



## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI KINEMASTER TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN NARASI SISWA KELAS VII MTS AL- ITTIHADYAH MAMIYAI MEDAN

Dila Rizki Amanda <sup>1\*</sup>, Rina Devianty <sup>2</sup>, Edi Saputra <sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Islam Negeri Sumatra Utara , Medan, Indonesia

Corresponding Author: [dila0314212024@uinsu.ac.id](mailto:dila0314212024@uinsu.ac.id)\*

### Article Info

#### Article history:

Received : 28 April 2026

Acceptance : 29 April 2026

Published : 29 April 2026

Available online

<http://aspublisher.co.id/index.php/cakrawala>

#### How to cite:

Amanda, R. D., Devianty, R., Saputra, E.(2026).  
PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI  
KINEMASTER TERHADAP PENINGKATAN  
KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN  
NARASI SISWA KELAS VII MTS AL-  
ITTIHADYAH MAMIYAI MEDAN.  
Cakrawala: Journal of Citizenship Teaching and  
Learning, 4(1), 12-26.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

### ABSTRACT

*This study is entitled “The Development of Kinemaster Animated Video Learning Media to Improve Narrative Writing Skills of Seventh Grade Students at MTs Al-Ittihadiyah Mamiyai Medan.” The background of this study is based on students’ low writing ability, which is caused by a lack of reading habits and the limited use of learning media that are appropriate to students’ characteristics. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implement, and Evaluate). The research subjects consisted of subject matter experts, language experts, media experts, teachers, and seventh grade students who were divided into two classes, namely the experimental and control classes, with 24 and 22 students respectively. Data collection techniques included observation, interviews, expert validation questionnaires, and writing tests. The results of the study indicate that: (1) the Kinemaster learning media is highly valid, with an average validation score of 95%; (2) the effectiveness test using N-Gain shows that the experimental class obtained an average score of 69.08% in the high category, while the control class obtained an average score of 48.7% in the low category, indicating a significant difference between the two classes; (3) the practicality questionnaire results show that the Kinemaster media achieved a practicality percentage of 98% from teachers and 92% from students, both categorized as very practical. Therefore, the Kinemaster learning media is declared valid, practical, and sufficiently effective in improving students’ narrative writing skills.*

**Keywords:** Kinemaster, Animation, Writing Skills, Narrative.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah tindakan secara sadar, sistematis untuk menciptakan suasana belajar mengajar agar siswa mampu mengembangkan potensi diri dengan pendidikan maka dapat membangun suatu peradaban yang semakin hari semakin berkembang. Salah satu hal terpenting dalam pendidikan adalah Bahasa. Bahasa merupakan sarana pengantar pendidikan di mana dengan memahami bahasa yang digunakan sebagai pengantar pendidikan dapat membantu memahami apa yang sedang dipelajari sehingga ilmunya dapat tersampaikan dan diterima dengan baik (Meilana et al., 2021: 218-226).

Bahasa merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat, pada hakikatnya manusia tidak pernah terlepas dari pemakaian bahasa. Bahasa juga merupakan wahana yang lazim digunakan oleh guru dan siswa dalam mencapai kompetensi materi pelajaran. (Kusumawati, 2022:138) Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib pada setiap jenjang pendidikan dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) bahkan sampai di perguruan tinggi.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah sebuah mata pelajaran yang bermaksud untuk menciptakan dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berbahasa dan berkomunikasi antar umat manusia secara baik dan benar, baik secara lisan maupun secara tulis serta menumbuhkan sikap apresiasi terhadap karya sastra Indonesia Deviyani & Darwis, (2022). Menurut (Rambe, dkk 2023: 12) Di dalam kurikulum pendidikan, pengajaran bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan berbahasa diantaranya keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Berdasarkan keempat keterampilan tersebut yang menjadi fokus utama dalam pembelajaran bahasa Indonesia ialah keterampilan menulis dalam membuat karya tulis karangan narasi siswa.

Berdasarkan pengamatan yang sudah dilakukan, pembelajaran menulis karangan narasi di kelas VII MTs Al-Ittihadiyah Mamiyai Medan masih menghadapi beberapa kendala, terutama dalam pemahaman siswa terhadap struktur karangan narasi. Kurangnya kemampuan siswa dalam menulis karangan narasi menunjukkan adanya hambatan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Melalui wawancara pada 13

Desember 2024 dengan ibu Tuti Haryati Harahap, S.Pd. Salah satu guru bahasa Indonesia di sekolah tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan pada semester ganjil dengan Ibu Tuti selaku guru Bahasa Indonesia kelas VII, diperoleh gambaran awal mengenai kondisi kemampuan menulis siswa. Namun, pada saat penelitian dilaksanakan pada semester genap, Ibu Tuti Haryati, S.Pd. sudah tidak lagi mengajar di kelas VII karena mengajar di kelas VIII, sehingga posisi guru Bahasa Indonesia kelas VII digantikan oleh Ibu Riri Endang Fitri, S.Pd. Oleh karena itu, peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Riri Endang Fitri, S.Pd. untuk memperoleh data yang lebih aktual. Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan menulis siswa disebabkan oleh rendahnya kebiasaan membaca siswa. Kurangnya aktivitas membaca menyebabkan keterbatasan penguasaan kosakata dan struktur bahasa, yang pada akhirnya berdampak pada kemampuan siswa dalam menulis.

Faktor berikutnya, siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami struktur karangan narasi, sehingga narasi yang dihasilkan kurang memenuhi kaidah yang seharusnya. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran, metode ceramah masih digunakan dalam penyampaian materi karangan narasi. Selain itu, strategi pembelajaran yang memanfaatkan media telah diterapkan, namun pelaksanaannya belum sepenuhnya berjalan secara praktis dan efektif. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya ketertarikan siswa terhadap materi karangan narasi. Oleh karena itu, salah satu solusi untuk mengatasi masalah ini yaitu mengembangkan media pembelajaran interaktif yang diharapkan mampu meningkatkan kepraktisan, efektivitas, serta ketertarikan siswa dalam pembelajaran karangan narasi.

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Heinich mengungkapkan bahwa, “Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar jadinya komunikasi antara pengirim menuju penerima” Menurut (Daryanto dalam Sulaiman, 2022: 157). Sejalan dengan itu, (Soeparno dalam Sulaiman, 2022: 157) menyatakan bahwa media adalah “Suatu alat yang dipakai sebagai saluran (*channel*) untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber kepada penerima pesan”. Dari dua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah perantara atau alat yang dapat dijadikan perantara dalam penyampaian pesan dari pengirim menuju penerima pesan. Jenis – jenis media pembelajaran bermacam macam salah satunya ialah video

animasi. Sesuai dengan analisis kebutuhan, peneliti berencana untuk mengembangkan media video animasi yang dapat memfasilitasi siswa dan guru dalam pembelajaran di kelas.

Menurut (Munir dalam Sulaiman, 2022: 158) mengungkapkan bahwa “Animasi bisa diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah dan bergantian ditampilkan”. Jadi, animasi bermaksud membuat seolah-olah gambar menjadi hidup sehingga siswa yang menyaksikan animasi tersebut dapat mengetahui setiap karakter secara detail baik ekspresi muka dalam berbagai emosi, tindakan atau gaya khas karakter saat beraktivitas, serta alur cerita yang diperankan oleh karakter. Melalui media video animasi ini, siswa diharapkan dapat mengasah kemampuan mereka dalam membuat karangan narasi siswa, sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir mereka sehingga mereka mampu menyusun karangan narasi sesuai dengan tahapannya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis karangan narasi siswa kelas VII MTs Al- Ittihadiyah Mamiyai Medan dalam mengembangkan ide utama, penggunaan kosakata dan strukturnya. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memperoleh sebuah informasi mengenai efektivitas media video animasi karangan narasi siswa serta tanggapan siswa terhadap penggunaan media tersebut dalam pembelajaran karangan narasi siswa.

## 2. METODE PENELITIAN

Tempat penelitian ini adalah di MTs Al-Ittihadiyah Mamiyai Medan. Jalan Bromo No. 25, Medan , Kecamatan Medan Area, Kelurahan Tegal Sari III, Sumatera Utara, dengan kode pos 20217. Jenis Penelitian yang digunakan dalam melaksanakan penelitian ini adalah pengembangan atau *Research and Development (RnD)*. Jenis data pada penelitian pengembangan ini ialah kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari masukan dan saran dari para ahli validator pengembangan media serta observasi dan wawancara yang dilakukan kepada peserta didik serta guru kelas di sekolah. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari angket yang diberikan kepada ahli validator, peserta didik dan guru untuk menilai kelayakan dan keefektifan dari media video pembelajaran kinemater.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil Pengembangan (*Development*)

Materi pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya kemudian dikembangkan dalam bentuk modul ringkas yang berisi penjelasan tentang teks cerita karangan narasi, meliputi pengenalan teks karangan narasi, struktur, ciri-ciri, serta langkah-langkah menulis karangan narasi. Materi tersebut kemudian disusun dalam bentuk narasi dan dalam bentuk video animasi melalui aplikasi kinemaster untuk mempermudah penyampaian dalam proses pembelajaran di kelas, tampilan visual yang menarik diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Pada tahap ini, peneliti membuat potongan cerita karangan narasi yang nantinya akan digunakan sebagai bahan latihan melalui video animasi kinemaster. Cerita-cerita mini ini dirancang untuk membantu peserta didik memahmi struktur dari ciri khas teks karangan narasi secara kontekstual. Berikut hasil desain video karangan narasi

Tabel 1. Desain cover vidio

Desain Kinemaster	Bagian
	Judul

 <p>Setiap hari, Raka melihat ayahnya bekerja sebagai tukang mesin, dan ibunya menjajakan sayur dengan sepeda tua. .</p>	<p>Orientasi</p>
 <p>aku yakin suatu hari aku akan berdiri di depan rumah impian yang kubangun sendiri—dan melihat senyum bahagia orang tuaku.</p>	<p>Komplikasi</p>
 <p>Aku lulus SMP dengan nilai yang memuaskan dan mendapat beasiswa untuk masuk ke SMA unggulan di kota. Di sana, aku semakin banyak belajar tentang dunia arsitektur.</p>	<p>Komplikasi</p>



Resolusi

### Uji Validasi Oleh Para Ahli

Sebelum media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran, peneliti melakukan uji validasi terhadap materi, bahasa serta media yang bertujuan untuk memastikan bahwa video animasi kinemaster ini layak digunakan.

#### 1) Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh ibu Riri Endang, S.Pd., seorang guru yang ahli dalam bidang pendidikan bahasa Indonesia. Validasi ini bertujuan untuk menilai tingkat kesesuaian materi yang dikembangkan dengan kompetensi dasar, indikator pembelajaran, serta hubungan antara isi materi dan tujuan pembelajaran menulis cerita karangan narasi. Berikut hasil dari penelitian ahli materi:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\% \\ = \frac{56}{60} \times 100\% = 93\%$$

Hasil validasi di atas diperoleh dari validator ibu Riri Endang, S.Pd., Berdasarkan hasil yang telah dihitung memperoleh skor persentase sebesar 93% yang artinya masuk dalam kriteria “sangat layak atau dapat digunakan tanpa revisi”

#### 2) Ahli Bahasa

Validasi kebahasaan dilakukan oleh ibu Tri Kusumawati, S.S., M.Hum. seorang dosen yang memiliki keahlian dalam bidang pembelajaran bahasa Indonesia dan sastra. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa bahasa yang digunakan dalam media video animasi

telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang berlaku, serta dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik kelas VII. Berikut hasil dari penilaian ahli bahasa:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\% \\ = \frac{40}{50} \times 100\% = 80\%$$

Hasil validasi di atas diperoleh dari validator ibu Tri Indah Kusumawati, S.S., M.Hum. Berdasarkan hasil yang telah dihitung memperoleh skor persentase sebesar 80% yang artinya masuk dalam kriteria “sangat layak atau dapat digunakan tanpa revisi”

### 3) Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh Bapak Awal Kurnia Putra Nasution, M.TPd., seorang dosen yang memiliki latar belakang keahlian dalam bidang teknologi pendidikan. Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan media video animasi kinemaster dari aspek desain, tampilan visual, interaktivitas, serta kesesuaian teknis dengan karakteristik peserta didik. Berikut hasil dari penilaian ahli media:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\% \\ = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$$

Hasil validasi di atas diperoleh dari validator Bapak Awal Kurnia Putra Nasution, M.TPd., Berdasarkan hasil yang telah dihitung memperoleh skor persentase sebesar 96% yang artinya masuk dalam kriteria “sangat layak atau dapat digunakan tanpa revisi”. Berdasarkan hasil validasi ketiga ahli, yaitu ahli media, bahasa dan media maka dapat disimpulkan sebagai berikut;

**Tabel 4.3.** Rekapitulasi ahli validasi

No.	Ahli	Presentase	Kriteria
1.	Materi	93%	Sangat layak
2.	Bahasa	80%	Sangat layak
3.	Media	96%	Sangat layak
		<b>Rata-rata = 95%</b>	<b>Sangat layak</b>

## Hasil Implementasi (Implementation)

### 1) Kelas Kontrol

Kelas kontrol adalah kelas yang menerima pembelajaran menulis karangan narasi menggunakan metode konvensional tanpa menggunakan media video animasi kinemaster. Dalam penelitian ini, kelas yang dijadikan sebagai kelas kontrol adalah kelas VII-2 di MTs Al-Ittihadiyah Mamiyai Medan, yang terdiri atas 22 orang siswa. Pembelajaran di kelas ini dilakukan dengan pendekatan ceramah dan pemberian latihan soal yang bersumber dari buku paket Bahasa Indonesia. Siswa diminta untuk memahami struktur dan unsur cerita karangan narasi melalui penjelasan guru, kemudian mengerjakan tugas membuat cerita karangan narasi.

**Tabel 2.** Hasil perhitungan uji N-Gain kelas kontrol

			<i>Descriptiv Statistic</i>		
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain score	22	.20	.75	.4878	.03306
Ngain persen	22	20.00	75.00	48.7766	3.30586
Valid N (listwise)	22				

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain pada kelas kontrol yang ditampilkan dalam tabel 4.5, diperoleh rata rata nilai N-Gain sebesar 0,4878 atau 48,7% dengan standar deviasi 0,33058. Nilai tersebut berada dalam kategori rendah sesuai kriteria interpretasi Sukarelawan (2024:11), yang mengindikasikan bahwa peningkatan keterampilan menulis siswa setelah pembelajaran dikelas control belum signifikan. Selain itu, nilai N-Gain minimum mencapai -0,20 (atau -20.00%), yang menunjukkan adanya siswa yang mengalami penurunan kemampuan menulis, sedangkan nilai maksimum sebesar 75 (75%) menandakan adanya peningkatan yang sangat tinggi pada sebagian siswa. Dengan demikian, secara keseluruhan, pembelajaran di kelas kontrol belum memberikan pengaruh yang optimal terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa.

### 2) Kelas eksperimen

Kelas eksperimen adalah kelas yang menerima pembelajaran menggunakan media video animasi kinemaster yang telah dikembangkan oleh peneliti. Dalam penelitian ini, kelas VII-3 di MTs Al-Ittihadiyah Medan yang berjumlah 24 siswa dijadikan sebagai kelas

eksperimen. Proses pembelajaran dimulai dengan penyampaian materi oleh guru melalui media persentasi PowerPoint untuk membantu siswa memahami struktur, ciri kebahasaan, serta tahapan penulisan karangan narasi. Setelah materi dijelaskan, siswa melanjutkan kegiatan dengan mengerjakan latihan soal yang disajikan.

**Tabel 3.** Hasil perhitungan uji N-Gain kelas eksperimen

			<i>Descriptiv Statistic</i>		
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain score	24	.29	1.00	.6909	.04252
Ngain persen	24	28.57	100.00	69.0862	4.25222
Valid N (listwise)	24				

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain pada kelas eksperimen yang ditampilkan pada Tabel 4.7, diperoleh nilai rata rata N-Gain sebesar 0,6908 atau 69,08% dengan standar diviasi 0,4252. Nilai ini termasuk dalam kategori tinggi menurut kriteria Sukarelawan (2024:11), yang mengindikasikan adanya peningkatan keterampilan menulis siswa yang cukup signifikan setelah mengikuti pembelajaran di kelas eksperimen. Rentang nilai N-Gain berada antara 0,29 hingga 1,00 yang menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan kemampuan menulis tanpa adanya penurunan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa secara keseluruhan.

### 3) Hasil Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah tahap evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui hasil dari proses pengembangan yang telah dilaksanakan. Berdasarkan data penelitian, media video animasi kinemaster yang dikembangkan terbukti mampu meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas VII MTs Al-Ittihadiyah Medan.

Data diperoleh melalui pelaksanaan pretest dan posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen (Tabel 4.4 dan Tabel 4.6). Hasil dari kedua kegiatan tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada keterampilan menulis karangan narasi siswa yang belajar menggunakan media video animasi kinemaster. Hal ini tampak dari perbedaan

nilai rata-rata posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana kelas eksperimen memperoleh hasil lebih unggul.

Sehingga, untuk mengetahui tingkat kepraktisan media video animasi kinemaster, peneliti juga menyebarkan angket kepraktisan kepada guru Bahasa Indonesia serta 24 siswa kelas VII. Berikut disajikan hasil rekapitulasi kepraktisan.

**Tabel 4.8** Rekapitulasi respon kepraktisan

No.	Responden	Presentasi	Kriteria
1.	Guru	98%	Sangat Praktis
2.	Siswa	92%	Sangat Praktis
	Rata-Rata	95%	

Berdasarkan hasil rekap pada tabel 4.8, tingkat kepraktisan media video animasi kinemaster termasuk dalam kategori sangat praktis. Penilaian ini diperoleh melalui penyebaran angket kepraktisan kepada guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas VII. Guru memberikan skor kepraktisan sebesar 98% sedangkan siswa memberikan skor 92%, sehingga rata-rata keseluruhan mencapai 95%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan, baik oleh guru dalam menyampaikan materi maupun oleh siswa dalam memahami pembelajaran, khususnya pada keterampilan menulis karangan narasi. Dengan demikian, media video animasi kinemaster tidak hanya dinilai menarik dan interaktif, tetapi juga praktis untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

## ***Pembahasan***

### **a) Kevalidan Media**

Kevalidan media diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli, yakni ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Riri Endang Fitri S.Pd., yang berdasarkan perhitungan memperoleh persentase sebesar 93%, sehingga masuk dalam kategori “sangat layak atau dapat digunakan tanpa revisi”.

Validasi ahli bahasa dilakukan oleh Ibu Tri Indah Kusumawati, S.S., M.Hum., yang mendapatkan persentase penilaian sebesar 80% dan tergolong “sangat layak atau dapat digunakan tanpa revisi”. Sementara itu, validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Awal Kurnia Putra Nasution, M.TPd., dengan hasil persentase sebesar 96%, yang juga termasuk dalam kategori “sangat layak atau dapat digunakan tanpa revisi”. Dengan demikian,

berdasarkan hasil validasi dari ketiga ahli materi, bahasa, dan media dapat disimpulkan bahwa media video animasi dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran, dengan rata-rata kelayakan mencapai 95% dari seluruh validator.

#### **b) Keefektifan Media**

Keefektifan media dianalisis pada tahap implementasi melalui dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional, sementara kelas eksperimen memanfaatkan media video animasi kinemaster. Berdasarkan hasil uji N-Gain, kelas kontrol memperoleh rata-rata 0,4878 atau 48,7% dengan kategori rendah. Sebaliknya, kelas eksperimen mencapai rata-rata 0,6908 atau 69,08% yang termasuk dalam kategori cukup efektif.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi memberikan peningkatan signifikan terhadap keterampilan menulis siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Seluruh siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar tanpa adanya penurunan. Hal ini membuktikan bahwa media video animasi tidak hanya menarik secara visual dan interaktif, tetapi juga mampu mendukung pemahaman siswa dalam menulis karangan narasi siswa.

#### **c) Kepraktisan Media**

Hasil penelitian juga mengungkapkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang baik, berdasarkan angket diberikan kepada guru dan peserta didik. Dari hasil angket tersebut, guru memberikan nilai kepraktisan sebesar 98%, sedangkan siswa memberikan skor 92%, sehingga diperoleh rata-rata keseluruhan 95%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan, baik oleh guru dalam menyampaikan materi maupun oleh siswa dalam memahami pembelajaran, khususnya dalam keterampilan menulis karangan narasi. Dengan demikian, media video animasi kinemaster tidak hanya menarik secara visual dan interaktif, tetapi juga praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai pengembangan media video animasi kinemaster dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas VII MTs Al-Ittihadiyah Mamiyai Me dan, maka disimpulkan bahwa:

- 1) Kevalidan media pembelajaran video animasi kinemaster yang dikembangkan untuk materi karangan narasi dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kelayakan tersebut dibuktikan melalui hasil validasi para ahli materi, bahasa, dan media yang memperoleh skor rata-rata 95% sehingga termasuk dalam kategori sangat layak atau valid.
- 2) Keefektifan media video animasi kinemaster juga terbukti cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi. Efektivitas ini terlihat dari perbandingan nilai N-Gain antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol mencapai nilai rata-rata 48,7% (kategori rendah), sedangkan kelas eksperimen mencapai nilai rata-rata 69,08% (kategori tinggi). Selain itu, seluruh siswa di kelas eksperimen mengalami peningkatan tanpa ada yang mengalami penurunan nilai.
- 3) Kepraktisan media video animasi kinemaster diperoleh hasil dari angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik. Guru menilai media tersebut sangat praktis dengan 98%, sedangkan siswa memberikan skor 92%, sehingga rata-rata keseluruhan 95%. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi maupun oleh siswa dalam memahami pembelajaran, khususnya dalam keterampilan menulis karangan narasi. Dengan demikian, media video animasi kinemaster tidak hanya menarik dari segi tampilan dan interaktivitas, tetapi juga praktis untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

#### REFERENCES

- Agustina. Denita., (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Untuk Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Indonesia di Kelas IV SD/MI*. (Skripsi, Fakultas Islam Negeri Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung: Lampung).
- Aini & Riris. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write Terhadap Keterampilan Menulis Teks Narasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V MIN 4 Kota Medan* (Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatra Utara : Medan)

- Aufa, A., dkk (2024). "Pengaruh Metode *Outdoor Learning* terhadap Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Kelas IV di MIS YPI Batang Kuis". *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa* 3(4), 86
- Bahri, A.M., & Yulinda, A.W. (2020). "Pengembangan Media Audio Visual Menggunakan *contextual Teaching and Learning* (CTL) dalam pembelajaran menulis paragraf Narasi Pada Siswa Kelas VII SMP". *Junral DIGLOSIA : Jurnal Kajian Sastra dan Pengajarannya*, 3(4), 373-384
- Daryanto. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrama Widya.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar (Cet. ke-4)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Deminda, D. V., & Ahmad, M. (2022). "Pengaruh Metode Demonstrasi Melalui Film Animasi Pada Kecakapan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(2), 218-223..
- Deviyani, D., & Darwis, U. (2022). "Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerpen pada Siswa Kelas V SD Negeri 105420 Tebing Tinggi". *AFoSJ-LAS (All Fields of Science J ...*, 2(1), 295–308.
- Devianty, R, dkk. (2022). *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SD*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Hastuti, S., & Lestari, N. A. (2018). "Gerakan Literasi Sekolah: Implementasi Tahap Pembiasaan Dan Pengembangan Literasi di Sd Sukorejo Kediri". *Jurnal Basataka (JBT)*, 1(2), 29–34.
- Hamalik, Oemar. (1994). *Media Pendidikan*, Bandung: Citra Adtya Bakti.
- Ibrahim, dkk. (2018). *Metodologi Penelitian*. Makassar: Gunadarma Ilmu.
- Kesuma, I. G. N., Simpen, I. W., & Satyawati, M. S. (2019). "Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama Berbahasa Bali melalui Media Pembelajaran Film Pendek". *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 8(1), 52–59.
- Khoiiri, M. Y. (2020). "Kajian Surat Al-Qalam 1 dan Surat Al 'Alaq Q 4 "Alladzi 'Allama bi al- qolam": Dalam Perspektif Pentingnya Alat Tulis". *Intizam, Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(2), 93–101.
- Kusumawati, T. I. (2022). "Berbagai strategi dalam pembelajaran bahasa Indonesia". *EUNOIA: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 2(2), 138.
- Lazuardi, D. R., & Murti, S. (2018). "Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Menggunakan Model Pembelajaran Quantum Tipe VAK (Visual, Audiovisual, Kinestetik)". *Jurnal KiBASP (Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran)*, 2(1), 87–95.
- Maryana, S., & Sukmawati, W. (2021). "Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Sederhana melalui Pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (CTL)". *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 7(4), 205.
- Magdalena, I., Hanifah, H., Agustin, J. T., & Fitriani, M. A. (2021). "Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia secara Daring Materi Menulis Karangan Narasi Kelas V SDN Karangharja 1". *Bintang*, 3(1), 164–176.

- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Meilana, S. F., Aulia, N., Zulherman, Z., & Aji, G. B. (2021). "Pengaruh Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, 5(1), 218– 226.
- Ningtias, A,. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SDN 2 Tatakarya Lampung Utara*. (Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung: Lampung).
- Pratikno, H., Dewi, A. N., & Silviany, I. Y. (2023). "Peningkatan Keterampilan Berbahasa Mahasiswa Unisba dalam Menganalisis dan Menulis Teks dengan Penguatan Materi Kebahasaan". *Jurnal Bastrindo*, 15.
- Rambe, R, N, dkk. (2023). "Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Di Depan Umum". *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 3(2), 11–24.
- Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE*. Bandung: Widina Bhakti Persada
- Rosada, B. (2022). *Media Pembelajaran Bahasa*. Panglayungan: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Sati, P. L., Poerwadi, P., Asi, Y. E., Nurachmana, A., & Lestaringtyas, S. R. (2023). "Prinsip Kesantunan Berbahasa Dalam Film Layangan Putus Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMP". *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya (Mateandrau)*, 108-125.
- Sa'adah & Wahyu. (2022). *Metode Penelitian R&D (Research and Development)*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta
- Sulaiman, Agus, M., & Indramini. (2022). "Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas VII Smp Negeri 2 Galesong Selatan Kabupaten Takalar Universitas Muhammadiyah Makassar". *Jurnal Bahasa*, 157.
- Sukirman. (2020). "Tes Kemampuan Keterampilan Menulis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah". *Jurnal Konsepsi*, 72.
- Wahyuningtyas, E. D., & Rukmi, A. S. (2018). "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Kecamatan Prambon Sidoarjo". *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(12)
- Wibowo, D. C., Sutani, P., & Fitrianingrum, E. (2020). "Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi". *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 51-57.
- Winaryati, E, dkk. (2021). *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*. Bantul: KBM Indonesia.
- Yusuf & Istiyowati. (2023). *Penelitian R&D Dalam Bidang Teknologi Pendidikan*. Bandung: Indonesia Emas Group