan perpaduan gambar bergerak, suara, dan cerita yang dapat membantu siswa memvisualisasikan alur, tokoh, dan pesan moral sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Hasil angket kebutuhan siswa juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih tertarik belajar menggunakan video animasi dibandingkan media pembelajaran konvensional.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media video animasi mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi bacaan. Namun, penelitian mengenai penggunaan video animasi cerita fabel untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas II sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi cerita fabel terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas II UPTD SDN Keleyan 1 Socah.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experiment tipe Non-Equivalent Control Group Design. Penelitian melibatkan dua kelas, yaitu kelas II-B sebagai kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan media video animasi cerita fabel dan kelas II-A sebagai kelompok kontrol yang menggunakan media cerita bergambar. Kedua kelompok diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah pembelajaran untuk mengetahui pengaruh media yang digunakan.

Penelitian dilaksanakan di UPTD SDN Keleyan 1 Socah pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian berjumlah 31 siswa kelas II yang seluruhnya dijadikan sampel menggunakan teknik sampling jenuh, terdiri atas 16 siswa pada kelas eksperimen dan 15 siswa pada kelas kontrol.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media video animasi cerita fabel, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan membaca pemahaman cerita fabel. Data dikumpulkan melalui tes dan observasi. Instrumen tes berupa soal pretest dan posttest yang mengukur kemampuan memahami tokoh, alur, latar, hubungan sebab-akibat, serta pesan moral cerita. Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

Instrumen penelitian telah melalui uji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Uji prasyarat meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, sedangkan pengujian hipotesis menggunakan Independent Samples t-test dengan bantuan program IBM SPSS. Hipotesis diterima apabila nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $< 0,05$.

Hasil dan Diskusi

Penelitian dilaksanakan di UPTD SDN Keleyan 1 Socah, Kabupaten Bangkalan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian berjumlah 31 siswa kelas II yang terdiri atas 16 siswa kelas IIB sebagai kelas eksperimen dan 15 siswa kelas IIA sebagai kelas kontrol. Penelitian diawali dengan uji coba instrumen, pelaksanaan pretest, pemberian perlakuan, dan diakhiri dengan posttest. Sebelum digunakan, instrumen penelitian telah melalui uji kelayakan yang meliputi validasi ahli, uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda.

Hasil uji instrumen menunjukkan bahwa soal yang digunakan telah memenuhi kriteria valid dan reliabel sehingga layak digunakan untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman siswa. Selanjutnya dilakukan analisis terhadap hasil pretest dan posttest pada kedua kelas.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest

Kelas	n	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest
Eksperimen	16	71,88	83,75
Kontrol	15	48,00	68,00

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat dari 71,88 menjadi 83,75 setelah pembelajaran menggunakan media video animasi cerita fabel. Pada kelas kontrol, rata-rata nilai juga meningkat dari 48,00 menjadi 68,00 setelah pembelajaran menggunakan media konvensional. Namun, peningkatan pada kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan sebelum diberikan perlakuan. Sebelum dilakukan uji hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitas.

Uji Shapiro-Wilk untuk pretest kelas eksperimen (IIB) menghasilkan nilai statistik 0,971 dengan nilai signifikansi (Sig.) 0,874, menurut Tabel Hasil Uji Normalitas. Temuan ini menunjukkan bahwa data pretest kelas eksperimen terdistribusi normal karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 ($0,874 > 0,05$). Selain itu, posttest kelas eksperimen (IIB) menghasilkan nilai signifikansi 0,064 dan nilai statistik 0,889. Data Posttest kelas eksperimen juga terdistribusi normal

karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 ($0,064 > 0,05$). *Pretest* kelas kontrol (IIA) menghasilkan nilai signifikansi 0,335 dan nilai statistik 0,936. Data *pretest* kelas kontrol terdistribusi normal karena nilai-nilai ini lebih besar dari 0,05 ($0,335 > 0,05$). Dengan cara yang

serupa, *Posttest* kelas kontrol (IIA) menghasilkan nilai statistik 0,936 dengan nilai signifikansi 0,335. Hasil *Posttest* untuk kelompok kontrol juga terdistribusi normal karena nilai signifikansinya lebih tinggi dari 0,05 ($0,335 > 0,05$).

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Hasil Tes Kemampuan Membaca	Kelas	Shapiro-Wilk Statistic	Df	Sig.	Distribusi
<i>Pretest</i> IIB	Eksperimen	0,971	16	0,874	Normal
<i>Posttest</i> IIB	Eksperimen	0,889	16	0,064	Normal
<i>Pretest</i> IIA	Kontrol	0,936	15	0,335	Normal
<i>Posttest</i> IIA	Kontrol	0,936	15	0,335	Normal

Temuan ini menunjukkan bahwa semua data penelitian terdistribusi normal karena semua data *Pretest* dan *Posttest* untuk kelas eksperimen dan kontrol memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Akibatnya, selama fase pengujian hipotesis, data memenuhi salah satu persyaratan untuk analisis statistik parametrik.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Data	Sig.	Keterangan
Pretest	0,167	Homogen
Posttest	0,881	Homogen

Hasil uji homogenitas untuk data pra-uji pada kelas eksperimen dan kontrol menggunakan Uji Levene (Berdasarkan Rata-rata) menghasilkan nilai Statistik Levene sebesar 2,010 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,167, menurut Tabel Hasil Uji Homogenitas. Dapat disimpulkan bahwa varians data pra-uji di seluruh kelas eksperimen dan kontrol bersifat homogen karena nilai signifikansi ini lebih tinggi dari 0,05 ($0,167 > 0,05$). Akibatnya, hasil pra-uji kedua kelas bersifat homogen, atau memiliki varians yang sama. Hal ini memenuhi salah satu persyaratan analisis statistik parametrik dan memungkinkan penggunaan uji t Sampel Independen pada tahap pengujian hipotesis karena menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki kondisi awal yang serupa dalam hal variasi data.

Hasil uji homogenitas untuk data *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol menggunakan Uji Levene (Berdasarkan Rata-rata) menghasilkan Statistik Levene sebesar 0,023 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,881, menurut Tabel Hasil Uji Homogenitas. Karena nilai signifikansi ini lebih tinggi dari 0,05 ($0,881 > 0,05$), dapat disimpulkan bahwa varians data *posttest* antara kelompok eksperimen dan kontrol bersifat homogen.

Akibatnya, hasil *posttest* untuk kedua kelas bersifat homogen, atau memiliki varians yang sama. Akibatnya, data tersebut memenuhi prasyarat untuk analisis statistik parametrik, sehingga memungkinkan penggunaan uji t sampel independen untuk pengujian

hipotesis. Nilai Uji Levene adalah 0,023 dengan nilai signifikansi 0,881, menurut Tabel Hasil Uji t Sampel Independen. Analisis menggunakan baris Asumsi Varians Sama karena asumsi homogenitas terpenuhi karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($0,881 > 0,05$). Hasil uji t Sampel Independen menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 dan nilai t terhitung sebesar -4,343 dengan $df = 29$. H_0 ditolak dan H_a disetujui karena nilai signifikansi ini kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$).

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Variabel	t	Sig. (2-tailed)
Kemampuan membaca pemahaman	-0,261	0,000

Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa skor *posttest* pemahaman bacaan siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol berbeda secara signifikan. Rata-rata skor *posttest* kedua kelas berbeda sebesar 17 poin, dengan rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol, menurut nilai Perbedaan Rata-rata sebesar -17.000. Temuan ini menunjukkan bahwa video fabel animasi berdampak pada kemampuan pemahaman bacaan siswa kelas II UPTD SDN Keleyan 1 Socah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi cerita fabel mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas II. Hal ini terlihat dari meningkatnya rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen dibandingkan nilai *pretest*. Penyajian materi melalui video animasi memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik karena memadukan unsur visual, audio, dan alur cerita sehingga membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih mudah.

Media video animasi juga meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Siswa lebih fokus memperhatikan cerita, lebih aktif menjawab pertanyaan, dan lebih mudah mengidentifikasi tokoh, latar, urutan peristiwa, serta pesan moral dalam cerita fabel. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media audiovisual dapat membantu siswa memahami

informasi yang disampaikan melalui teks maupun gambar secara bersamaan.

Instrumen penelitian yang digunakan juga telah memenuhi syarat kualitas karena hasil validasi menunjukkan kategori valid dan sangat valid, sedangkan hasil uji reliabilitas memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,741 pada pretest dan 0,743 pada posttest yang termasuk kategori reliabel. Selain itu, sebagian besar butir soal memiliki tingkat kesukaran sedang hingga mudah serta daya pembeda yang baik sehingga instrumen layak digunakan untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman.

Temuan penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar, perhatian siswa, dan kemampuan memahami isi bacaan. Melalui penyajian cerita yang menarik, siswa lebih mudah menghubungkan informasi yang diperoleh sehingga proses memahami bacaan menjadi lebih efektif. Oleh karena itu, media video animasi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi cerita fabel di sekolah dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual berupa video animasi fabel berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca pemahaman cerita fabel siswa kelas II UPTD SDN Keleyan 1 Socah. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai kelas eksperimen dari pretest sebesar 71,88 menjadi 83,75 pada posttest, yang lebih tinggi dibandingkan peningkatan pada kelas kontrol. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru selama pembelajaran terlaksana dengan sangat baik sesuai langkah-langkah pembelajaran yang direncanakan, sedangkan aktivitas siswa berada pada kategori baik dan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, ditandai dengan meningkatnya perhatian, antusiasme, partisipasi dalam pembelajaran, serta kemampuan memahami isi cerita fabel. Hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-test* memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($<0,05$) dengan nilai t hitung -4,343, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, media audio visual berupa video animasi fabel terbukti efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman cerita fabel siswa kelas II.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Trunodjoyo Madura atas dukungan yang diberikan selama pelaksanaan penelitian. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Kepala Sekolah,

guru, dan siswa kelas II UPTD SDN Keleyan 1 Socah yang telah memberikan izin, bantuan, serta bekerja sama selama proses penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing atas bimbingan, arahan, dan masukan yang diberikan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

Referensi

- Alifah, A. N., Iswara, P. D., & Djuanda, D. (2025). Implementasi Metode Membaca Terbimbing Menggunakan Literacy Cloud Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Kelas V. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 464. <https://doi.org/10.35931/am.v9i1.4377>
- Andalas, D., Adrias, & Fitria, Y. (2025). Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Media Digital Audio Visual dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Insan Cita Pendidikan*, 2(2).
- Anggreana, Y., Ginanto, D. E., Kesuma, A. T., & Setyowati, D. (2025). Panduan pembelajaran dan asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, jenjang Pendidikan Dasar, jenjang Pendidikan Menengah edisi revisi tahun 2025. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP).
- Annisa, S., & Baadilla, I. (2022). Analisis Nilai Karakter melalui Media Animasi Fabel dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7888-7895. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3648>
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Buana, S., Apriliana, A. C., & Herlina. (2025). Meta Analisis Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Digital terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3). DOI: 10.23969/jp.v10i03.33370.
- Dalman. (2017). *Keterampilan Membaca*. Rajawali Pers.
- Danandjaja, J. (2007). *Folklor Indonesia: ilmu gosip, dongeng dan lain-lain*. Pustaka Utama Grafiti.
- Desmita, D. (2009). *Psikologi perkembangan peserta didik*. Remaja Rosdakarya.
- Fadilah, A., et al. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1-17.
- Febianti, P., & Wardono, M. S. (2025). Pengaruh Media Video Animasi Interaktif Terhadap Kemampuan Menyimak Pesan Moral Cerita Fabel Pada Peserta Didik Kelas 3 SDN Sidokumpul. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 1173-1181. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i3.1815>

- Hana Hazraini, H., Prisma Mahendra, J., & Hamzar Abstrak, S. (2026). Analisis Model Pembelajaran Diferensiasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Di SDN 1 Santong Tahun Pelajaran 2024/2025. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2026(3), 207–213.
- Idrus, N. A., Laami, S., Khaerunnisa., & Rahim, A. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Powtoon terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Inferensial Siswa. *Jurnal Onoma*, 11(4), 4554–4564.
- Isnaeni, R., & Radia, E. H. (2021). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 304–313.
- Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). Penggunaan media pembelajaran kreatif dan inovatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 15–23.
- Kalang, M. M. T., Iswahyudi, D., & Romadhon. (2025). Media audio visual dalam motivasi belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(2).
- Maharani, A. S., Nasuha, S. U., & Maulida, S. R. (2024). Media pembelajaran meningkatkan gairah belajar. *Journal BIONatural*, 11(1), 76–83.
- Nasron, N., et al. (2024). Perkembangan media pembelajaran di Indonesia. *Innovative Journal*, 4(4), 14043–14057.
- Noviyanti, W., et al. (2024). Media audiovisual dan keterampilan menyimak fabel. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(4).
- Nurgiantoro, B. (2018). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. UGM PRESS. https://books.google.co.id/books?id=_ZtjDwAAQBAJ
- Pradana, S. (2025). Efektivitas video animasi interaktif. *Jurnal Transformasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 33–39.
- Putri, R. M. (2025). Media video animasi terhadap motivasi belajar. *PGSD Insight*, 8(6), 35–42.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana. <https://books.google.co.id/books?id=IeVNDwAAQBAJ>
- Susilo, J., Cipwati, A., Cahyaningrum, M. P., & Sari, N. K. (2024). mrizal1,+96.+33255-Article+Text-109095-1-2-20240816. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7.
- Suzianti, D., & Dafit, F. (2023). Video animasi berbasis kearifan lokal. *Aulad Journal*, 6(3).
- Tarigan, H. (2021a). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. CV. Angkasa.
- Tarigan, H. (2021b). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. CV. Angkasa.
- Utami, L., et al. (2024). Analisis indeks Aiken. *Journal of Research and Education Chemistry*, 6(1).
- Wibawanto, W., & Ds, S. S. M. (2017). *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher.