

---

## Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas II SD Setelah Menggunakan Media Animasi Audio Visual Dongeng Binatang Berbasis Canva

Suci Setiyaningsih<sup>1</sup>, Setya Yuwana<sup>2</sup>, Hendratno<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

<sup>2</sup> Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

<sup>3</sup> Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

\*Corresponding author: [suci21023@mhs.unesa.ac.id](mailto:suci21023@mhs.unesa.ac.id)

---

### ABSTRACT

*Storytelling is one of the language skills that must be mastered by students. Storytelling skills refer to the ability to tell stories as a component of Indonesian language proficiency. Storytelling skills are language skills by conveying the contents of the story through speech. However, it was found that the students' storytelling skills were still in the low category. This study aims to determine the effect of canva-based animal fairy tales audio-visual animation learning media on students' storytelling skills. The research design used in this research is experimental research with pre-test and post-test data measurements. The sample used in this study was grade II students at SD Taman Sidoarjo using a saturated sample technique so that it used the entire population, so that the total sample in this study was 17 students. The results of the Wilcoxon Signed Ranks test found that  $P 0.000 < 0.05$ , this shows that there is a difference in effect between the pre and post tests. There is a significant influence of Canva-based audio-visual animation learning media on improving the storytelling skills of grade II elementary school students.*

**Keywords:** *Audio visual media, Animal Tales, Canva, Storytelling skills*

---

### ABSTRAK

Keterampilan bercerita termasuk salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa. Keterampilan bercerita mengacu pada kemampuan bercerita komponen kecakapan berbahasa Indonesia. Keterampilan bercerita adalah keterampilan berbahasa dengan menyampaikan isi cerita melalui tutur kata. Namun, didapatkan data bahwa keterampilan bercerita siswa masih dalam kategori rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran animasi audio visual dongeng binatang berbasis canva terhadap keterampilan bercerita siswa. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pengukuran data pre test dan post tes. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas II SD Taman Sidoarjo menggunakan teknik sampel jenuh sehingga menggunakan keseluruhan dari populasi, sehingga total sampel pada penelitian ini berjumlah 17 siswa. Hasil Uji Wilcoxon Signed Ranks didapatkan bahwa  $P 0,000 < 0,05$ , hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan pengaruh antara pre dan post tes. Terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran animasi audio visual dongeng binatang berbasis canva terhadap meningkatkan keterampilan bercerita siswa sekolah dasar kelas II.

**Kata Kunci:** Canva; Dongeng Binatang; Keterampilan Bercerita; Media audio visual

---

### Pendahuluan

Keterampilan bercerita termasuk salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa. Diperlukan kemampuan untuk menyampaikan gagasan atau konsep saat bercerita agar dapat diterima dan memberi manfaat bagi orang lain. Namun saat ini banyak siswa yang

belum memiliki keterampilan bercerita dengan baik, padahal keterampilan bercerita secara formal sudah diajarkan mulai kelas awal sekolah dasar. Pada kurikulum 2013 kelas 2 keterampilan bercerita yang harus dikuasai siswa adalah menceritakan kembali teks dongeng binatang yang telah dibaca secara nyaring. Tetapi masih banyak siswa kelas 2 yang belum mencapai kemampuan yang diharapkan. Hal ini juga terjadi di SDN Taman Sidoarjo pada kelas 2.

Berdasarkan hasil pengamatan, guru saat mengajar teks dongeng hanya menggunakan buku paket atau buku cerita tanpa menggunakan media. Siswa hanya diminta membaca, baik secara bersuara maupun membaca dalam hati. Ada pula gurunya saja yang membaca cerita, siswa hanya mendengarkan, sehingga siswa menjadi bosan, mengantuk dan asyik bermain sendiri. Siswa kurang tertarik dengan cerita yang dibaca, terutama bagi siswa yang membacanya tidak lancar. Sehingga tidak semua siswa memahami isi dongeng yang dibaca atau didengar. Akibatnya siswa kesulitan saat diminta menceritakan kembali teks dongeng yang telah dibaca atau didengar. Dalam menceritakan dongeng siswa memerlukan media yang menarik. Berdasarkan hasil observasi siswa memerlukan media video sehingga mempermudah dalam belajar. Oleh karena itu peneliti akan membuat media video animasi audio visual sesuai yang dibutuhkan siswa, dengan tema Udang dan Bandeng Kota Sidoarjo.

Keterampilan bercerita ini mengacu pada kemampuan bercerita komponen kecakapan berbahasa Indonesia. Bercerita adalah keterampilan berbahasa yang tujuannya untuk menyampaikan informasi kepada orang lain (Tarigan, H. G., 2015). Keterampilan bercerita adalah keterampilan berbahasa dengan menyampaikan isi cerita melalui tutur kata (Delvia et al., 2019). Keterampilan bercerita harus dilatih dan disempurnakan sejak dini. Setiap orang tentunya memiliki keterampilan bercerita masing-masing, namun tetap diperlukan pelatihan dan bimbingan untuk mengembangkan keterampilan berceritanya (Achsani F, 2020). Oleh karena itu dibutuhkan media yang tepat. Namun pada kenyataannya media dalam pembelajaran bercerita masih monoton dan belum ada pembaharuan, sehingga diperlukan media yang mengikuti perkembangan teknologi untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran.

Berbagai media dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran (Amini S.K & Pujiharti, 2021). Media dapat digunakan sebagai sarana penyampaian materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa (Astutik et al., 2021). Guru membutuhkan media pembelajaran untuk menunjang dan mendukung pembelajaran (Hendratno et al., 2022). Media yang menarik dan mampu menimbulkan minat belajar anak (Lutfia et al., 2021), sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa (Wulandari et al., 2017). Guru dan siswa dapat menggunakan media berbasis teknologi, termasuk aplikasi Canva. Canva adalah aplikasi online yang menawarkan template, fitur, dan kategori yang menarik. Berkat model yang beragam dan menarik, pembelajaran tidak akan membosankan (Pelangi, 2020). Aplikasi canva dapat digunakan untuk berinovasi dalam desain media pembelajaran (Rohma & Sholihah, 2021). Penelitian terdahulu bahwa ada peningkatan keterampilan menulis iklan poster siswa setelah menggunakan media yang dibuat menggunakan aplikasi *canva* (Johan, Rustam, & Sinaga, 2022). Penelitian oleh (Achsani F, 2020) bahwa penerapan metode cerita berantai berjalan dengan sangat baik. Media pembelajaran berbasis video yang efektif digunakan daring adalah dengan menggunakan aplikasi canva. Menurut (Rohma & Sholihah, 2021) aplikasi canva dinilai sangat layak dan memudahkan proses pembelajaran daring.

Pembelajaran audiovisual dapat dilakukan secara interaktif, dengan menggunakan interaksi antara guru, siswa dan media yang terjadi selama proses pembelajaran (Ahnaf et al., 2021). Selain itu, pelajaran moral dari cerita binatang merupakan pelajaran yang baik bagi masyarakat dan anak-anak (Prasetyo, Y. A., 2014). Namun terkait pengembangan media animasi audio visual dongeng binatang dengan menggunakan aplikasi canva masih belum ada. Selain itu SDN Taman Sidoarjo belum ada media pembelajaran terbaru yang bisa digunakan untuk pembelajaran bercerita.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran animasi audio visual dongeng binatang berbasis canva terhadap keterampilan bercerita siswa sekolah dasar. Harapannya hasil pengembangan media pembelajaran animasi audio visual dongeng binatang berbasis canva dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan mudah memahami materi sehingga keterampilan bercerita siswa bisa meningkat.

### Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen dengan *one group pretest posttest design*. Populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas 2 SD Taman Sidoarjo berjumlah 17. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas II SD Taman Sidoarjo menggunakan teknik sampel jenuh sehingga menggunakan keseluruhan dari populasi, sehingga total sampel pada penelitian ini berjumlah 17 siswa. Instrumen pada penelitian ini menggunakan angket dan tes keterampilan bercerita. Media dikembangkan menggunakan prosedur model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) (Branch, 2010; Fithriani, 2019; Jonnalagadda, 2022); (Mardianto, 2022), dengan validitas dan reliabilitas media menggunakan rumus persentase dari hasil validasi ahli materi dan media (Alexander, 2022). Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret-April 2023 yang termasuk dalam semester genap. Analisis data yang digunakan untuk dalam penelitian eksperimen kali ini yaitu menggunakan Uji T menggunakan aplikasi SPSS. Sebagai uji alternatif jika data tidak normal maka digunakan Uji Nonparametrik Wilcoxon Signed Ranks. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran animasi audio visual dongeng binatang berbasis canva yang sudah divalidasi didapatkan bahwa media sangat valid dan layak untuk digunakan dengan persentase sebesar 88,53%.

### Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian akan dijabarkan terkait statistik deskriptif, kemudian dilanjutkan uji prasyarat normalitas, dan terakhir Uji T. Berikut akan dipaparkan hasil statistik deskriptif.

**Tabel 1.** Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre test Bercerita	17	40	65	47.65	8.860
Post test Bercerita	17	50	95	80.29	11.655

Pada tabel 1 didapatkan bahwa pada hasil pre test keterampilan bercerita nilai rata-ratanya yaitu 47,65 dan SD 8,860, sedangkan pada hasil post tes keterampilan bercerita memiliki nilai rata-rata sebesar 80,92 dan SD 11,655.

**Tabel 2.** Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PreBercerita	.265	17	Pre test Bercerita	.265	17	PreBercerita
PostBercerita	.186	17	Post test Bercerita	.186	17	PostBercerita

Berdasarkan hasil uji normalitas didapatkan bahwa data normalitas pada pre test dan post test yaitu dengan nilai P sebesar  $0,000 < 0,05$  untuk pre test, dan  $0,001 < 0,05$  untuk post test, sehingga didapatkan data yang tidak normal maka selanjutnya dianalisa menggunakan Uji Nonparametrik Wilcoxon Signed Ranks.

**Tabel 3.** Uji Wilcoxon Signed Ranks

PostBercerita - PreBercerita	
Z	-3.641 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Berdasarkan hasil tabel 3 menunjukkan hasil Uji Nonparametrik Wilcoxon Signed Ranks dengan nilai P  $0,000 < 0,005$ , maka terdapat perbedaan yang signifikan nilai *pretest* dan *posttest* keterampilan bercerita siswa. Penelitian senada bahwa ada peningkatan keterampilan menulis iklan poster siswa setelah menggunakan media yang dibuat menggunakan aplikasi *canva* (Johan, Rustam, & Sinaga, 2022). Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini kemungkinan dikarenakan media audio visual berbasis *canva* bisa memberikan materi yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga bisa meningkatkan keterampilan bercerita. Keterampilan bercerita memerlukan latihan yang intens di jenjang Sekolah Dasar (Azmi, 2019). Oleh karena itu dalam latihan di sekolah dibuthkan media yang tepat. Hal ini dikarenakan media sangat penting dalam pembelajaran. Karena media dapat menunjang keberhasilan belajar. Media belajar menyampaikan pesan dan memfasilitasi komunikasi sehingga tujuan pembelajaran yang direncanakan dapat tercapai (Alhafiz Nurzaki, 2022). Media pembelajaran mengacu pada saluran komunikasi (Omodara & Adu, 2014). Salah satu sarana komunikasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak adalah melalui penggunaan media animasi audiovisual (Sidabutar & Manihuruk, 2022). Media dirancang secara komunikatif sedemikian rupa sehingga ide atau hal yang ingin disampaikan dapat tersampaikan (Friemel & Bixler, 2018). Media animasi adalah rangkaian gambar yang dapat bergerak dan kemudian berubah posisi serta memproyeksikan suara dan warna. Media animasi juga bisa disebut media film (Novita, L. & Novianty, A., 2020). Sebagai aplikasi berbasis teknologi, Canva menyediakan ruang belajar bagi setiap guru untuk membuat media pembelajaran (Tanjung, R. E. & Faiza, D., 2019). Salah satu keterampilan yang harus ditanamkan kepada siswa dan membutuhkan perhatian penuh dari guru adalah bercerita. Keterampilan bercerita harus dikembangkan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi siswa secara utuh (Sidabutar & Manihuruk, 2022). Bercerita merupakan kegiatan yang penting karena merupakan cara seseorang untuk menyampaikan keinginan atau gagasan yang diinginkan. Kemampuan bercerita adalah kemampuan menghasilkan aliran sistem bunyi artikulasi yang digunakan untuk mengapresiasi dan menyampaikan gagasan, keinginan, perasaan atau keinginan sesuai dengan konteks yang dihadapi pembaca (Larosa & Iskandar,

2021). Keterampilan bercerita adalah keterampilan berbahasa dengan menyampaikan isi cerita melalui tutur kata (Delvia et al., 2019). Keterampilan bercerita berperan penting dalam menciptakan generasi penerus bangsa memiliki kemampuan mengungkapkan pikiran, gagasan atau perasaan kepada orang lain secara runtut dan sistematis (Putera Permana, 2015). Oleh karena itu produk dari pengembangan media audio visual dongeng binatang berbasis canva yang dihasilkan dalam penelitian ini bisa digunakan oleh guru sekolah dasar kelas 2 dalam materi bercerita. Penelitian ini hanya pada dongeng Binatang, sehingga rekomendasi yang disarankan yaitu bisa mengembangkan media animasi audio visual cerita rakyat dan lain sebagainya sesuai dengan materi pembelajaran sekolah dasar.

### Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini didapatkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan media pembelajaran animasi audio visual dongeng binatang berbasis canva terhadap keterampilan bercerita siswa sekolah dasar kelas II.

### Daftar Pustaka

- Achsani F. (2020). Application and Capability of Chain Related Story Techniques in Learning Retelling the Fabel Contents. *Totobuang*, 8(2), 253–265. <https://doi.org/10.26499/ttbng.v8i2.209>.
- Ahnaf, F. H., Rochmawati, F., Utami, S., & Syahputri, D. D. (2021). Efektivitas Media Animasi Audio Visual dalam Kuliah Daring Keterampilan Membaca. *Ainara Journal*, 2(2), 72–78. <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>.
- Alexander, J. (2022). Design And Development Of Cinematic Video Based On Music Video Game “Legend Of Zelda – Ocarina Of Time” Using Addie Method. *The 2nd Conference on Management, Business, Innovation, Education, and Social Science (CoMBInES)*. 2. Taichung, Taiwan: Faculty of Information System University International, Batam. Diambil kembali dari <https://journal.uib.ac.id/index.php/combin/es/index>.
- Alhafiz Nurzaki. (2022). Analisis Profil Gaya Belajar Siswa Untuk Pembelajaran Berdiferensiasi di SMP Negeri 23 Pekanbaru. *J-Abdi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(8), 1913–1922.
- Amini S.K, & Pujiharti, Y. (2021). Pengembangan Canva sebagai Media Pembelajaran Ekonomi di SMP Pondok Pesantren Tholabie Malang. *ECODUCATION Economics & Education Journal*, 3(2). <http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/ecoducation>.
- Astutik, W. B., Yuwana, S., & Hendratno. (2021). Development of Non-Fiction Text Digital Learning Media in Narrative Writing Skills for Fourth Grade Elementary School Students. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 2(3), 275–292. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v2i3.99>.
- Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.
- Fithriani, R. (2019). *Pengembangan Model Pelatihan Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Berskala Internasional Tenaga Pendidik Di Lingkungan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan*. Medan: <http://repository.uinsu.ac.id/9103/1/Laporan%20Penelitian%20Cetak.pdf>.

- Friemel, T. N., & Bixler, M. (2018). Networked Media Collectivities. The Use of Media for the Communicative Construction of Collectivities Among Adolescents. In *Transforming Communication* (pp. 173–202). Palgrave Macmillan. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-65584-0\\_8](https://doi.org/10.1007/978-3-319-65584-0_8).
- Hendratno, H., Yermiandhoko, Y., & Yasin, F. N. (2022). Development of Interactive Story Book For Ecoliteration Learning to Stimulate Reading Interest in Early Grade Students Elementary School. *IJORER : International Journal of Recent Educational Research*, 3(1), 11–31. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v3i1.179>.
- Johan, Rustam, & Sinaga. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Menulis Iklan Poster Di SMP Nasional Sariputra Jambi. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(2), 137-149. Diambil kembali dari <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/1>.
- Jonnalagadda, R. (2022). Developing, Implementing and Evaluating Training for Online Graduate Teaching Assistants Based on ADDIE Model. *Asian Journal of Education and Social Studies*, 28(1), 1-10.
- Larosa, A. S., & Iskandar, R. (2021). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Pantun di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3723–3737. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1207>.
- Lutfia, S., Yuwana, S., & Hendratno. (2021). Pengembangan Media Papan Balik (Flipchart) Untuk Meningkatkan Kemampuan Baca Anak Berkebutuhan Khusus Dengan Hambatan Autis Di Sekolah Inklusi. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 5(2), 126–137.
- Mardianto. (2022). Development Of Addie Model For Chapter Haharah Learning Based On Game Applications In Unior High School. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 543,554. doi:DOI: <https://doi.org/10.31538/nzh.v5i2.2126>.
- Novita, L., & Novianty, A. . (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran. *JTIEE*, 3(1), 46–53.
- Omodara, O. D., & Adu, E. I. (2014). Relevance of Educational Media and Multimedia Technology for Effective Service Delivery in Teaching and Learning Processes. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSRJRME)*, 4(2), 48–51. <https://doi.org/10.9790/7388-04214851>.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2).
- Prasetyo, Y. A. (2014). Ilustrasi Buku Cerita Fabel Sebagai Media Pendidikan. *Arty: Journal Of Visual Arts*, 3(1).
- Putera Permana, E. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaus Kaki Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 2(2), 133–140.
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 292–306. <https://doi.org/10.23960/mtk/v9i3.pp292-306>.
- Sidabutar, Y. A., & Manihuruk, L. M. E. (2022). Keefektifan Media Audio-Visual dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 1923–1928. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2385>.

- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*, 7(2).
- Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(8), 1024–1029. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>.