

Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar

Nia Rahmawati^{1*}, Boy Dorahman², Nurul³, Dayu Retno Puspita⁴, Nur Latifah⁵

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Tangerang

Email: Rahmawatinia192@gmail.com^{1*}

Abstrak

Penelitian ini dilakukan di SDN Sukasari 1 Tangerang dengan menggunakan Penelitian dengan metode eksperimen. Populasi adalah siswa kelas III A & B SDN Sukasari 1 Tangerang dengan jumlah 54 siswa. Sampel yang digunakan 54 siswa. Teknik pengumpulan data terdiri dari 20 butir tes media interaktif dan Bahasa Inggris. Kesimpulan dalam penelitian pada SDN Sukasari 1 Tangerang ini adalah Hasil belajar berada di kategori sangat baik yaitu sebesar 54,6% Pengaruh media animasi berada di kategori cukup baik yaitu sebesar 62,5% Dan ada hubungan yang positif dan signifikan pengaruh media animasi dan hasil belajar bahasa Inggris kelas 3 di SDN Sukasari 1 Kota Tangerang. Hal itu dapat dilihat dari nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$

Kata kunci : *Media Interaktif, Bahasa Inggris, Media Pembelajaran*

Abstract

This research was conducted at SDN Sukasari 1 Tangerang by using research with experimental methods. The population is grade III A & B students at SDN Sukasari 1 Tangerang with a total of 54 students. The sample used was 54 students. The data collection technique consisted of 20 items of interactive media and English tests. The conclusion in this study at SDN Sukasari 1 Tangerang is that learning outcomes are in the very good category, which is 54.6%. The effect of animation media is in the fairly good category, which is 62.5%. And there is a positive and significant relationship between the influence of animation media and learning outcomes. 3rd grade English at SDN Sukasari 1 Tangerang City. It can be seen from the value of $t_{count} < t_{table}$

Keywords: *Interactive Media, English, Learning Media*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia sepanjang kehidupan manusia serta selalu berubah mengikuti perkembangan zaman, teknologi, serta budaya, masyarakat pendidikan yaitu mengembangkan kemampuan serta membentuk karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat supaya menjadi manusia yang berilmu, beriman, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 mendefinisikan pendidikan sebagai usaha sadar serta terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diharapkan masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan merupakan usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi, baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada pada masyarakat serta kebudayaan usaha-usaha yang dilakukan untuk menanam nilai-nilai serta norma-norma tersebut, serta mawariskan pada generasi berikutnya untuk dikembangkan dalam hidup serta kehidupan yang terjadi pada suatu proses pendidikan.

Tujuan pendidikan secara umum merupakan sebagai pendidikan nasional yang telah ditetapkan dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang “pendidikan nasional yang termasuk dalam bab II pasal 3, yaitu perkembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak, mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan serta menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Media merupakan perantara berasal dari informasi kepenerimaan informasi misalnya video, televisi, computer serta lain-lainnya. Menurut Robert hanick mendefinisikan media adalah sesuatu yang membawa berita antara sumber serta penerima. Salah satu contoh media adalah media berbasis film animasi, media ini salah satu media belajar yang menggunakan gambar-gambar yang bergerak yang salah satu dapat memotivasi belajar siswa.

Menurut teori piaget peserta didik yang termasuk masih kedalam tahap operasional konkret mempunyai pemikiran yang logis yang dapat digantikan oleh pemikiran intuitif asalkan pemikiran tersebut dapat diaplikasikan sebagai contoh-contoh yang konkret atau khusus. Berdasarkan teori tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ini penting sekali untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan disekolah sebab media pembelajaran dapat membantu peserta didik berfikir secara konkret mengenai materi yang sedang disampaikan mereka mudah untuk memahami materi tersebut.

Hasil mengajar mengacu pada segala sesuatu yang menjadi peserta didik akibat berasal dari kegiatan yang dilakukan, oleh karena itu setiap mata pelajaran/bidang studi mempunyai tugas tersendiri pada membentuk pribadi peserta didik sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative.

Kelebihan media animasi dalam penggunaan media pembelajaran pada Bahasa Inggris tentunya dapat memudahkan siswa dalam mencapai kegiatan pembelajaran, pembelajaran lebih menarik, tidak mudah bosan, serta perhatian siswa terpusat pada kegiatan pembelajaran yang ditampilkan pada penggunaan media pembelajaran dalam hal ini merupakan media interaktif.

Menurut Sumiharsono & Hasanah dalam bukunya “Media Pembelajaran” (2017) Media berasal dari Bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang memiliki arti secara harfiah yaitu perantara atau pengantar. Menurut Miarso (1989) dalam Sumiharsono & Hasanah (2017) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. (h. 3)

Menurut Daryanto (2010) dalam Hamid, Ramadhani, Juliana, dkk (2020) media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. (h. 3-4)

Menurut Putri, Fahlevi, Daifira (2020) dalam Mulyadi (2022) pada Jurnal Ilmiah Indonesia, animasi diartikan sebagai sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. Sehingga penggunaan animasi sebagai media pembelajaran merupakan gabungan dari gambar yang bergerak atau dibuat bergerak dalam bentuk file video.

Menurut Nana Sudjana dalam Nurrita (2018), hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu. (h. 175).

Suatu kompetensi yang diraih oleh siswa dalam melaksanakan pembelajaran merupakan capaian dari hasil belajar siswa yang selama ini dipelajari, sejalan dengan pendapat di atas, menurut Gane dan Briggs dalam Nuritta (2018), hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. (h. 175)

Menurut Zakky (2018) dalam Ilmiyah & Sumbawati (2019), hasil belajar juga bias diartikan sebuah prestasi yang didapatkan oleh siswa setelah proses kegiatan belajar mengajar disertai dengan suatu pembentukan dan perubahan tingkah laku seseorang yang dinyatakan dalam sebuah simbol, huruf maupun kalimat. (h. 47).

Berdasarkan hasil wawancara guru SDN SUKASARI 1 peserta didik masih belum menguasai pengucapan Bahasa Inggris sebab kurangnya pemahaman materi yang sudah disampaikan oleh guru tersebut jelas mempengaruhi hasil belajar siswa yang signifikan, dengan adanya kondisi saat ini guru menjelaskan materi Bahasa Inggris menggunakan video animasi yang menarik perhatian anak agar siswa paham guru menjelaskan materi tersebut.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Payadnya & Jayantika (2018) dalam bukunya "Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS", penelitian eksperimen merupakan salah satu metode dalam penelitian kuantitatif. Metode eksperimen ditunjukkan untuk meneliti hubungan sebab akibat dengan memanipulasikan satu atau lebih variabel pada satu (atau lebih) kelompok eksperimental, dan membandingkan hasilnya dengan kelompok kontrol yang tidak mengalami manipulasi. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 56 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian adalah menggunakan observasi, wawancara, tes hasil belajar, dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis deskripsi data, uji persyaratan analisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil uji regresi sederhana tentang pengaruh media animasi dengan hasil belajar bahasa Inggris kelas III SDN Sukasari 1. Hasil perhitungan SPSS 25 diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.3 Analisis regresi linier

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	2,223	,017		,001	,999
Media Animasi	,035	,002	,952	5,811	,000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Bahasa Inggris

Nilai koefisien regresi di peroleh sebesar 0,035, artinya bahwa setiap ada peningkatan kebiasaan yang lebih baik sebesar satu point maka dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas III SDN Sukasari1 kota Tangerang.

Tabel 4.7 Signifikansi hipotesis pengaruh media animasi dengan hasil belajar bahasa inggris kelas III SDN Sukasari 1 kota tangerang
KOEFISIEN KORELASI

Correlations			
		Hasil Belajar Bahasa Inggris	Media Animasi
Hasil Belajar Bahasa Inggris	Pearson Correlation	1	,952**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	28	28
Media Animasi	Pearson Correlation	,952**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	28	28
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			

Hipotesis penelitian ini adalah adanya pengaruh media animasi belajar dengan hasil belajar siswa kelas III SDN Sukasari 1kota tangerang. Uji signifikansi hipotensis menggunakan uji korelasi dengan kaidah keputusan jika nilai $r_{xy} > r_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak artinya tidak signifikan. Dengan menggunakan program SPSS 25 diperoleh nilai r_{xy} sebesar 0,952 untuk responden sebanyak 28. Sedangkan r_{tabel} untuk responden 28 sebesar 0,312. Oleh karenanya nilai $r_{xy} > r_{tabel}$ maka, H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat media animasi dengan hasil belajar bahasa inggris kelas III SDN Sukasari 1 Kota Tangerang.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hasil belajar bahasa inggris kelas III SDN Sukasari 1 Kota tangerang. Media animasi ini merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Media animasi ini cenderung selalu menguasai perilaku siswa pada saat mereka melakukan kegiatan belajar. Media animasi yang baik perlu dikembangkan kepada siswa, demikian pula media animasi itu buka sesuatu yang telah ada namun sesuatu yang harus dibentuk. Untuk itu, dalam melaksanakan kegiatan belajar siswa sering melakukan kebiasaan yang berbeda dengan yang lain. Media animasi ini merupakan ciri yng dimiliki seseorang dengan cara dan kondisi belajar yang berbeda-beda dengan yang lain. Media animasi ini merupakan ciri yang dimiliki seseorang dengan cara dan kondisi belajar yang berbeda dengan media animasi ini. Untuk membentuk hasil belajar yang baik ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh siswa yaitu cara mengamati media animasi, bagaimana cara mengikuti pembelajaran disekolah, cara mengamati media animasi dan belajar bahasa inggris. Cara belajar yang dilakukan siswa itu berbeda-beda, sesuai dengan karakteristik individu masing-masing. Cara belajar yang baik akan membentuk hasil belajar yang baik. Oleh karena itu pembentukan hasil belajar bahasa inggris perlu dikembangkan didalam diri siswa baik disekolah maupun dirumah.

Setelah kegiatan belajar mengajar maka akan dilakukan hasil belajar, hasil belajar perlu dievaluasi, evaluasi maksudnya sebagai cermin untuk melihat kembali apakah tujuan yang ditetapkan telah tercapai dan apakah proses belajar mengajar telah berlangsung efektif untuk memperoleh hasil belajar

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil belajar berada di kategori sangat baik yaitu sebesar 54,6%
2. Pengaruh media animasi berada di kategori cukup baik yaitu sebesar 62,5%

Dan ada hubungan yang positif dan signifikan pengaruh media animasi dan hasil belajar bahasa Inggris kelas 3 di SDN Sukasari 1 Kota Tangerang. Hal itu dapat dilihat dari nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, F. & Ibda, H (2022). *Media Literasi Sekolah*. Semarang: CV Pilar Nusantara.
- Anggito, A. & Setiawan, J (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Ayuningdyah, M & Khotimah, K (2018). Pengembangan Media Animasi Pelajaran Matematika Materi Bidang Datar Simetris Untuk Siswa Kelas IV di SDN Jatikalen 3 Nganjuk. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2.
- Cahyani, I. R. (2020). PEMANFAATAN MEDIA ANIMASI 3D di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 59-60.
- Cahyaningrum, N. E. Abidin, Z. Wedi, A (2022). Pengembangan Media Animasi Dalam Model Pembelajaran STAD Materi Sistem Peredaran Darah Manusia di SMP. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 181.
- Dzakwan, N. (2020). Konsep, Desain, Perbandingan Kelebihan dan Kekurangan Implikasi Dari Media Pembelajaran Animasi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2.
- Enterprise, J. (2020). *Dasar-Dasar Animasi Komputer*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Fadhallah, R. A. (2020). *Wawancara*. Jakarta: UNJ Press.
- Fatirul, A. N & Walujo, D, A (2021). *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran*. Tangerang Selatan: Pascal Books.
- Haidir & Salim (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta: Kencana.
- Hamid, M. A. Ramdhani, R. Juliana, M (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Huda, A. & Ardi, N (2021). *Teknik Multimedia dan Animasi*. Padang: UNP Press.
- Huda, A. Azhar, N. Almasri, N. Dkk (2020). *Media Animasi Berbasis Hots, Higher Order Thinking Skill*. Padang: UNP Press.
- Ilmiyah, N. H & Sumbawati, M, S (2019). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal Information Engineering and Educational Tehnology*, 47.
- Magdalena, I. & Sunaryo (2017). *Bahan Ajar Desain Pembelajaran SD*. Tangerang: FKIP UMT Press.
- Mawardi. (2019). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Mirdanda, A. (2018). *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik Serta Hubungannya Dengan Hasil Belajar*. Pontianak: Yudha English Gallery.
- Mulyadi, G. D. (2022). Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6340.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 175.
- Pakpahan, A. F. Ardiyana, D, P, Y. Dkk (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Payadnya, I. P. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS*. Sleman: Deepublish.
- Pietono, Y. D. (2015). *Anaku Bisa Brilliant Sukses Belajar Menuju Brilliant*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ramdani, P. (2020). *Media Pembelajaran Animasi*. Sukabumi: Farha Pustaka.
- Ramdhan, M. (2019). *Metode Penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Riinawati. (2020). *Monograf : hubungan penggunaan model pembelajaran blended learning terhadap hasil belajar matematika*. Yogyakarta: CV. Kanhaya Karya.
- Rofin, E. Liberty, I, A. Pariyana (2021). *Populasi, Sampel, Variabel, Dalam Penelitian Kedokteran*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Sleman: Deepublish.
- Simamarta, J. Hanum, R, A. Dkk (2020). *Elemen-Elemen Multimedia Untuk Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Simamarta, J. Sibarani, C, G, G, T. Silalahi, T (2019). *Pengembangan Media Animasi Berbasis Hybrid Learning*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Subando, J. (2022). *Validitas dan Reliabilitas Instrumen Non Tes*. Klaten: Lakeisha.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Penelitian Yang Bersifat Eksploratif, Interpretif, Interaktif, dan Konstruktif*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, M. R & Hasanah, H (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadi.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Susilawati, D. (2018). *Tes dan Pengukuran*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Thariq, M. (2021). *Periklanan dan Manajemen Media*. Medan: UMSU Press.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Sleman: Deepublish.
- Zaki, A. & Yusri, D (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKn di SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 812.