



**PENGARUH VIDEO ANIMASI TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA SISWA
DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DENGAN MATERI
INTRODUCING MYSELF KELAS III DI UPT SD NEGERI 064026 MEDAN
TUNTUNGAN T.A 2024/2025**

***THE INFLUENCE OF ANIMATED VIDEOS ON STUDENTS SPEAKING ABILITIES
IN THE ENGLISH SUBJECT USING CLASS III INTRODUCING MYSELF
MATERIAL AT UPT SD NEGERI 064026 MEDAN TUNTUNGAN YEAR 2024/2025***

Seni S Purba, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Quality. Jl Ngumban Surbakti No. 18, Sempakata, Kota Medan, Kode Pos 2031, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi terhadap kemampuan berbicara siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris pada materi *Introducing Myself* di kelas III SD. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain pre-test dan post-test pada dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media video animasi dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Sampel penelitian terdiri dari 18 siswa yang dipilih secara purposive sampling. Instrumen penelitian berupa tes lisan untuk mengukur kemampuan berbicara siswa sebelum dan setelah perlakuan. Data dianalisis menggunakan uji-t untuk melihat perbedaan signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelompok.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berbicara siswa. Siswa dalam kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih besar dibandingkan kelompok kontrol, baik dalam aspek pelafalan, kosakata, maupun kelancaran berbicara. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa pada materi *Introducing Myself*.

Kata kunci: Video animasi, kemampuan berbicara, Bahasa Inggris, *Introducing Myself*, siswa SD.

Abstract

*This research aims to determine the effect of using animated videos on students' speaking abilities in English subjects in *Introducing Myself* material in class III elementary school. The research method used was quasi-experimental with a pre-test and post-test design in two groups, namely the experimental group which used animated video media and the control group which used conventional methods.*

The research sample consisted of 40 students selected by purposive sampling. The research instrument was an oral test to measure students' speaking abilities before and after treatment.



Data were analyzed using the t-test to see significant differences between the pre-test and post-test results in the two groups.

The research results showed that the use of animated videos had a significant influence on improving students' speaking abilities. Students in the experimental group experienced greater improvements than the control group, both in terms of pronunciation, vocabulary and speaking fluency. Thus, it can be concluded that the use of animated videos is an effective learning medium in improving students' speaking skills on Introducing Myself material.

Keywords: *Animated video, speaking ability, English, Introducing Myself, elementary school students.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu hal yang sangat penting yang ada di kehidupan manusia sehingga perkembangan pendidikan begitu berpengaruh terhadap pola pikir masyarakat, semakin tinggi pendidikan yang dimiliki seseorang tersebut maka semakin tinggi pula pola pemikiran yang dimilikinya juga. Jusuf, M. (2021:23-25) Pendidikan merupakan suatu usaha yang sengaja dilakukan untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui interaksi aktif dengan lingkungan, baik itu lingkungan sosial, budaya, maupun alam, agar mencapai kemandirian dan kemampuan berpikir kritis. Dengan adanya pendidikan maka dapat mempercepat pengembangan potensi manusia dalam mengembangkan tugas yang telah dibebankan kepadanya, dimana hanya manusia yang dapat mendidik dan dididik. Pendidikan juga dapat mempengaruhi perkembangan emosional, fisik, mental, perilaku/moral serta keimanan dan ketaqwaan manusia. Pendidikan juga merupakan suatu bentuk upaya dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Proses belajar adalah suatu proses komunikasi antara peserta didik dan pendidik.

Proses belajar sangat penting jika diterapkan suatu media pembelajaran karena media pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting dalam proses belajar dan mengajar. Salah satu cara efektif untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Pemilihan media tersebut perlu diperhatikan dan disesuaikan dengan materi yang diajarkan, agar peserta didik dapat lebih mudah memahami pelajaran. Pendidikan, sebagai proses utama, adalah kunci untuk membuka peluang dan menciptakan masa depan yang lebih baik. Dalam mencapai Tujuan pendidikan secara maksimal, peran guru sangat penting dan diharapkan guru memiliki cara mengajar yang baik dan mampu memilih media yang baik dan tepat dan sesuai dengan materi pelajaran yang disampaikan.



Video animasi adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar bergerak untuk menyampaikan pesan. Dalam konteks pembelajaran, video animasi dapat menyajikan informasi secara menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film. Pengertian media video animasi menurut (Laily Rahmayanti 2016:431) mengemukakan bahwa “Media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi. Adapun pengertian media video animasi menurut (Husni 2021:17) mengemukakan bahwa “Video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecakapan atau dialog dan suara- suara lainnya.” Selain itu (Johari et al. 2014) yang menyatakan bahwa “Media animasi merupakan pergerakan sebuah objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi. Selain pergerakan objek dapat mengalami perubahan bentuk dan warna..”

Pendapat lainnya yang menjelaskan pengertian media video animasi yaitu menurut Nursalam and Fallis (2013:20) menjelaskan bahwa “Media video animasi merupakan bentuk dari pengembangan yang terdiri dari beberapa gambar yang menceritakan suatu kejadian/peristiwa dari potongan- potongan gambar yang dijadikan menjadi satu dan dijadikan gambar bergerak yang diambil dari kehidupan sehari-hari.” Selain Cecep dan bambang (Dina Fitriana 2014:9) menjelaskan bahwa “Media Animasi Pembelajaran adalah alat yang dapat dijadikan pembantu proses belajar mengajar, dapat merangsang pikiran, perasaan, motivasi peserta didik melalui ilustrasi gambar yang bergerak disertai suara narasi dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.”

Pendapat diatas sejalan dengan pendapat lainnya yang menjelaskan pengertian video animasi dengan berbantuan aplikasi atau metode lain. Menurut (Nuswantoro and Vicky Dwi Wicaksono 2019:3166) menjelaskan bahwa “Video animasi pembelajaran berbasis powtoon merupakan video animasi kartun yang dapat diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan



lucu, dan cocok untuk sekolah dasar”. Selanjutnya (Lenggogeni and Siti Roqoyyah 2021:251) menjelaskan bahwa “Media video animasi berbantuan scratch adalah sarana berupa gambar yang berkesan hidup (bergerak) dilengkapi audio yang dibuat menggunakan aplikasi pemograman sederhana di komputer sehingga dapat menyimpan pesan pembelajaran.” Sementara Jerry et al. (2018:11) menjelaskan bahwa “Video animasi pembelajaran berbasis powtoon merupakan video animasi kartun yang diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu dan cocok untuk anak sekolah dasar”.

Materi "*Introducing Myself*" merupakan salah satu materi dasar dalam pembelajaran bahasa Inggris yang bertujuan untuk melatih siswa dalam memperkenalkan diri. Materi ini sangat penting karena dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam berinteraksi dengan orang lain dalam bahasa Inggris. *Introducing Myself / Self Introduction* adalah istilah dari bahasa Inggris yang biasa diartikan sebagai “Perkenalan diri”. *Self Introduction* ialah satu bentuk ungkapan dan ekspresi yang digunakan oleh individu untuk memperkenalkan dirinya sendiri maupun orang lain.

Apabila seorang individu berada di lingkungan baru, tentunya ia perlu melakukan *self introduction* atau perkenalan diri. Hal itu agar orang lain yang berada di lingkungan baru tersebut lebih mengenal individu tersebut. Entah individu tersebut berada di lingkungan baru pekerjaannya, sekolah atau kampus, lingkungan pertemanan atau pergaulan, dan sebagainya.

BAHAN DAN METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain One-Group Pretest-Posttest Design. Dalam desain ini, hanya terdapat satu kelompok yang menjadi subjek penelitian, yaitu siswa kelas 3 B yang diberi perlakuan berupa penggunaan video animasi dalam pembelajaran bahasa Inggris pada materi "*introducing myself*". Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah One-Group Pretest-Posttest Design. Desain ini melibatkan satu kelompok subjek yang sama, yaitu siswa kelas 3 B, yang akan diberikan perlakuan (penggunaan video animasi) dan diukur kemampuan berbicara mereka sebelum dan sesudah perlakuan. Desain ini dipilih karena peneliti hanya memiliki satu kelompok untuk diobservasi dan dibedakan pada dua kondisi: sebelum dan sesudah intervensi. Populasi merupakan jumlah keseluruhan subyek yang diteliti. Menurut



Sugiyono (2023:126) mengatakan populasi adalah keseluruhan element yang akan dijadikan wilayah generalisasi. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas III UPT SD Negeri 064026 Medan Tuntungan yaitu sebanyak 18 siswa.

Menurut Sugiyono (2021:127) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, maka sampel dalam penelitian ini yaitu 24 siswa kelas IV B dan 23 orang siswa kelas IV A. Menurut Hatch dan Farhady (1981) dalam buku Sugiyono (2023:45), secara Teoritis variabel didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau objek, yang mempunyai variasi antara satu objek dengan objek yang lain. Variabel independen atau disebut juga dengan variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan video animasi. Video animasi berperan sebagai media pembelajaran dalam materi introducing myself. Sebagai variabel bebas, medi ini diharapkan mempengaruhi kemampuan berbicara siswa. Variabel dependen atau disebut juga Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berbicara siswa. Kemampuan ini diukur berdasarkan beberapa aspek, seperti pronunciation, fluency, vocabulary, dan grammar.

Menurut Sugiyono (2023) Intrumen Penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Dengan adanya instrumen penelitian, peneliti akan lebih mudah dalam hal mengumpulkan dan mengukur data yang akan diolah. Instrumen yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes berupa essay. Uji persyaratan analisis meliputi uji normalitas dan uji homogenitas dan uji hipotesis. Uji normalitas data dilakukan guna mengetahui apakah sampel yang akan diteliti berdistribusi normal. Uji normalitas merupakan salah satu persyaratan menentukan jenis statistik yang digunakan untuk mengetahui kolerasi variabel yang diteliti. Uji normalitas data menggunakan Uji Lilifors. Untuk melihat kedua kelas yang diuji memiliki kemampuan dasar yang sama terlebih dahulu diuji kesamaan variansnya, menurut (Sudjana 2013:250) untuk menguji kesamaan varians digunakan uji Fisher. Untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidak maka dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t. Kriteria pengujian hipotesis adalah tolah H_0) jika $T_{hitung} \geq T_{tabel}$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pre test kelas III B maka data di distribusikan dalam tabel frekuensi absolut dan frekuensi relative kemudian diubah dalam bentuk diagram untuk mengetahui



bagaimana hasil belajar siswa sebelum dilaksanakan pembelajaran. Dalam hasil penelitian ini membahas tentang Pengaruh Video Animasi Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris Dengan Materi Introducing Myself Kelas III Di UPT SD Negeri 064026 Medan Tuntungan T.P 2024/2025. Adapun hal yang diuraikan yaitu tentang deskripsi pelaksanaan penelitian, deskripsi data hasil penelitian dan analisis data. Dari hasil *pretest* kelas III B disimpulkan bahwa video animasi dengan Pre Test memperoleh hasil rata-rata sebesar 33,88. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi introducing myself yang diajarkan sebelum menggunakan video. 2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi introducing myself yang diajarkan sesudah menggunakan video animasi dengan Post Test memperoleh hasil rata-rata sebesar 88,88. 3. Ada pun rata-rata hasil Pre Test belajar siswa sebelum menggunakan video animasi sebesar 33,88 dan rata-rata hasil Post Test belajar siswa sesudah menggunakan video animasi sebesar 88,88, dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan video animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi introducing myself.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang dilaksanakan di UPT SD Negeri 064026 Medan Tuntungan T.P 2024/2025, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Animasi dengan Pre Test memperoleh hasil rata-rata sebesar 33,88. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi introducing myself yang diajarkan sebelum menggunakan video
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi introducing myself yang diajarkan sesudah menggunakan video animasi dengan Post Test memperoleh hasil rata-rata sebesar 88,88.
3. Ada pun rata-rata hasil Pre Test belajar siswa sebelum menggunakan video animasi sebesar 33,88 dan rata-rata hasil Post Test belajar siswa sesudah menggunakan video animasi sebesar 88,88, dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan video animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi introducing myself.



DAFTAR PUSTAKA

- Djamaluddin, Ahdar. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning
- Hammond, Z. 2021. *Culturally Responsive Teaching and The Brain: Promoting Authentic Engagement and Rigor Among Culturally and Linguistically Diverse Students*. Corwin.
- Johnson, D.W., & Johnson, R.T. 2019. "Cooperative Learning in the classroom: Improving university instruction by basing practice on validadet theory. *Journal of Excellence in College Teaching*, 30(3), 123-140
- Jusuf, M. 2021. *Paradigma Pendidikan Kontemporer*. Bandung: Edukatama
- Kagan, S. 2023. *Cooperative Learning Strategies for Classroom Management: Educational Leadership*
- Parwati, Ni Nyoman, dkk. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Riyanto, B. 2020. *Pendidikan dan Pengajaran: Teori dan Praktik*. Bandung: Sinar Grafika
- Setiawan, J. 2022. *Karakter dan Keterampilan Sosial dalam Pembelajaran*. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Sudjana. 2017. *Metode Statistika*. Bandung: PT Tarsito
- Sujarwanto. 2022. *Think Pair Share Solusi Memahami Unsur Pembangun Cerpen*. Lombok: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia