



# JURNAL BASICEDU

Volume 10 Nomor 2 Tahun 2026 Halaman 565 - 573

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Analisis Kemampuan Memahami Alur Cerita Dan Kreativitas Naratif Siswa Melalui Multimedia Interaktif Berbasis PjBL Di Kelas 4 Sekolah Dasar

Titik Alfiyanti<sup>1✉</sup>, Mu'jizatin Fadiana<sup>2</sup>, Heny Sulistyningrum<sup>3</sup>

Universitas PGRI Ronggolawe, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

E-mail: [titikalfiyanti25@gmail.com](mailto:titikalfiyanti25@gmail.com)<sup>1</sup>, [mujizatin000@gmail.com](mailto:mujizatin000@gmail.com)<sup>2</sup>, [henysulistyningrum@gmail.com](mailto:henysulistyningrum@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Pembelajaran literasi naratif di sekolah dasar masih menunjukkan keterbatasan dalam mengembangkan kemampuan memahami alur cerita dan kreativitas naratif secara terpadu akibat dominasi pendekatan konvensional yang kurang memanfaatkan teknologi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan menganalisis peningkatan kemampuan memahami alur cerita dan kreativitas naratif siswa melalui penerapan multimedia interaktif animasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL). Kebaruan penelitian terletak pada integrasi multimedia animasi dan pembelajaran berbasis proyek untuk mengoptimalkan dua dimensi literasi naratif secara simultan dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one-group pretest posttest* yang melibatkan 15 siswa, didukung observasi dan wawancara sebagai penguatan data. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan memahami alur cerita dari rata-rata 58,5 menjadi 81,3 dengan N-gain 0,53 (kategori sedang) serta perbedaan signifikan berdasarkan uji t berpasangan ( $t = 18,72$ ;  $p < 0,05$ ). Kreativitas naratif meningkat dari 57,0 menjadi 80,6 dengan N-gain 0,55 dan perbedaan signifikan ( $t = 19,84$ ;  $p < 0,05$ ). Temuan kualitatif mengindikasikan peningkatan partisipasi, kepercayaan diri, dan kemampuan mengungkapkan ide secara mandiri. Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis PjBL efektif meningkatkan kemampuan memahami alur cerita dan kreativitas naratif siswa sekolah dasar serta memberikan implikasi penting bagi pengembangan pembelajaran inovatif berbasis teknologi.

**Kata kunci:** multimedia interaktif, alur cerita, kreativitas naratif, *Project Based Learning*

### Abstract

*Narrative literacy instruction in primary schools still faces challenges in fostering students' ability to understand plot structure and develop narrative creativity in an integrated manner, largely due to the dominance of conventional approaches that make limited use of educational technology. This study aims to examine the improvement of students' plot comprehension and narrative creativity through the implementation of interactive multimedia animation integrated with Project Based Learning (PjBL). The novelty of this study lies in the integration of animated multimedia and project-based learning to simultaneously enhance two dimensions of narrative literacy within the context of Indonesian language instruction in primary schools. The study employed a quantitative approach with a one-group pretest posttest design involving 15 students, supported by observations and interviews to enrich the data. The results indicated a significant improvement in plot comprehension, with the mean score increasing from 58.5 to 81.3 and an N-gain of 0.53 (moderate category), accompanied by significant differences based on the paired t-test ( $t = 18.72$ ;  $p < 0.05$ ). Narrative creativity also improved from 57.0 to 80.6, with an N-gain of 0.55 and significant differences ( $t = 19.84$ ;  $p < 0.05$ ). Qualitative findings revealed increased participation, confidence, and a stronger ability to express ideas independently. Therefore, interactive multimedia integrated with PjBL effectively enhances students' plot comprehension and narrative creativity and offers important implications for the development of innovative technology supported learning.*

**Keywords:** interactive multimedia, plot comprehension, narrative creativity, *Project Based Learning*

Copyright (c) 2026 Titik Alfiyanti, Mu'jizatin Fadiana, Heny Sulistyningrum

✉ Corresponding author :

Email : [titikalfiyanti25@gmail.com](mailto:titikalfiyanti25@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i2.11686>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 10 No 2 Tahun 2026  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Kemampuan literasi menjadi fondasi utama yang mendasari kesuksesan peserta didik, baik dalam menyerap berbagai informasi maupun dalam mengomunikasikan ide-ide mereka dengan tepat (Odi et al. 2025). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar, kemampuan memahami alur cerita dan kreativitas naratif menjadi indikator penting karena mencerminkan kemampuan kognitif tingkat tinggi dalam mengolah makna teks serta mengembangkan ide secara imajinatif (Sa'adi & Wiranti 2021). Meskipun demikian, praktik pembelajaran di berbagai sekolah masih cenderung menggunakan pendekatan tradisional yang berpusat pada guru. Pendekatan ini menempatkan guru sebagai sumber utama informasi, sementara peserta didik lebih banyak berperan sebagai penerima materi (Asy'arie et al. 2025). Situasi tersebut menyebabkan proses belajar kurang memberi tantangan dan pengalaman bermakna yang dapat merangsang daya pikir serta kreativitas siswa. Dampaknya, keterlibatan siswa rendah dan pemahaman terhadap struktur naratif belum berkembang secara optimal (Qondias et al. 2025).

Secara teoretis, literasi tidak hanya dipahami sebagai kemampuan membaca, tetapi sebagai proses konstruksi makna melalui interaksi antara pembaca dan teks (Bu'ulolo 2021). Selain itu, Fahri dan Qusyairi (2019) menekankan pentingnya interaksi sosial dan pengalaman belajar aktif dalam membangun pemahaman konseptual. Dalam konteks penggunaan teknologi, merujuk pada konsep pembelajaran multimedia dari Richard E. Mayer (2011) menjelaskan bahwa penggabungan antara komponen verbal dan visual terbukti mampu mengoptimalkan cara otak memproses informasi serta memperkuat daya ingat siswa terhadap materi pelajaran. Kerangka teoritik ini menunjukkan bahwa pembelajaran literasi naratif akan lebih efektif apabila didukung oleh media interaktif dan strategi pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa.

Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan multimedia interaktif serta model pembelajaran berbasis proyek memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Pendekatan ini dinilai mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman siswa karena mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.. Studi oleh Widianita dan Sujana (2024) menunjukkan bahwa media digital meningkatkan motivasi belajar siswa, sementara Yulianti dkk. (2024) melaporkan bahwa *Project Based Learning* meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis. Penelitian Darma dkk. (2024) juga menemukan bahwa multimedia interaktif efektif meningkatkan hasil belajar pada jenjang sekolah dasar. Namun demikian, penelitian terdahulu umumnya meneliti dampak media atau model pembelajaran secara terpisah dan belum secara khusus mengkaji peningkatan pemahaman alur cerita dan kreativitas naratif secara simultan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan telaah tersebut, unsur kebaruan dalam penelitian ini terletak pada penggabungan multimedia interaktif berbasis animasi dengan model *Project Based Learning*. Integrasi ini digunakan untuk mengkaji peningkatan dua aspek literasi naratif sekaligus, sehingga analisis dilakukan secara terpadu terhadap kemampuan memahami alur cerita dan kreativitas dalam membangun narasi.. Penelitian ini juga berupaya memberikan gambaran empiris mengenai bagaimana penggunaan teknologi pembelajaran dapat memperkuat proses konstruksi makna dalam pembelajaran teks naratif.

Urgensi penelitian ini menjadi semakin penting seiring dengan tuntutan kompetensi abad ke-21 yang menekankan penguasaan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi efektif, serta literasi digital. Kompetensi tersebut dibutuhkan agar peserta didik mampu beradaptasi dan bersaing dalam lingkungan belajar maupun kehidupan yang terus berkembang secara dinamis.. Namun, Realita di lapangan, khususnya di UPT SD Negeri Panyuran 2, memperlihatkan ketimpangan antara target kompetensi dengan hasil belajar siswa. Data evaluasi menunjukkan bahwa lebih dari separuh kelas (53%) masih memiliki nilai di bawah ambang batas ketuntasan 75 dalam topik pemahaman struktur cerita fiksi. Nilai rata-rata kelas hanya mencapai 58,5, dengan kesulitan utama pada aspek mengidentifikasi tahapan alur (orientasi, komplikasi, resolusi) dan menjelaskan

hubungan sebab-akibat antar peristiwa. Selain itu, hasil penilaian tugas menulis cerita menunjukkan bahwa 60% siswa masih menulis cerita secara deskriptif tanpa alur yang runtut, serta belum mampu mengembangkan konflik dan penyelesaian secara logis. Observasi kelas juga menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan membaca teks buku secara mandiri, dengan penggunaan media visual atau digital yang terbatas. Akibatnya, partisipasi siswa rendah, diskusi kurang berkembang, dan siswa cenderung pasif dalam mengemukakan ide. Permasalahan ini berdampak langsung pada kualitas literasi siswa. Rendahnya kemampuan memahami alur cerita tidak hanya memengaruhi pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga berdampak pada kemampuan memahami soal cerita pada mata pelajaran lain. Sementara itu, keterbatasan kreativitas naratif menghambat perkembangan kemampuan komunikasi tertulis yang menjadi salah satu profil pelajar dalam Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mengintegrasikan multimedia interaktif animasi untuk memperjelas struktur alur secara visual dan *Project Based Learning* (PjBL) untuk melatih siswa menghasilkan karya naratif secara aktif dan kolaboratif.

Kehadiran penelitian ini dimaksudkan untuk mengatasi tantangan riil di UPT SD Negeri Panyuran 2 terkait lemahnya kompetensi literasi naratif siswa. Hal tersebut diupayakan melalui transformasi metode belajar yang mengutamakan kebermaknaan konteks, keterlibatan aktif peserta didik, dan pemanfaatan inovasi multimedia.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri Panyuran 2 Kabupaten Tuban pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026 dengan durasi pelaksanaan selama empat minggu. Subjek penelitian terdiri atas 15 siswa kelas IV yang ditentukan secara *purposive*, yaitu dipilih berdasarkan kriteria tertentu, seperti keaktifan dalam mengikuti pembelajaran serta keterlibatan penuh dalam seluruh rangkaian kegiatan penelitian.

Penelitian ini menggunakan desain *mixed methods sequential explanatory*, yaitu tahap kuantitatif dilakukan terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan tahap kualitatif untuk memperjelas dan memperdalam hasil penelitian.

Data kuantitatif diperoleh melalui tes memahami alur cerita dan penilaian kreativitas naratif pada *pretest* dan *posttest* setelah pembelajaran menggunakan multimedia interaktif animasi berbasis *Project Based Learning*. Proses pengambilan data kualitatif dalam penelitian ini dilakukan melalui skema observasi partisipatif, teknik wawancara kepada narasumber, serta pengumpulan bukti-bukti dokumentatif sebagai penguat temuan. Tahapan penelitian meliputi persiapan, *pretest*, pelaksanaan pembelajaran, *posttest*, serta pengumpulan data pendukung. Berikut adalah desain penelitiannya:

**Tabel 1. Desain Penelitian**

Kelompok Penelitian	Pretest	Perlakuan	Posttest
Siswa Kelas IV SD (n = 15)	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

### Keterangan Tabel

- O<sub>1</sub> (*Pretest*): Tes awal untuk mengukur kemampuan memahami alur cerita dan kreativitas naratif siswa sebelum penerapan multimedia interaktif.
- X (Perlakuan): Pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan multimedia interaktif animasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL).
- O<sub>2</sub> (*Posttest*): Tes akhir untuk mengukur kemampuan memahami alur cerita dan kreativitas naratif siswa setelah perlakuan.

**Tabel 2. Indikator Komponen Penilaian**

Indikator	Komponen yang Dinilai	Bentuk Soal	Cakupan Penilaian
Orientasi	Tokoh, latar tempat, latar waktu	PG, Uraian, Esai	Identifikasi unsur awal cerita
Urutan Peristiwa	Kronologi kejadian	PG, PG kompleks, Esai	Keruntutan dan logika cerita

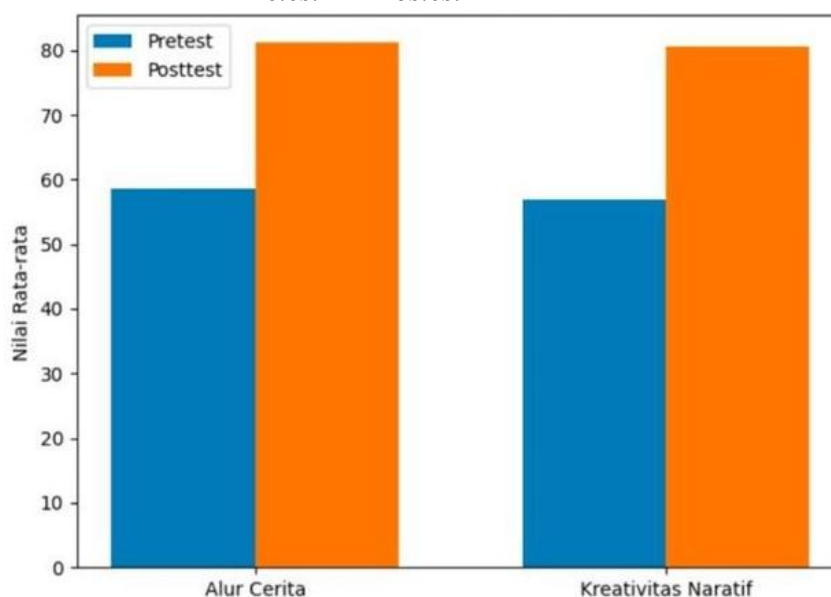
Indikator	Komponen yang Dinilai	Bentuk Soal	Cakupan Penilaian
Konflik	Masalah utama & sebab-akibat	PG, Uraian, Esai	Pemahaman konflik cerita
Penyelesaian	Cara & akhir penyelesaian	PG, Uraian, Esai	Ketepatan resolusi cerita

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui rata – rata nilai *pretest* dan *posttest*. Peningkatan hasil belajar selanjutnya dihitung dengan rumus N-gain, yaitu membandingkan selisih skor awal dan akhir terhadap skor maksimum yang dapat dicapai. Nilai N-gain tersebut kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori rendah, sedang, atau tinggi guna menilai tingkat efektivitas pembelajaran.. Selain itu, untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, digunakan uji t berpasangan (*paired sample t-test*), yang bertujuan menguji signifikansi perbedaan rata – rata dua data berpasangan yang berasal dari subjek yang sama sebelum dan sesudah perlakuan. Data kualitatif dianalisis melalui tahap reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan, serta diuji keabsahannya dengan triangulasi teknik untuk memastikan keakuratan data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

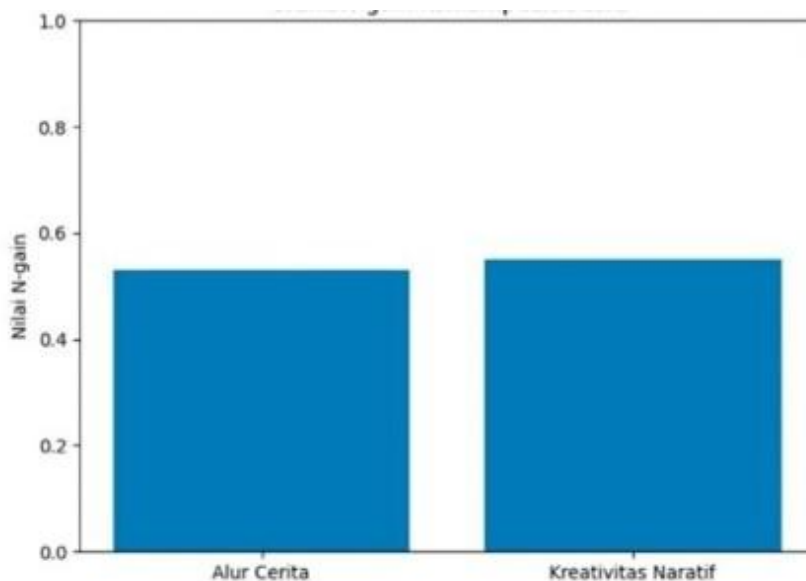
### Peningkatan Kemampuan Memahami Alur Cerita dan Kreativitas Narasi

Data statistik membuktikan adanya perkembangan yang cukup berarti pada kompetensi siswa kelas IV dalam membedah alur cerita pasca diterapkannya multimedia animasi interaktif berbasis *Project Based Learning* (PjBL). Berikut Grafik Nilai *Pretest* dan *Posttest*.



Grafik 1. Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan grafik hasil penelitian, terlihat peningkatan yang signifikan pada rata – rata skor antara *pretest* dan *posttest*. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis animasi yang dikombinasikan dengan model *Project Based Learning* (PjBL) memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan siswa dalam memahami alur cerita.. Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mampu mengenali dan menjelaskan tahapan cerita secara lebih terstruktur, mulai dari bagian awal (orientasi), munculnya permasalahan (konflik), hingga penyelesaian (resolusi) secara runtut dan masuk akal. Jika dilihat secara deskriptif, capaian awal siswa masih berada pada kategori sedang, namun setelah intervensi pembelajaran meningkat ke kategori tinggi. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan animasi sebagai media visual membantu siswa memahami hubungan antar peristiwa dalam cerita secara lebih konkret, sehingga proses membangun pemahaman menjadi lebih sistematis dan menyeluruh.



**Grafik 2. Capaian Penilaian Siswa**

Berdasarkan analisis kuantitatif, penerapan multimedia interaktif berbasis animasi yang dikombinasikan dengan model *Project Based Learning* (PjBL) terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam memahami alur cerita. Nilai N-gain yang berada pada kategori sedang ( $(g) \pm 0,53$ ) menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran memiliki efektivitas yang cukup baik dalam meningkatkan hasil belajar. Selain itu, hasil uji t berpasangan menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara skor sebelum dan sesudah pembelajaran ( $t = 18,72$ ;  $p < 0,05$ ), sehingga peningkatan yang terjadi dapat disimpulkan sebagai dampak dari perlakuan yang diberikan, bukan sekadar kebetulan.

#### **Ringkasan data statistik kemampuan memahami alur cerita:**

- Rata-rata *pretest*:  $\pm 58,5$
- Rata-rata *posttest*:  $\pm 81,3$
- N-gain rata-rata: 0,53 (kategori sedang)
- Uji t berpasangan: signifikan ( $p < 0,05$ )

#### **Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Kreativitas Narasi**

Grafik menunjukkan peningkatan rata-rata skor kreativitas naratif dari 57,5 menjadi 80,6 setelah perlakuan, yang menandakan bahwa siswa tidak hanya semakin memahami struktur cerita, tetapi juga lebih mampu mengembangkan ide secara kreatif, variatif, dan runtut. Analisis deskriptif menunjukkan bahwa capaian setelah intervensi berada pada kategori efektif, dengan peningkatan keterampilan dalam memperkaya kosakata, membangun konflik, serta menyusun alur secara logis dan sistematis. Secara kuantitatif, nilai N-gain berada pada kategori sedang yang menunjukkan efektivitas pembelajaran cukup baik, dan hasil uji t berpasangan mengonfirmasi adanya perbedaan signifikan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi *Project Based Learning* dengan multimedia animasi mampu meningkatkan imajinasi, kemampuan ekspresi, dan kreativitas naratif siswa secara nyata.

#### **Ringkasan data statistik kreativitas naratif:**

- Rata-rata *pretest*:  $\pm 57,0$
- Rata-rata *posttest*:  $\pm 80,6$
- N-gain rata-rata: 0,55 (kategori sedang)
- Uji t berpasangan: signifikan ( $p < 0,05$ )

### Profil Kemampuan Memahami Alur Cerita dan Kreativitas Naratif Siswa

Profil kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran menunjukkan peningkatan yang konsisten antara hasil kuantitatif dan temuan kualitatif.

**Tabel 3. Indikator Pengamatan Kemampuan Memahami Alur Cerita dan Kreativitas Naratif Siswa**

No.	Aspek yang Diamati	Indikator Pengamatan	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
1	Kepercayaan diri siswa	Siswa berani menyampaikan pendapat, bertanya, dan mempresentasikan hasil proyek cerita	Observasi, Wawancara	Siswa
2	Kemampuan menjelaskan alur cerita	Siswa mampu menceritakan kembali alur cerita (awal, tengah, akhir) dengan bahasa sendiri	Observasi, Wawancara	Siswa
3	Minat belajar Bahasa Indonesia	Siswa menunjukkan antusiasme, fokus, dan ketertarikan selama pembelajaran	Observasi	Siswa
4	Respons terhadap multimedia interaktif	Siswa tertarik dan aktif menggunakan media animasi teks cerita	Observasi, Wawancara	Siswa
5	Persepsi guru terhadap pembelajaran	Guru menilai perubahan sikap, keterlibatan, dan pemahaman siswa	Wawancara	Guru

**Tabel 4. Temuan Hasil Observasi dan Wawancara**

Aspek	Temuan Hasil Observasi	Temuan Hasil Wawancara	Interpretasi
<b>Kepercayaan diri siswa</b>	Sebagian besar siswa aktif bertanya, berdiskusi, dan berani mempresentasikan hasil proyek cerita	Siswa menyatakan lebih percaya diri karena terbantu animasi dan kerja kelompok	Pembelajaran meningkatkan rasa percaya diri siswa
<b>Kemampuan menjelaskan alur cerita</b>	Siswa mampu menceritakan kembali alur cerita secara runtut dengan kalimat sendiri	Siswa merasa lebih mudah memahami cerita karena visual animasi	Pemahaman alur cerita meningkat secara konseptual
<b>Minat belajar Bahasa Indonesia</b>	Siswa terlihat antusias, fokus, dan terlibat selama pembelajaran berlangsung	Siswa menyatakan pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan	Minat belajar siswa meningkat
<b>Respons terhadap multimedia</b>	Siswa aktif memperhatikan dan menggunakan media animasi	Siswa menyukai tampilan animasi dan cerita visual	Multimedia mendukung keterlibatan belajar
<b>Pandangan guru</b>	Guru mengamati peningkatan partisipasi dan kualitas cerita siswa	Guru menilai pembelajaran lebih efektif dibanding metode konvensional	PjBL berbasis multimedia efektif diterapkan

Data observasi dan wawancara mengungkapkan bahwa siswa lebih percaya diri, mampu menjelaskan kembali alur cerita dengan bahasa sendiri, serta menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi terhadap pelajaran Bahasa Indonesia. Guru juga menilai bahwa partisipasi siswa dan kualitas hasil cerita mengalami peningkatan dibandingkan sebelum perlakuan.

Berdasarkan analisis data dan diskusi yang telah dipaparkan, studi ini menyimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis animasi yang dipadukan dengan model *Project Based Learning* (PjBL) terbukti secara meyakinkan mampu meningkatkan pemahaman alur cerita serta daya kreatif naratif peserta didik di tingkat sekolah dasar. Keberhasilan ini teramati secara komprehensif, baik melalui bukti empiris berupa kenaikan skor hasil belajar maupun secara teoretis melalui keterlibatan aktif siswa dalam proses konstruksi makna. Secara kuantitatif, peningkatan nilai *pretest* ke *posttest* yang signifikan serta kategori N-gain sedang menunjukkan adanya perubahan capaian kognitif yang bermakna. Dilihat dari sisi kualitatif, penguatan rasa

percaya diri, keterlibatan aktif, serta keterampilan siswa dalam menguraikan elemen cerita secara sistematis membuktikan bahwa perubahan positif tidak sekadar muncul pada angka evaluasi akhir, melainkan juga menyentuh aspek fundamental dalam proses pembelajaran (Ariyani et al. 2025). Temuan ini sejalan dengan pendapat Yusra et.al (2025) yang menegaskan bahwa pembelajaran akan berlangsung secara efektif apabila terjadi interaksi sosial dan penggunaan alat sebagai perantara belajar, di mana multimedia animasi berperan sebagai sarana pendukung kognitif yang membantu proses berpikir siswa.

Secara konseptual, hasil penelitian ini memperkuat teori pembelajaran multimedia dari Richard E. Mayer (2011) yang menegaskan bahwa “*people learn more deeply from words and pictures than from words alone.*” Prinsip ini menjelaskan mengapa visualisasi animasi membantu siswa memahami tahapan orientasi, konflik, dan resolusi secara lebih konkret. Selain itu, kreativitas naratif yang meningkat dapat dijelaskan melalui teori kreativitas pendidikan dari Ansori dan Heriansyah (2025) yang menyatakan bahwa kreativitas berkembang ketika individu diberi otonomi dan lingkungan yang mendukung eksplorasi ide. Model PjBL menyediakan konteks tersebut melalui tugas proyek yang menuntut produksi karya autentik. Temuan ini juga sejalan dengan Silvester (2024) yang menegaskan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran meningkatkan keterlibatan dan kualitas pemahaman konseptual apabila dirancang berbasis pedagogi yang tepat. Dukungan tambahan diperoleh dari rekomendasi Lubis et al (2024) yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis proyek untuk mengembangkan literasi dan keterampilan abad ke-21.

Dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil ini menguatkan temuan Ni Kadek Feby Widianita dan I Wayan Sujana (2024) yang melaporkan bahwa multimedia interaktif meningkatkan motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia. Akan tetapi, penelitian ini memperluas kajian karena mengintegrasikan peningkatan aspek kognitif dan produktif secara simultan. Selanjutnya, penelitian Ni Putu Eka Sri Yulianti (2024) menemukan efektivitas multimedia *berbasis Problem Based Learning*, sedangkan penelitian ini menunjukkan bahwa PjBL lebih optimal dalam mengembangkan produk naratif karena berorientasi pada penciptaan karya akhir. Temuan ini juga selaras dengan hasil Darma (2024) yang menyatakan bahwa integrasi multimedia dan PjBL meningkatkan hasil belajar IPA; perbedaannya terletak pada konteks literasi Bahasa Indonesia, sehingga penelitian ini memperluas generalisasi lintas mata pelajaran. Tidak ditemukan pertentangan substantif, melainkan penguatan dan perluasan dimensi literasi naratif.

Dari sisi kontribusi keilmuan, penelitian ini memberikan implikasi konseptual bahwa literasi naratif dapat dikembangkan secara lebih efektif melalui integrasi teknologi visual dan pembelajaran berbasis proyek (Dewi & Saputra 2025). Hal ini memperkaya kajian pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teknologi serta memberikan model implementatif yang relevan dengan transformasi pendidikan digital (Whindayati et al. 2025). Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi guru dalam menyusun pembelajaran yang lebih relevan dengan konteks kehidupan siswa, mendorong kerja sama, serta responsif terhadap perkembangan teknologi yang terus berkembang (Nursaya'bani et al. 2025).

Walaupun memberikan hasil yang positif, penelitian ini tetap memiliki beberapa keterbatasan, seperti jumlah sampel yang relatif kecil, ketiadaan kelompok kontrol sebagai pembanding, serta waktu pelaksanaan intervensi yang tergolong singkat.. Faktor eksternal seperti variasi kemampuan literasi awal dan tingkat literasi digital siswa juga belum dianalisis secara mendalam. Atas dasar tersebut, studi di masa mendatang direkomendasikan untuk menerapkan rancangan eksperimen yang lebih ketat dengan cakupan subjek yang lebih besar. Selain itu, eksplorasi mengenai efek jangka panjang dari intervensi ini sangat diperlukan guna memperkuat validitas eksternal serta memperkaya kontribusi teoretisnya. Dengan demikian, secara keseluruhan dapat ditegaskan bahwa integrasi multimedia interaktif animasi dan PjBL merupakan pendekatan inovatif yang terbukti efektif dan relevan dalam pengembangan literasi naratif siswa sekolah dasar di era digital.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian memberikan simpulan bahwa penggunaan media animasi interaktif yang diintegrasikan dengan model PjBL berhasil mengoptimalkan kompetensi siswa kelas IV dalam membedah alur cerita sekaligus mengasah daya kreasi naratif mereka. Implementasi pembelajaran yang mengintegrasikan visualisasi animasi dengan aktivitas proyek terbukti mampu membantu siswa memahami struktur cerita secara lebih runtut sekaligus mengembangkan kemampuan mengolah dan mengekspresikan ide secara kreatif. Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan yang konsisten antara hasil pengukuran kuantitatif dan temuan kualitatif, yang menunjukkan adanya perubahan tidak hanya pada capaian hasil belajar, tetapi juga pada peningkatan keterlibatan, rasa percaya diri, serta partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada integrasi simultan antara multimedia interaktif animasi dan pendekatan PjBL dalam pembelajaran teks cerita fiksi, yang sebelumnya lebih sering dikaji secara terpisah, sehingga memberikan kontribusi konseptual terhadap pengembangan pembelajaran literasi naratif berbasis teknologi di sekolah dasar. Secara praktis, Temuan ini memberikan implikasi praktis bahwa guru dapat memaksimalkan pemanfaatan media interaktif berbasis proyek untuk menghadirkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih relevan dengan konteks kehidupan siswa sekaligus mendorong kerja sama dan interaksi antar peserta didik. Pendekatan yang terstruktur ini memungkinkan terwujudnya pengalaman belajar yang lebih bermakna, mudah diingat, dan bermanfaat secara nyata bagi siswa sekolah dasar. Meskipun demikian, penelitian ini masih terbatas pada lingkup subjek dan durasi tertentu, sehingga penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas dan desain yang lebih komprehensif disarankan untuk memperkuat generalisasi temuan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ansori, ari hasan, & M. Arie firdaus Heriansyah. 2025. *“Transformasi Pembelajaran Abad 21”* edited by khusnul Khatima. 298.
- Ariyani, Lisa, Sintowati Rini Utami, & Lita Lestari. 2025. *“Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Teks Cerita Fantasi Melalui Discovery Learning Dan Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Youtube.”* Jurnal Satya Widya 41(2). <https://doi.org/10.24246/j.sw.2025.v41.i2.p169-182>.
- Asy'arie, Bima Fandi, Mahbub Humaidi Aziz, Moh. Buny Andaru Bahy, Aulia Rahman, & Eni Mariyana. 2025. *“Kurikulum Merdeka Belajar: Menelaah Trend Model Pembelajaran Di Sekolah Dan Madrasah.”* Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan 10(1). <https://doi.org/10.47435/jpdk.v10i1.3233>.
- Bu'ulolo, Yanida. 2021. *“Membangun Budaya Literasi Disekolah.”* Jurnal Bahasa Indonesia Prima 3(1). doi: <https://doi.org/10.34012/bip.v3i1.1536>.
- Darma, I. Wayan, I. Gede Margunayasa, & Gusti Ayu Putu Sukma Trisna. 2024. *“Interactive Multimedia Based on Project Based Learning Model Using Articulate Storyline 3 Material for Fifth-Grade Elementary School.”* Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar 8(2):304–15. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.59642>.
- Dewi, Anita Candra, & Erwin Eka Saputra. 2025. *“Model Pembelajaran Menulis Bahasa Indonesia Yang Berorientasi Pada Kompetensi Literasi.”* JHUSE 1(6):71–82. <https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i6.284>.
- Fahri, Lalu Moh., and Lalu A. Hery Qusyairi. 2019. *“Interaksi Sosial Dalam Proses Pembelajaran.”* Palapa 7(1):149–66. doi: 10.36088/palapa.v7i1.194.
- Lubis, Dicky Chandra, Fitri Khoiroh Sayidah Harahap, Nadia Syahfitri, Namira Sazkia, & Nurhalizah Ertays Siregar. 2024. *“Pembelajaran Berbasis Proyek: Mengembangkan Keterampilan Abad 21 Di Kelas.”* Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan PengabdianKepada Masyarakat 4(1):1292–1300. <https://doi.org/10.56832/edu.v4i1.472>.
- Mayer, Richart E., & Logan. 2011. *“Introduction to Multimedia.”* Journal of the Society of Architectural Historians 70(4):532. doi: 10.1525/jsah.2011.70.4.532.

- 573 *Analisis Kemampuan Memahami Alur Cerita Dan Kreativitas Naratif Siswa Melalui Multimedia Interaktif Berbasis PjBL Di Kelas 4 Sekolah Dasar – Titik Alfiyanti, Mu'jizatin Fadiana, Heny Sulistyaningrum*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i2.11686>
- Nursaya'bani, Kinkin Karimah, Farah Falasifah, & Sofyan Iskandar. 2025. "Strategi Pengembangan Pembelajaran Abad Ke-21: Mengintegrasikan Kreativitas, Kolaborasi, Dan Teknologi." *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8(1). <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6470>.
- Odi, Mas, Abdullah Za'iem, Kanzil Abror, & Anisyah Fitrotul Aini. 2025. "Menciptakan Keterampilan Belajar Siswa Melalui Literasi, Untuk Meningkatkan Hasil Belajar." *ABDIRA* 5(3):309–17.  
<https://doi.org/10.31004/abdira.v5i3.761>.
- Qondias, Dimas;, Maria Jesinta; Meo, & Emerensiana Firman Moi. 2025. "Analisis Kemampuan Menulis Narasi Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Citra Magang Dan Persekolahan* 3(3):205–14.  
<https://doi.org/10.38048/jcmp.v3i3.5548>.
- Sa'adi, Ahmad, & Wiranti. 2021. "Efektivitas Metode Bercerita Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Memahami Isi Bacaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." *Journal of Islamic Education* 1(2):2797–5886. <https://doi.org/10.61456/tjie.v1i2.81>.
- Silvester, Margaretha Lidya Sumarni, & Totok Victor Didik Saputro. 2024. "Pengaruh Kompetensi Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Terhadap Keterampilan Guru Dalam Mengimplemtasikan Pembelajaran Berbasis Digital." 5(4). <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1697>.
- Whindayati, Ari, Rosynanda NurFauziah, Siti Fatimah, Yusmaini, & Dwi Handayani. 2025. "Penguatan Kompetensi Abad 21 Dalam Pembelajaran Di Era Digital: Tantangan Dan Strategi Pendidik Indonesia." 10(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.35543>.
- Widianita, Ni Kadek Feby, & I. Wayan Sujana. 2024. "Multimedia Interaktif Berbasis Contextual Teaching and Learning pada Materi Kalimat Efektif Bahasa Indonesia." *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan* 4(3):358–68. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.75849>.
- Yulianti, Ni Putu Eka Sri, Maria Goreti Rini Kristiantari, & I. Komang Ngurah Wiyasa. 2024. "Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora* 7(3):393–401.  
<https://doi.org/10.23887/jppsh.v7i3.75759>.
- Yusra, Habiburrahman, Salma Yulia Putri, Miskah Sofia Rani, Nur Azmi Alwi, & Yarisda Ningsih. 2025. "Pemanfaatan Media Gambar Dan Video Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Di Kelas Rendah SD." *Jurnal Pendidikan Islam Dan Filsafat* 1(2).