

Implementasi Video Interaktif Fabel dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Pemahaman dan Kepercayaan Diri Siswa

Veradiana Novitasari¹, Widiyastuti², Yeyen Noviana³, Wheny Churnia Ningsih Ansori⁴, Y. Erwin Prana Rendra⁵, Wahono Hasfi Yudo Sasongko⁶, Vita Kurniawati⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Universitas Terbuka, Surabaya, Indonesia

Received : 25 Mei 2025, Revised : 26 Mei 2025, Published : 1 Juni 2025

Corresponding Author

Nama Penulis: Veradiana Novitasari

E-mail: veradiananovitasari85@gmail.com

Abstrak

Kepercayaan diri dan keterampilan berkomunikasi merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran siswa sekolah dasar, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Namun, banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam mengekspresikan pendapat mereka di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan fabel berbasis teknologi terhadap peningkatan keterampilan berbahasa dan rasa percaya diri siswa dalam berkomunikasi. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan observasi langsung yang dilakukan di SDN X. Penelitian berlangsung selama 4 minggu dengan subjek 30 siswa kelas IV. Data dikumpulkan melalui observasi terhadap minat siswa, respon selama pembelajaran, serta perubahan perilaku komunikasi setelah menggunakan dua video fabel sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan fabel berbasis teknologi meningkatkan keaktifan dan kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi. Setelah menggunakan video fabel, siswa menjadi lebih berani berbicara dan menyampaikan pendapat. Pada minggu pertama, hanya 18 siswa yang aktif, namun jumlah ini meningkat menjadi 23 pada minggu ketiga, dan 27 siswa pada minggu keempat.

Kata kunci – sekolah dasar, pembelajaran interaktif, teknologi, fabel, percaya diri

Abstract

Self-confidence and communication skills are essential aspects of primary school students' learning process, especially in Indonesian language subjects. However, many students still struggle to express their opinions in class. This study aims to analyze the impact of technology-based fables on improving students' language skills and self-confidence in communication. The research employs a qualitative approach with direct observation conducted at SDN X. The study was carried out over 2-4 weeks with fourth-grade students as subjects. Data were collected through observations of students' interest, responses during learning, and behavioral changes in communication after utilizing two fable videos as learning media. The result of the study show that the use of technology-based fables has a positive impact on students' communication skills and confidence. After using the fable videos, students became more confident in expressing their opinions. In the first week, only 18 students were active, but this number increased to 23 in the third week, and 27 students in the fourth week.

Keywords- Elementary school, interactive learning, technology, fabel, self-confidence

How To Cite : Novitasari, V., Widiyastuti, W., Noviana, Y., Ansori, W. C. N., Rendra, Y. E. P., Sasongko, W. H. Y., & Kurniawati, V. (2025). Implementasi Video Interaktif Fabel dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Pemahaman dan Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Bangsa*, 2(1), 16–31. <https://doi.org/10.59837/jpnmb.v2i1.435>

Copyright ©2025 Veradiana Novitasari, Widiyastuti, Yeyen Noviana, Wheny Churnia Ningsih Ansori, Y. Erwin Prana Rendra, Wahono Hasfi Yudo Sasongko, Vita Kurniawati

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, kepercayaan diri dan kemampuan berkomunikasi siswa menjadi faktor penting yang memengaruhi keberhasilan akademik mereka. Namun, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengekspresikan pendapatnya di kelas, terutama dalam diskusi kelompok. Menurut penelitian Puspitasari et al. (2022), kurangnya rasa percaya diri siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti konsep diri, harga diri, pengalaman hidup, pendidikan, dan lingkungan keluarga. Ketika siswa tidak memiliki keyakinan terhadap kemampuan mereka sendiri, mereka cenderung pasif dalam berpartisipasi dalam pembelajaran, khususnya saat berbicara di depan teman sekelas. Selain itu, penelitian oleh Fitriani Lubis et al. (2024) menunjukkan bahwa masih banyak siswa sekolah dasar yang belum mampu berkomunikasi dengan baik menggunakan bahasa Indonesia. Kesalahan dalam penggunaan bahasa masih sering ditemukan, seperti penggunaan bahasa tidak baku serta keterbatasan dalam menggunakan bahasa Indonesia di luar mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu inovasi dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbahasa dan kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi. Guna mencapai pembelajaran yang menarik serta efektif, dibutuhkan inovasi yang sesuai dengan penggunaan media saat ini agar tidak monoton. Model pembelajaran tradisional yang hanya mengandalkan metode ceramah sering kali membuat siswa kurang aktif dalam memahami materi. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Ramandha & Alyani (2024), yang menemukan bahwa kurangnya pemanfaatan media pembelajaran oleh guru menyebabkan peserta didik kesulitan memahami materi. Dalam penelitian tersebut, penggunaan media berbasis audio-visual menggunakan aplikasi Canva terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dan memperoleh tingkat kelayakan yang sangat tinggi, baik dari segi validasi ahli maupun respons siswa. Selain itu, Rinta (2024) juga mengungkapkan bahwa pembelajaran daring yang difokuskan pada penggunaan media bersuara secara rutin selama pandemi berhasil memberikan berbagai manfaat psikologis, seperti pengurangan stres dan peningkatan rasa percaya diri, yang membuktikan bahwa media daring dapat memberikan dampak positif dalam pembelajaran, terutama dalam situasi yang penuh tekanan.

Media pembelajaran yang menarik dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep serta membangun kepercayaan diri siswa dalam mengungkapkan pendapatnya di kelas. Temuan ini selaras dengan rendahnya kepercayaan diri yang dialami oleh siswa di SDN X dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Berdasarkan hasil observasi, siswa SDN X cenderung pasif saat kegiatan berlangsung, terutama ketika diminta untuk menyampaikan pendapat di depan kelas atau berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Siswa terlihat ragu-ragu, sering menghindari kontak mata dengan guru, dan lebih memilih diam meskipun memiliki pemahaman terhadap materi yang sedang dibahas.

Rendahnya kepercayaan diri ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kurangnya pengalaman berbicara di depan umum, perasaan takut salah, hingga lingkungan belajar yang kurang mendukung ekspresi diri. Sikap ini menghambat partisipasi aktif dalam pembelajaran dan berpotensi memengaruhi pencapaian akademik siswa secara keseluruhan. Dengan demikian, kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu membangkitkan rasa percaya diri siswa menjadi sangat relevan untuk diterapkan sebagai strategi pembelajaran yang lebih inklusif dan memberdayakan. Penelitian Mwinsa dan Dagada (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan suatu inovasi dapat meningkatkan keterampilan sosial anak, seperti kerjasama dan rasa percaya diri.

Oleh sebab itu, inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi suatu keharusan agar siswa lebih percaya diri dalam berkomunikasi dengan baik dan benar. Seperti yang dikemukakan oleh Nurhamidah et al. (2024), pengembangan bahan ajar berbasis digital terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan inovatif dalam pembelajaran tidak hanya relevan untuk mata pelajaran eksakta seperti matematika, tetapi juga sangat diperlukan dalam pembelajaran bahasa, termasuk dalam memahami teks fabel. Salah satu metode

inovatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan fabel berbasis teknologi sebagai media pembelajaran.

Fabel, yang sarat dengan nilai moral, telah lama digunakan sebagai sarana pembelajaran bagi anak-anak. Namun, jika hanya disampaikan dalam bentuk teks atau cerita lisan, daya tariknya bagi siswa dapat berkurang. Dengan mengemas fabel ke dalam format digital interaktif, seperti video animasi atau aplikasi multimedia, siswa dapat lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran. Integrasi teknologi dalam penyajian fabel tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu siswa memahami alur cerita dengan lebih baik melalui kombinasi elemen audio, visual, dan interaktif. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk tidak sekadar membaca dan mendengar cerita, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam memahami isi dan pesan moral yang disampaikan.

Selain itu, pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi alat yang efektif dalam melatih siswa untuk berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar serta meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam menyampaikan ide dan pendapat.

Berdasarkan permasalahan dan urgensi tersebut, peneliti memandang penting untuk mengeksplorasi penggunaan media fabel berbasis video interaktif sebagai upaya meningkatkan kepercayaan diri dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji efektivitas media video interaktif berbasis fabel dalam meningkatkan pemahaman materi dan kepercayaan diri siswa sekolah dasar. Adapun pertanyaan yang akan dijawab dalam penelitian ini antara lain: (1) Bagaimana efektivitas penggunaan video interaktif fabel dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia? (2) Bagaimana pengaruh media tersebut terhadap kepercayaan diri siswa dalam berpartisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung?

TINJAUAN PUSTAKA

Pada penelitian ini terdapat beberapa tinjauan pustaka yang menjadi dasar dalam membangun landasan teori, mulai dari tinjauan teoritis mengenai pengertian dan karakteristik teks fabel, media video interaktif dalam pembelajaran, hingga konsep pemahaman dan kepercayaan diri siswa. Selain itu, juga dikaji beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan sebagai tinjauan empiris guna memperkuat hubungan antar variabel yang diteliti. Seluruh kajian ini digunakan untuk menyusun kerangka konsep penelitian yang logis dan mendukung arah analisis dalam penelitian ini.

1. Pengertian dan Karakteristik Teks Fabel

Teks fabel merupakan salah satu bentuk cerita rekaan yang mengisahkan tokoh-tokoh binatang yang berperilaku seperti manusia dan digunakan sebagai media penyampaian pesan moral secara tidak langsung kepada pembaca, khususnya anak-anak. Menurut Pratiwi dan Mulyani (2020), fabel memiliki karakteristik utama seperti penggunaan tokoh binatang, alur cerita yang sederhana, dan amanat yang jelas, sehingga cocok digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat dasar. Fabel mampu menumbuhkan imajinasi anak serta mengajarkan nilai-nilai kehidupan secara menyenangkan (Yuliani, 2021). Dalam konteks pendidikan, fabel dinilai efektif untuk mengembangkan kemampuan literasi dasar serta membentuk karakter siswa melalui penyampaian pesan moral yang dikemas secara naratif (Sari & Putra, 2022).

2. Pengertian Media Video Interaktif dalam Pembelajaran

Media video interaktif merupakan salah satu bentuk teknologi pembelajaran yang menggabungkan unsur visual, audio, dan interaktivitas yang memungkinkan siswa terlibat langsung dalam proses belajar. Menurut Setiawan dan Nugroho (2020), video interaktif memungkinkan siswa untuk memilih alur, menjawab pertanyaan, dan mengulang materi sesuai kebutuhan, sehingga lebih personal dan adaptif. Dibandingkan metode konvensional, media ini dinilai lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa karena mampu menyajikan materi secara visual dan menarik (Wulandari & Saputra, 2021). Media audiovisual seperti video interaktif juga terbukti mampu meningkatkan fokus, minat belajar, dan daya serap

siswa terhadap materi karena merangsang lebih dari satu indera secara bersamaan (Handayani et al., 2022), sehingga sangat relevan digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat dasar.

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa siswa secara menyeluruh, baik menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis. Kurikulum merumuskan kompetensi dasar yang menekankan pada pemahaman teks, termasuk teks fabel yang digunakan untuk membentuk karakter dan keterampilan literasi siswa. Namun, dalam praktiknya, guru masih menghadapi tantangan seperti rendahnya minat baca siswa dan keterbatasan media pembelajaran yang menarik (Susanti & Ardiansyah, 2020). Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar Bahasa Indonesia di tingkat dasar (Lestari & Wibowo, 2022).

4. Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran Bahasa

Pemahaman dalam konteks kognitif merujuk pada kemampuan siswa untuk menginterpretasikan, menyimpulkan, dan mengaitkan informasi dari teks yang dibaca atau didengar. Menurut Prasetyo dan Maulida (2021), pemahaman menjadi indikator penting dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama ketika siswa diminta menganalisis pesan moral dalam teks seperti fabel. Strategi pembelajaran aktif seperti diskusi, pemetaan konsep, dan penggunaan media interaktif dapat membantu siswa memahami isi teks secara lebih mendalam (Kurniawati & Ramadhani, 2020). Selain itu, peran media seperti video interaktif memungkinkan siswa membangun makna melalui kombinasi visual, narasi, dan keterlibatan langsung, sehingga proses pemahaman menjadi lebih konkret dan efektif (Putri & Santosa, 2023).

5. Kepercayaan Diri dalam Konteks Belajar

Kepercayaan diri dalam konteks pendidikan merupakan keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam menghadapi dan menyelesaikan tugas-tugas belajar. Menurut Hidayat dan Nurjanah (2021), siswa yang memiliki tingkat kepercayaan diri tinggi cenderung lebih aktif, berani bertanya, dan tidak takut untuk salah dalam proses pembelajaran. Kepercayaan diri dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti pengalaman belajar sebelumnya, dukungan lingkungan, dan metode pembelajaran yang digunakan. Penggunaan video interaktif dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa karena adanya interaktivitas, visualisasi yang menarik, dan umpan balik langsung yang membangun motivasi belajar (Siregar & Purnamasari, 2022).

6. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran efektif meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Studi oleh Hartini dan Rachman (2020) menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan video fabel interaktif menunjukkan peningkatan skor pemahaman bacaan dan partisipasi kelas. Selain itu, penelitian oleh Dewi dan Laksmi (2021) juga menemukan bahwa media digital berbasis cerita anak seperti fabel mendorong siswa untuk lebih aktif dan percaya diri dalam merespons pertanyaan serta memahami nilai-nilai moral yang disampaikan. Temuan-temuan ini memperkuat urgensi inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teknologi, khususnya melalui media video fabel interaktif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode observasi langsung untuk memahami pengaruh penggunaan fabel berbasis teknologi dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa. Penelitian dilakukan di SDN X dengan subjek penelitian sebanyak 30 siswa kelas IV. Pemilihan subjek ini didasarkan pada pertimbangan bahwa mereka berada dalam tahap

perkembangan bahasa yang penting, di mana mereka mulai memahami struktur bahasa secara lebih kompleks serta mengasah keterampilan berkomunikasi.

Data dikumpulkan melalui observasi langsung yang berlangsung selama 2–4 minggu dalam sesi pembelajaran yang melibatkan fabel berbasis teknologi. Peneliti mengamati respons siswa, keterlibatan mereka dalam diskusi, serta perubahan dalam keberanian mereka menyampaikan pendapat setelah mendapatkan pembelajaran berbasis fabel digital. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah satu video fabel yang digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, digunakan pula panduan pertanyaan untuk membantu observasi, seperti: apakah siswa menyukai video fabel yang ditayangkan, apa alasan mereka menyukainya atau tidak, bagian mana dari video yang dianggap paling menarik, apakah video tersebut menyampaikan pesan moral yang baik, dan sejauh mana video tersebut dianggap menarik oleh siswa.

Proses analisis data dilakukan secara deskriptif-kualitatif dengan membandingkan kondisi siswa sebelum dan setelah pembelajaran berbasis video fabel. Data observasi dicatat dalam jurnal lapangan dan dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola-pola perilaku yang muncul, seperti peningkatan partisipasi, keberanian berbicara, serta kemampuan menyusun kalimat secara lisan. Indikator yang diamati meliputi partisipasi dalam menjawab pertanyaan, keberanian mengemukakan pendapat, serta kelancaran dalam menyusun kalimat saat berbicara. Dengan pendekatan ini, penelitian bertujuan menggambarkan secara mendalam efektivitas media fabel digital dalam meningkatkan kepercayaan diri dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, terdapat beberapa komponen penting yang dibutuhkan untuk mendukung kelancaran proses observasi dan pengumpulan data. Salah satu komponen tersebut adalah jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian yang dirancang secara sistematis agar kegiatan berjalan terarah dan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Jadwal ini mencakup tahapan-tahapan seperti persiapan instrumen, pelaksanaan pembelajaran berbasis video fabel, observasi siswa, hingga analisis data. Rincian jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1.

Jadwal Penggunaan Fabel "Kisah Kancil dan Buaya" dalam Pembelajaran

Minggu	Kegiatan	Media yang Digunakan
1	Pemutaran video sebagai pengenalan materi dan diskusi awal	Video "Kisah Kancil dan Buaya" (YouTube) di LCD dan Proyektor
2	Diskusi kelompok mengenai pesan moral dalam fabel	Diskusi kelas, pencatatan di papan tulis
3	Pembelajaran mendalam tentang alur cerita dan karakter	Pemutaran ulang video dan diskusi lanjutan
4	Evaluasi dan refleksi terhadap pemahaman siswa	Ulangan lisan, evaluasi keterlibatan siswa

Sumber : Data diolah 2025

Selain jadwal pelaksanaan, penelitian ini juga memerlukan perangkat pertanyaan yang menjadi acuan dalam proses observasi dan pengumpulan data. Pertanyaan-pertanyaan tersebut disusun untuk menggali pemahaman, minat, serta tanggapan siswa terhadap video fabel yang digunakan dalam pembelajaran. Pertanyaan ini disampaikan secara langsung kepada siswa setelah sesi pembelajaran berlangsung, dan digunakan sebagai indikator untuk menilai perubahan dalam hal pemahaman materi serta kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi. Rincian pertanyaan yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2.

Pertanyaan Pasca Pemutaran Minggu 1

No	Pertanyaan
1	Apakah kamu suka dengan video fabel yang ditayangkan?
2	Mengapa kamu suka atau tidak suka dengan video tersebut?
3	Apa bagian dari video yang paling menarik menurutmu?
4	Apakah kamu merasa video ini memberi pesan moral yang baik?
5	Apakah menurut kamu fabel video fabel yang ditayangkan menarik?

Sumber : Data diolah 2025

Sebagai bagian dari proses observasi, peneliti juga mencatat keterlibatan peserta didik secara lebih rinci dari minggu ke minggu. Pada minggu pertama, fokus observasi diarahkan pada respons awal siswa terhadap media pembelajaran berbasis video fabel, termasuk minat, perhatian, dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Data ini penting untuk memahami titik awal sebelum adanya intervensi yang lebih mendalam pada minggu-minggu berikutnya. Rincian komponen peserta didik yang diamati pada minggu pertama dapat dilihat pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3.

Komponen Peserta Didik

No	Komponen Peserta Didik	Tercapai	Presentase	Target
1	Mencari dan Memberi Informasi			72
2	Bertanya pada guru atau peserta didik			56
3	Mengerjakan tugas yang di berikan			48
4	Memanfaatkan sumber belajar yang ada			48
5	Menilai dan memperbaiki pekerjaannya			32
6	Dapat bekerjasama dengan siswa lain			56
Presentase Rata-Rata				

Sumber : Data diolah 2025

Pada bagian selanjutnya, peneliti juga mengamati dan mencatat adegan-adegan dalam video fabel yang paling sering disebutkan oleh siswa selama sesi diskusi. Hal ini penting untuk mengidentifikasi bagian-bagian mana dari fabel yang paling menarik perhatian dan meninggalkan kesan yang mendalam bagi peserta didik. Dengan mengetahui adegan-adegan tersebut, peneliti dapat memperoleh wawasan mengenai elemen-elemen yang efektif dalam menyampaikan pesan moral dan

menarik minat siswa. Rincian adegan-adegan fabel yang paling sering disebutkan oleh siswa dapat dilihat pada Tabel 4 berikut:

Tabel 4.

Adegan Fabel yang Paling Sering Disebutkan oleh Siswa		
No	Pertanyaan	Jumlah Kelompok yang Menyebutkan
1	Kancil berpura-pura ingin menghitung buaya	
2	Buaya berbaris di sungai sesuai permintaan Kancil	
3	Kancil melompat di atas punggung buaya untuk menyeberang	

Sumber : Data diolah 2025

PEMBAHASAN

Pemahaman Siswa

Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan fabel adalah video interaktif berjudul "Kisah Kancil dan Buaya", yang diunggah melalui saluran YouTube Riri Cerita Anak Interaktif. Video ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, dengan durasi sekitar 9 menit yang cukup efektif untuk menyampaikan cerita secara lengkap tanpa membosankan. Video ini mengandung pesan moral mengenai kecerdikan dan keberanian, yang dapat diidentifikasi melalui perilaku Kancil dalam menghadapi Buaya, yang menjadi karakter utama dalam cerita tersebut.

Pemutaran video dilakukan dengan menggunakan media LCD dan proyektor, yang memungkinkan siswa untuk menonton dengan jelas dan nyaman di ruang kelas. Penggunaan proyektor dan layar besar ini bertujuan untuk memberikan pengalaman visual yang lebih menarik dan mendalam bagi siswa, serta memastikan bahwa setiap elemen dari video dapat dilihat dengan jelas oleh seluruh siswa di kelas. Media ini juga mendukung penggunaan elemen audio yang penting dalam cerita, seperti dialog dan musik latar yang menguatkan suasana cerita, sehingga memperkaya pengalaman belajar siswa.

Pada minggu pertama, tujuan utama penggunaan video fabel "Kisah Kancil dan Buaya" adalah untuk memperkenalkan siswa terhadap materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Melalui video yang dikemas secara interaktif, siswa diajak untuk menyaksikan alur cerita yang penuh dengan pesan moral, yang diharapkan dapat menumbuhkan rasa penasaran mereka terhadap isi materi yang akan dipelajari lebih lanjut. Video ini berfungsi sebagai pemicu untuk menciptakan keterlibatan siswa dalam diskusi kelas, di mana mereka dapat berbagi pendapat tentang cerita dan karakter yang ada, serta makna yang terkandung dalam fabel tersebut. Penggunaan video pada minggu pertama bertujuan untuk membangun dasar pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang akan diajarkan di minggu-minggu berikutnya, serta untuk merangsang minat mereka dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia.

Berdasarkan Tabel 1, terdapat empat pertemuan yang masing-masing memiliki tujuan dan kegiatan yang berbeda dalam penerapan video fabel "Kisah Kancil dan Buaya" selama pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada pertemuan pertama, video ini digunakan sebagai alat pengenalan materi, dengan tujuan untuk membangkitkan rasa penasaran dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yang akan mereka jalani. Pemutaran video yang menarik dan penuh dengan pesan moral ini bertujuan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan mengundang diskusi awal mengenai karakter-karakter dalam fabel, serta pesan moral yang dapat dipetik dari cerita tersebut.

Pada pertemuan kedua, setelah siswa mulai memahami alur cerita dan karakter dalam fabel, kegiatan berlanjut dengan diskusi kelompok. Dalam diskusi ini, siswa diminta untuk mengidentifikasi pesan moral yang terkandung dalam fabel dan bagaimana cerita tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Proses diskusi ini dirancang untuk melatih siswa dalam menyampaikan pendapat mereka dengan percaya diri dan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, sekaligus meningkatkan keterampilan berkomunikasi mereka. Di pertemuan ketiga, pembelajaran berfokus pada pendalaman lebih lanjut mengenai alur cerita dan karakter-karakter dalam fabel. Pemutaran ulang video akan dilakukan untuk memberikan kesempatan bagi siswa untuk menganalisis lebih dalam mengenai setiap bagian cerita, serta untuk memperkaya pemahaman mereka tentang konteks yang ada. Kegiatan ini juga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan menghubungkan materi dengan konsep-konsep yang lebih luas dalam pembelajaran bahasa.

Terakhir, pada pertemuan keempat, dilakukan evaluasi dan refleksi terhadap pemahaman siswa mengenai fabel yang telah dipelajari. Siswa akan diminta untuk mengungkapkan pemahaman mereka melalui ulangan lisan dan berpartisipasi dalam diskusi kelas untuk menggali lebih dalam bagaimana mereka dapat mengaplikasikan pesan moral dari fabel dalam kehidupan mereka. Evaluasi ini tidak hanya mengukur pemahaman terhadap cerita, tetapi juga melihat sejauh mana kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi dan menyampaikan pendapat mereka telah meningkat. Kegiatan pembelajaran menggunakan video fabel ini diikuti oleh sekitar 30 siswa kelas IV SDN X. Pada minggu pertama, peneliti mengobservasi respons antusiasme siswa terhadap penggunaan inovasi ini, untuk melihat apakah siswa tertarik dengan metode pembelajaran berbasis media digital. Setelah penayangan video fabel "Kisah Kancil dan Buaya", siswa diberikan 5 pertanyaan tertulis dalam lembar pertanyaan yang bertujuan untuk menggali pendapat mereka mengenai video tersebut. Pertanyaan-pertanyaan tersebut mencakup apakah mereka suka dengan video yang ditayangkan, serta alasan mereka menyukai atau tidak menyukai video tersebut.

Pada minggu pertama, dari 30 siswa yang mengikuti kegiatan ini, sebanyak 27 siswa menyatakan bahwa mereka suka dengan video fabel tersebut. Mereka memberikan berbagai alasan yang menunjukkan bahwa mereka merasa tertarik dengan cara penyajian materi yang menggunakan teknologi, seperti visual yang menarik dan alur cerita yang mudah dipahami. Sementara itu, 3 siswa mengungkapkan ketidaksukaan terhadap video tersebut, dengan alasan bahwa suara pada video kurang jelas, yang sedikit mengganggu pemahaman mereka terhadap cerita yang disampaikan. Data respons siswa tersebut dapat dilihat lebih rinci pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1.
Diagram Respon Siswa

Selanjutnya, setelah mengamati data dari kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan, peneliti juga mengamati data komponen peserta didik yang lebih mendalam, yang dapat dilihat pada Tabel 5 berikut. Tabel ini mencatat berbagai indikator yang menggambarkan keaktifan dan partisipasi siswa pada minggu pertama sesuai acuan yang ada di metode penelitian, hasil dari observasi menunjukkan sebagai berikut:

Tabel 5.

Komponen Peserta Didik Minggu Pertama

No	Komponen Peserta Didik	Tercapai	Presentase	Target
1	Mencari dan Memberi Informasi	45	62,5%	72
2	Bertanya pada guru atau peserta didik	40	71%	56
3	Mengerjakan tugas yang di berikan	30	62,5%	48
4	Memanfaatkan sumber belajar yang ada	32	66%	48
5	Menilai dan memperbaiki pekerjaannya	25	78%	32
6	Dapat bekerjasama dengan siswa lain	40	71%	56
Presentase Rata-Rata			68,5%	

Sumber : Data diolah 2025

Pada minggu pertama pelaksanaan pembelajaran, peneliti melakukan pengamatan terhadap beberapa komponen keterlibatan peserta didik, yang datanya dapat dilihat pada Tabel 4. Dari total 30 siswa, sebanyak 45 ketercapaian tercatat pada komponen mencari dan memberi informasi, dengan presentase 62,5% dari target yang ditentukan. Sebanyak 40 ketercapaian (71%) tercatat pada komponen bertanya kepada guru atau peserta didik, sedangkan 30 ketercapaian (62,5%) terlihat pada aspek mengerjakan tugas yang diberikan. Pada komponen pemanfaatan sumber belajar, terdapat 32 ketercapaian (66%), dan sebanyak 25 ketercapaian (78%) untuk kemampuan menilai dan memperbaiki pekerjaan sendiri. Sementara itu, kemampuan bekerjasama dengan siswa lain juga mencatat angka 40 ketercapaian (71%). Jika dirata-ratakan, persentase ketercapaian seluruh komponen pada minggu pertama mencapai 68,5%.

Pada pertemuan kedua, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa mengenai alur cerita dan karakter dalam fabel dibandingkan dengan minggu pertama. Diskusi kelompok yang dilakukan pada sesi ini memungkinkan siswa untuk lebih mendalami pesan moral yang terkandung dalam fabel dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Siswa mulai dapat mengidentifikasi dan menjelaskan dengan lebih jelas nilai-nilai yang disampaikan melalui cerita tersebut. Dengan adanya pemutaran ulang video pada pertemuan ketiga, siswa diberikan kesempatan untuk menganalisis alur cerita dan karakter lebih mendalam, yang semakin memperkuat pemahaman mereka tentang konteks cerita. Peningkatan pemahaman ini terlihat dari kemampuan siswa dalam mendiskusikan detail cerita dengan lebih kritis dan mengaitkannya dengan pengetahuan yang lebih luas.

Pada minggu ketiga, kegiatan pembelajaran difokuskan pada pendalaman alur cerita dan karakter dalam fabel "Kisah Kancil dan Buaya". Kegiatan diawali dengan pemutaran ulang video yang sebelumnya telah ditonton pada minggu pertama. Tujuan dari pemutaran ulang ini adalah agar siswa

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

dapat menyegarkan kembali ingatan mereka terhadap isi cerita serta memberi kesempatan untuk menangkap bagian-bagian cerita yang mungkin terlewatkan pada pertemuan sebelumnya. Selain itu, pemutaran ulang video ini juga dimaksudkan untuk memberi penguatan terhadap pemahaman alur cerita secara utuh serta mengidentifikasi karakter utama dan pendukung secara lebih rinci. Dalam diskusi, guru mengajukan beberapa pertanyaan kunci, seperti: "Apa yang dilakukan Kancil untuk bisa menipu buaya?", "Bagaimana sifat Kancil dan sifat Buaya?", serta "Apakah kalian pernah mengalami situasi seperti Kancil yang harus berpikir cepat?". Pertanyaan-pertanyaan ini disusun untuk mendorong siswa berpikir kritis dan menghubungkan isi cerita dengan pengalaman pribadi mereka.

Selanjutnya, pada minggu keempat, kegiatan pembelajaran berfokus pada evaluasi dan refleksi terhadap pemahaman siswa yang telah dipelajari selama tiga minggu sebelumnya. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan ulangan lisan, yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa dapat memahami alur cerita, karakter, serta pesan moral yang terkandung dalam fabel "Kisah Kancil dan Buaya". Selain itu, evaluasi juga mencakup diskusi refleksi di mana siswa diminta untuk berbagi pengalaman mereka mengenai pembelajaran yang telah dilalui. Dalam evaluasi ini, siswa diberikan pertanyaan yang mengarah pada pemahaman mendalam mengenai cerita, karakter, dan moral yang bisa dipetik dari cerita tersebut. Berikut adalah tabel yang menunjukkan pertanyaan yang diajukan selama evaluasi di minggu keempat, beserta respons siswa:

Tabel 6.

Evaluasi Minggu 4

No	Pertanyaan	Jumlah Siswa (Jumlah)
1	Apa pesan moral yang dapat dipetik dari cerita "Kisah Kancil dan Buaya"?	27 siswa menjawab dengan benar
2	Sebutkan tokoh utama dalam fabel tersebut dan bagaimana watak mereka?	26 siswa menjawab dengan benar
3	Apa yang dilakukan Kancil untuk mengatasi masalah dengan Buaya?	22 siswa menjawab dengan benar
4	Mengapa Kancil tidak takut menghadapi Buaya?	27 siswa menjawab dengan benar
5	Apakah menurut kamu Kancil merupakan tokoh yang cerdik?	25 siswa menjawab dengan benar

Sumber : Data diolah 2025

Berdasarkan Tabel 6 mengenai evaluasi di minggu keempat, dapat dilihat bahwa pemahaman siswa mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan pertemuan pertama. Pada setiap pertanyaan, setidaknya 25 siswa menjawab dengan benar, menunjukkan bahwa mereka telah mampu memahami dengan baik isi cerita, karakter, serta pesan moral yang terkandung dalam fabel "Kisah Kancil dan Buaya." Misalnya, 27 siswa dapat dengan tepat menjawab mengenai pesan moral cerita dan alasan mengapa Kancil tidak takut menghadapi Buaya. Hal ini mencerminkan perkembangan yang positif dalam kemampuan siswa untuk menangkap inti cerita, memahami karakter tokoh, dan menghubungkannya dengan nilai-nilai yang dapat dipetik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang telah diterapkan berhasil meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan.

Selanjutnya, untuk memberikan dukungan data, peneliti juga mengamati komponen peserta didik pada minggu keempat untuk melihat perkembangan lebih lanjut dalam proses pembelajaran. Hasil dari pengamatan tersebut disajikan pada Tabel 7 berikut:

Tabel 7.

Komponen Peserta Didik Minggu Keempat

No	Komponen Peserta Didik	Tercapai	Presentase	Target
1	Mencari dan Memberi Informasi	65	90%	72
2	Bertanya pada guru atau peserta didik	52	91%	56
3	Mengerjakan tugas yang di berikan	44	91%	48
4	Memanfaatkan sumber belajar yang ada	41	85%	48
5	Menilai dan memperbaiki pekerjaannya	28	87,5%	32
6	Dapat bekerjasama dengan siswa lain	49	87,5%	56
Presentase Rata-Rata			88,6%	

Sumber : Data diolah 2025

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada minggu keempat, terlihat adanya peningkatan signifikan pada seluruh komponen peserta didik dibandingkan dengan minggu pertama. Seperti yang tercantum pada Tabel 6, sebanyak 65 ketercapaian (90%) tercatat pada komponen mencari dan memberi informasi, meningkat cukup tajam dari 45 ketercapaian (62,5%) di minggu pertama. Pada aspek bertanya kepada guru atau peserta didik, capaian naik dari 40 (71%) menjadi 51 (91%). Komponen mengerjakan tugas juga menunjukkan progres positif, dari 30 ketercapaian (62,5%) menjadi 44 ketercapaian (91%). Pemanfaatan sumber belajar meningkat dari 32 ketercapaian (66%) menjadi 41 (85%). Begitu pula dengan kemampuan menilai dan memperbaiki pekerjaan sendiri yang naik dari 25 (78%) menjadi 28 ketercapaian (87,5%). Terakhir, komponen bekerjasama dengan siswa lain juga mengalami peningkatan dari 40 (71%) menjadi 49 ketercapaian (87,5%). Secara keseluruhan, rata-rata persentase ketercapaian pada minggu keempat mencapai 88,6%, naik cukup signifikan dari rata-rata minggu pertama sebesar 68,5%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan berhasil mendorong keterlibatan aktif siswa serta mengembangkan kemampuan mereka dalam berbagai aspek penting selama proses belajar berlangsung.

Kepercayaan Diri Siswa

Pada minggu pertama, peneliti mengamati berbagai komponen keterlibatan siswa dalam pembelajaran, yang menunjukkan tingkat pencapaian yang bervariasi di setiap aspek. Namun, di minggu kedua, terlihat adanya masalah terkait kepercayaan diri siswa. Pada minggu kedua, kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan diskusi kelompok mengenai pesan moral yang terkandung dalam fabel "Kisah Kancil dan Buaya". Diskusi ini dilakukan secara kelas, dengan pencatatan hasil diskusi di papan tulis oleh guru. Siswa dibagi dalam 6 kelompok, masing-masing beranggotakan 5 anak. Setiap kelompok diberikan tugas untuk menyebutkan 1 adegan yang mereka ingat dari cerita fabel tersebut dan menuliskannya di papan tulis secara bergantian. Setiap kelompok diberikan waktu untuk mendiskusikan adegan yang mereka pilih dan menyampaikan pendapat mereka di depan kelas. Namun, dalam pelaksanaan diskusi ini, ditemukan adanya variasi tingkat partisipasi di antara siswa.

Dari 6 kelompok, ada 2 kelompok yang cenderung pasif dan tidak begitu aktif berkontribusi dalam diskusi. Sedangkan, sekitar 12 siswa dari keseluruhan 30 siswa tampak malu dan kurang

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

percaya diri untuk memberikan pendapat mereka. Mereka hanya mendengarkan teman-temannya yang lebih berani berbicara. Berdasarkan hasil diskusi dari enam kelompok siswa, ditemukan bahwa terdapat beberapa adegan dalam video fabel “Kisah Kancil dan Buaya” yang lebih menonjol dan lebih mudah diingat oleh siswa. Informasi selengkapnya mengenai adegan yang paling sering disebutkan oleh kelompok siswa dapat dilihat pada Tabel 8 berikut:

Tabel 8.

Hasil Data Adegan Fabel yang Paling Sering Disebutkan oleh Siswa

No	Pertanyaan	Jumlah Kelompok yang Menyebutkan
1	Kancil berpura-pura ingin menghitung buaya	4 kelompok
2	Buaya berbaris di sungai sesuai permintaan Kancil	1 kelompok
3	Kancil melompat di atas punggung buaya untuk menyeberang	2 kelompok

Sumber : Data diolah 2025

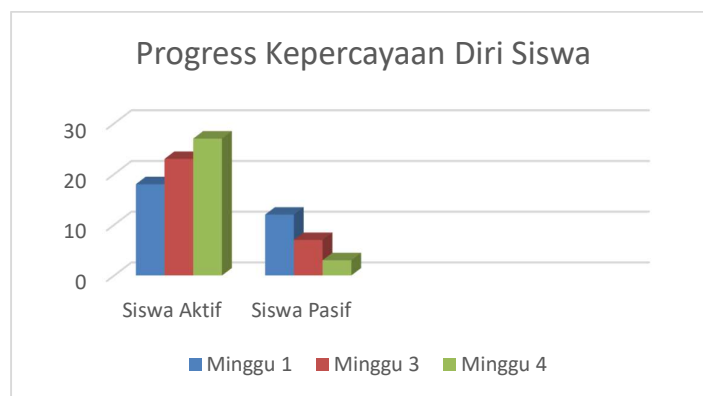
Meskipun berdasarkan hasil diskusi kelompok ditemukan bahwa terdapat tiga adegan yang paling banyak diingat oleh siswa yakni saat Kancil berpura-pura ingin menghitung jumlah buaya, ketika Kancil berhasil menyeberangi sungai, serta adegan buaya yang tertipu oleh kecerdikan Kancil namun tidak semua siswa dapat atau bersedia menyampaikan pendapat mereka terkait adegan-adegan tersebut. Tercatat sebanyak 12 siswa tidak memberikan kontribusi pendapat dalam diskusi kelompok maupun kelas. Hal ini terjadi bukan karena mereka tidak menyaksikan atau tidak memahami isi cerita, melainkan lebih disebabkan oleh rasa kurang percaya diri, ketakutan akan salah bicara, serta rasa malu ketika harus berbicara di depan teman-temannya. Meskipun dalam beberapa kasus siswa terlihat mengangguk atau berdiskusi secara pelan dengan temannya, mereka tetap memilih diam saat diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat di hadapan kelompok.

Pada minggu ketiga, seiring dengan pendalaman materi dan peningkatan keterampilan berbicara, kepercayaan diri siswa mulai meningkat. Diskusi kelas yang melibatkan tanya jawab dan kegiatan berbicara di depan teman-teman secara bertahap mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Dari pengamatan yang dilakukan selama diskusi berlangsung, terlihat adanya peningkatan partisipasi dibanding minggu kedua. Perkembangan positif juga tampak dari jumlah siswa yang mulai berani menyampaikan pendapat. Jika pada minggu kedua hanya terdapat 18 siswa yang aktif berpartisipasi dalam diskusi, maka pada minggu ketiga jumlah tersebut meningkat menjadi 23 siswa dari total 30 siswa di kelas. Kenaikan ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara berkelanjutan, dengan pendekatan yang menyenangkan dan media yang relevan, mampu memberikan dampak terhadap kepercayaan diri siswa. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan ketertarikan untuk berbicara, bahkan beberapa di antaranya yang semula ragu kini tampak lebih antusias saat ditanya mengenai karakter tokoh maupun alur cerita. Bahkan terdapat beberapa siswa yang mampu menyusun kalimat dengan bahasa yang cukup lancar dan menggambarkan karakter dengan kata-kata mereka sendiri.

Pada minggu keempat, selama pelaksanaan ulangan lisan, terlihat peningkatan yang sangat signifikan dalam hal partisipasi aktif siswa, terutama dalam hal keberanian mereka untuk menyampaikan pendapat secara langsung. Jika dibandingkan dengan minggu-minggu sebelumnya, kemajuan ini cukup mencolok. Pada minggu pertama, tercatat hanya 18 siswa dari total 30 yang berani mengemukakan pendapatnya saat sesi diskusi atau tanya jawab. Hal ini menunjukkan bahwa pada awal pelaksanaan pembelajaran, sebagian besar siswa masih merasa ragu, malu, atau belum cukup percaya diri untuk tampil berbicara di depan teman-teman sekelas.

Namun, pada minggu ketiga, jumlah siswa yang aktif meningkat menjadi 23 siswa. Peningkatan ini merupakan indikasi awal bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan mulai memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa, khususnya dalam membangun rasa percaya diri. Kegiatan-kegiatan yang dirancang untuk mendorong keberanian siswa, seperti diskusi kelompok, pemutaran ulang video fabel, serta pertanyaan reflektif yang mengaitkan isi cerita dengan pengalaman pribadi, turut memberikan ruang yang nyaman bagi siswa untuk mengekspresikan pemikirannya.

Puncaknya, pada minggu keempat, sebanyak 27 siswa tercatat berpartisipasi aktif dalam kegiatan ulangan lisan. Dalam kegiatan ini, siswa tidak hanya menjawab pertanyaan yang diajukan secara langsung, tetapi juga menunjukkan kemauan untuk berpikir kritis dan menyampaikan pendapat dengan lebih lancar. Banyak siswa yang sebelumnya tampak pasif kini mulai berbicara tanpa diminta, serta menunjukkan ekspresi percaya diri saat menjawab pertanyaan guru. Jumlah ini menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa telah mengalami peningkatan dalam aspek kepercayaan diri dan keberanian berpendapat. Progress kepercayaan diri siswa secara periodik dapat dilihat pada Gambar 2 berikut:



Gambar 2.
Progress Kepercayaan Diri Siswa

Pembahasan

Peningkatan jumlah siswa yang aktif berpartisipasi dalam diskusi selama empat minggu pelaksanaan ulangan lisan menunjukkan adanya pengaruh positif dari penerapan media pembelajaran berbasis video interaktif fabel. Jika pada minggu pertama hanya 18 siswa yang berani mengemukakan pendapat, maka angka ini meningkat menjadi 23 siswa di minggu ketiga, dan terus naik menjadi 27 siswa pada minggu keempat. Data ini menandakan adanya perkembangan signifikan dalam hal kepercayaan diri dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Temuan ini selaras dengan pendapat Puspitasari et al. (2022) yang menyatakan bahwa kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan pendapat dipengaruhi oleh konsep diri, harga diri, dan pengalaman belajar yang mendukung. Dengan menghadirkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti video fabel, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan membangun kepercayaan diri mereka secara bertahap. Selain itu, peningkatan kemampuan komunikasi siswa yang terlihat selama proses pembelajaran mendukung temuan Fitriani Lubis et al. (2024), yang sebelumnya menyoroti rendahnya kemampuan komunikasi siswa dalam berbahasa Indonesia secara formal. Melalui paparan bahasa yang baik dan benar dalam media video, siswa dapat meniru struktur bahasa yang sesuai dan menerapkannya saat berdiskusi di kelas.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga menjawab permasalahan rendahnya partisipasi siswa akibat metode pembelajaran yang monoton, sebagaimana disebutkan oleh Ramandha & Alyani (2024). Mereka menekankan bahwa penggunaan media berbasis audio-visual seperti Canva terbukti meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan video interaktif fabel memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif dan mendukung pembentukan pemahaman konseptual yang kuat sekaligus membangun keberanian siswa dalam berpendapat. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga berdampak langsung terhadap aspek afektif siswa, seperti rasa percaya diri.

Dukungan terhadap pendekatan ini juga diperkuat oleh Nurhamidah et al. (2024), yang menyatakan bahwa pengembangan bahan ajar digital mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa, termasuk dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menegaskan bahwa media fabel digital tidak hanya menyampaikan nilai-nilai moral, tetapi juga mampu menciptakan ruang yang kondusif bagi siswa untuk belajar menyampaikan ide mereka secara lebih terbuka dan percaya diri.

Dengan demikian, berdasarkan data lapangan dan literatur sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa integrasi media video interaktif berbasis fabel dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi serta rasa percaya diri mereka dalam menyampaikan pendapat di kelas. Inovasi pembelajaran ini terbukti efektif sebagai salah satu strategi pembelajaran yang inklusif dan memberdayakan siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama empat minggu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media fabel berbasis video interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kepercayaan diri dan pemahaman siswa sekolah dasar. Terjadi peningkatan keaktifan siswa dalam menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran, dari 18 siswa di minggu pertama menjadi 23 siswa di minggu ketiga, dan mencapai 27 siswa pada minggu keempat. Selain itu, peningkatan juga tercermin dari rata-rata ketercapaian komponen peserta didik, yang semula sebesar 68,5% pada minggu pertama meningkat menjadi 88,6% di minggu keempat.

Peningkatan ini terlihat merata pada berbagai aspek keterampilan belajar, termasuk kemampuan mencari dan memberi informasi, bertanya, menyelesaikan tugas, bekerjasama, serta melakukan refleksi terhadap hasil pekerjaan sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa media video interaktif fabel tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih percaya diri dalam berpartisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, tujuan penelitian untuk mengkaji efektivitas media fabel berbasis video interaktif dalam meningkatkan pemahaman materi dan kepercayaan diri siswa dapat terjawab dengan baik. Penggunaan media inovatif ini terbukti menjadi strategi pembelajaran yang relevan, menarik, dan memberdayakan, serta layak untuk diterapkan dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmayoga, I. W. (2023). Penerapan metode pembelajaran experiential learning berbantuan media audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 1-10. <https://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi>
- Dewi, N. L., & Laksmi, E. (2021). Penggunaan media digital cerita fabel dalam pembelajaran karakter di SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Karakter*, 6(1), 22-30.
- Halla, N. (2020). Analisis pesan moral dalam cerita fabel dan peranannya dalam pendidikan karakter anak usia dini. *Intelektiva: Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 2(5), 78. E-ISSN 2686 5661.
- Handayani, F., Lestari, D., & Wijayanti, R. (2022). Peran media audiovisual terhadap peningkatan konsentrasi dan pemahaman siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(1), 34-42.

- Hartini, S., & Rachman, M. (2020). Efektivitas video fabel interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Media Digital*, 4(2), 60–68.
- Hidayat, R., & Nurjanah, S. (2021). Kepercayaan diri dalam pembelajaran dan faktor-faktor yang memengaruhinya. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(2), 73–81.
- Istiqomah, Heri M. Z., Nurhayati, N., Mulyanti, N., & Diana, A. U. (2024). Implementasi metode mind mapping berbasis Android dalam pembelajaran IPS kelas VI SDN 1 Panjer. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1). <https://doi.org/10.1234/pendas.2024.0123456>
- Kridiarmanela, M. D., Fitriani, A. A., & Faizin, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Gawai terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI di SD Inpres 12 Kabupaten Sorong. 6(2).
- Kurniawati, S., & Ramadhani, D. (2020). Strategi pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman teks naratif siswa SD. *Jurnal Edukasi Bahasa*, 4(2), 50–57.
- Lestari, I. D., & Wibowo, A. (2022). Inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teknologi digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(1), 34–40.
- Lubis, F., Apriani, R., Berliana, S., Manurung, A., Putri, C., Fajrina, F. P., & Munte, C. C. (2024). Analisis Penggunaan Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar di SD Negeri 101771 Tembung Fakultas Ilmu Pendidikan , Universitas Negeri Medan. 8, 20871–20875.
- Mwinsa, G. M., & Dagada, M. (2025). Play-based learning: A pedagogical approach for social skills development in ECE learners in Zambia. *Social Sciences and Humanities Open*, 11, 101396. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101396>
- Nurhamidah, L., & Prasetyo, Y. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital. 5(1).
- Pradnyana, M. (2023). Penerapan model pembelajaran discovery learning berbantuan GeoGebra pada materi fungsi kuadrat untuk meningkatkan hasil belajar siswa fase E perhotelan 4 SMK Negeri 1 Sukasada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 101–109. <https://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi>
- Prasetyo, A., & Maulida, E. (2021). Pemahaman bacaan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Literasi Sekolah Dasar*, 6(1), 12–19.
- Pratiwi, R., & Mulyani, S. (2020). Penggunaan cerita fabel dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 45–52.
- Puspitasari, R., Basori, M., & Aka, K. A. (2022). Studi Kasus Rasa Kurang Percaya Diri Siswa Kelas Tinggi SDN 3 Tanjungtani Pada Saat Menyampaikan Argumennya Di Kelas dan Upaya Menumbuhkan Rasa Percaya Diri. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 325–335. <https://doi.org/10.37216/badaa.v4i2.738>
- Putri, A. N., & Santosa, D. (2023). Pengaruh media video terhadap pemahaman membaca siswa. *Jurnal Media Pembelajaran*, 8(1), 25–33.
- Ramandha, S. H., & Alyani, F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Ips Bagi Siswa Sdn Ciracas 11 Pagi. 5(1).
- Regianti, A. M., & Nurdyansyah. (2023). Pengembangan media interaktif fabel untuk meningkatkan minat baca dan keterampilan menulis peserta didik. *Tentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(2).
- Rinta, T.E., 2024. Sense of well-being and increased confidence: Perspectives from online music lessons during the COVID-19 pandemic in primary school children in London, UK, in *The Encyclopedia of COVID: Volumes 1-18*, Publisher, pp. 1179-1192. Available at: <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85216683041&partnerID=40&md5=da5a5841ce3cc4c7fd1a07de3298f09> [Accessed 13 May 2025].
- Sari, D. A., & Putra, R. P. (2022). Implementasi pembelajaran berbasis cerita fabel untuk membentuk karakter siswa. *Jurnal Edukasi Indonesia*, 6(1), 22–30.
- Setiawan, R., & Nugroho, A. S. (2020). Pengembangan video interaktif berbasis android sebagai media pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 15–22.

- Siregar, D., & Purnamasari, F. (2022). Video interaktif sebagai media peningkat kepercayaan diri siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 5(1), 44–51.
- Susanti, D., & Ardiansyah, R. (2020). Tantangan guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(1), 55–62.
- Wulandari, A., & Saputra, D. (2021). Efektivitas media video interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 87–95.
- Yuliani, D. (2021). Peran teks fabel dalam meningkatkan literasi anak sekolah dasar. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2), 133–140.