

Efektivitas Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III

Fadholi Fuad Ashari ✉, Universitas PGRI Madiun

Dian Permatasari Kusuma Dayu, Universitas PGRI Madiun

Dian Nur Antika Eky Hastuti, Universitas PGRI Madiun

✉ fuadashari075@gmail.com

Abstract: Indonesian is a learning program that focuses on developing knowledge, language skills, and positive attitudes towards Indonesian. Speaking skill is the ability to pronounce sounds, articulations or several words that are arranged into a sentence to express and convey thoughts, ideas, and feelings to the other person. This study aims to determine the effect of the application of animated video media on the speaking skills of third grade elementary school students in Indonesian subjects. This study uses a quantitative type approach with the experimental method of *One-Group Pretest-Posttest Design*. Samples were taken by means of a total sampling of 28 students at SDN 01 Klegen. Data were collected using *pretest* and *posttest* techniques in the form of performance tests through the storytelling method. The data obtained were then processed using the prerequisite test method and hypothesis testing which aims to determine the effectiveness of animated video media on students' speaking skills in Indonesian subjects.

Keywords: Speaking Skills, Animated Video Media, Indonesian Language

Abstrak: Bahasa Indonesia merupakan sebuah program pembelajaran yang di fokuskan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa Indonesia. Keterampilan Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi, artikulasi atau beberapa kata yang tersusun menjadi sebuah kalimat untuk mengungkapkan dan menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan pada lawan bicara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media video animasi terhadap keterampilan berbicara siswa kelas III SD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan jenis kuantitatif dengan metode eksperimen *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sampel diambil dengan cara total sampling yang berjumlah 28 siswa di SDN 01 Klegen. Pengambilan data dilakukan dengan teknik *pretes* dan *postes* berupa tes unjuk kerja melalui metode bercerita. Data yang diperoleh kemudian diolah dengan metode uji prasyarat dan uji hipotesis yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas media video animasi terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Kata kunci: Keterampilan Berbicara, Media Video Animasi, Bahasa Indonesia



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses kegiatan yang kompleks dengan menggabungkan berbagai macam komponen menjadi saling terhubung dan sistematis, unsur-unsur berbeda yang terkait dengan pendidikan perlu dipahami secara mendalam dan dikenali dari atas ke bawah (Nurkholis, 2013). Salah satu aspek penting yang harus di ajarkan adalah bahasa Indonesia, karena pembelajaran bahasa Indonesia sangat menunjang keberhasilan sebuah proses pembelajaran dan perkembangan sosial, intelektual, serta emosional siswa (Yudiana, dkk, 2019). Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan sebuah wadah untuk mengarahkan siswa agar meningkatkan keterampilan berbahasa yang baik dan benar (Asiah, 2016). Pada intinya belajar bahasa yaitu belajar berkomunikasi (Wulansari & Lailiyah, 2017). Standar kompetensi didalam pelajaran bahasa Indonesia yakni ada empat hal: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD adalah untuk membuat siswa dapat menggunakan bahasa dengan macam-macam jenisnya dalam kegiatan berfikir, bernalar, berkomunikasi, dan berinteraksi (Akhadiyah, dkk, 2013).

Berbicara merupakan tindakan penting dalam hidup karena dengan berbicara kita dapat berkomunikasi dengan orang lain (Wulansari & Lailiyah, 2017). Seseorang lebih banyak berkomunikasi secara lisan dibandingkan dengan cara lain. Dalam kehidupan sehari-hari lebih dari separuh waktu kegiatan manusia digunakan untuk berbicara dan mendengarkan (Baedowi, dkk, 2020). Keterampilan berbicara adalah kemampuan berbahasa di mana siswa mampu berbicara maupun bercerita dengan baik dan benar secara lisan. Serta mampu dalam mengucapkan bunyi, artikulasi, atau kata dan menyusun sebuah kalimat untuk mengungkapkan, atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Nurani, dkk. 2020). Keterampilan berbicara sangat penting untuk dimiliki oleh siswa dan guru di bidang pendidikan agar korespondensi dan interaksi dalam proses pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan tujuan.

Pada kenyataan yang terjadi di lapangan terdapat beberapa permasalahan yang di hadapi oleh guru dan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 01 Klegen terdapat permasalahan dalam proses komunikasi antara guru dan siswa, dimana siswa kesulitan mengajukan pertanyaan dan mengekspresikan pendapat secara sederhana. Terdapat beberapa siswa yang merasa takut, malu, kurang percaya diri untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Pemilihan kata yang digunakan siswa kurang tepat, siswa juga tidak memahami isi cerita yang telah siswa dengar, siswa sulit untuk memahami kalimat yang terdapat dalam cerita, dan terbatasnya kata yang membuat siswa sulit dalam merangkai sebuah kalimat. Jadi penyebab yang membuat siswa mengalami kesulitan dalam berbicara adalah faktor-faktor di atas.

Permasalahan ini perlu di benahi dengan baik, dalam pembenahannya diperlukan sebuah media yang dapat membuat siswa termotivasi dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Salah satu cara yang dapat menstimulasi keterampilan berbicara adalah dengan penggunaan media video animasi. Video animasi atau film kartun adalah rangkaian gambar berjalan didalam frame yang di ubah mulai dari frame demi frame yang diproyeksikan dengan lensa pada proyektor secara mekanik dan tersusun hingga pada layar monitor yang membuatnya terlihat seperti hidup (Nurdin & Ramlah, 2020). Animasi merupakan jenis tampilan bergambar yang menarik, karena simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu item (Sukoco & Sukiyasa, 2013). Dengan menerapkan media video animasi dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang membuat terjalinnya komunikasi interaktif antara siswa dan guru (Muhson, 2010). Gambar dan suara pada media video animasi yang sangat menarik membuat siswa antusias dalam menonton tayangan video (Baedhowi, dkk, 2020). Maka penggunaan media video animasi pada pembelajaran dapat membuat efektifitas komunikasi dan interaksi saat kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik (Siddiq, dkk, 2020). Selain kegiatan belajar menjadi intraktif dan menyenangkan,

dampak lain dari video animasi adalah, membantu siswa lebih lama dalam mengingat materi yang di sampaikan berkat audio yang di perdengarkan, serta siswa akan lebih mudah dalam menangkap dan memahami materi yang di berikan berkat gambar yang di tampilkan (Wahab, dkk, 2013).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen, jenis eksperimen yang digunakan yaitu *Pre-Ekperimental Design*. Desain pada penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, desain ini melibatkan satu kelas yaitu kelas eksperimen yang diawali dengan *pretest* O_1 sebelum diberi perlakuan, kemudian *posttest* O_2 setelah diberikan perlakuan. X adalah lambang yang digunakan untuk menunjukkan perlakuan pada penelitian ini.

Pretes	Perlakuan	Posttest
O_1	X	O_2

Gambar 1. Desain *One Group Pretest-posttest Design*

Keterangan

O_1 : Pretest, tes awal sebelum diberikan perlakuan

O_2 : Posttest, tes akhir setelah diberi perlakuan

X : Perlakuan pemberian video animasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III di SDN 01 Klegen. Sampel dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 01 Klegen, karena sampel relatif kecil maka peneliti ini menggunakan total sampling yang berjumlah 28 siswa, dengan 13 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes yang sudah teruji validitas dan reliabilitasnya, jenis tes yang digunakan berupa tes subjektif berbentuk praktek berbicara. Kemudian data hasil tes di analisis dengan uji prasyarat dengan metode *One-Sample Shapiro-Wilk*, untuk melihat apakah selisih dari dua sampel data berdistribusi normal. Setelah uji prasyarat terpenuhi, selanjutnya adalah menguji hipotesis dengan uji t-test. Pengujian hipotesis yang dilakukan dengan t-test *Independent Sampel*, untuk mengetahui efektivitas media video animasi terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III SD. Sementara kriteria pengujian hipotesis yang digunakan sebagai berikut:

HASIL PENELITIAN

Data hasil dari penelitian tersebut dianalisis untuk menggambarkan *pretest* keterampilan berbicara siswa sebelum di berikan perlakuan dan dilakukan *posttest* sesudah diberikan perlakuan berupa media video animasi.

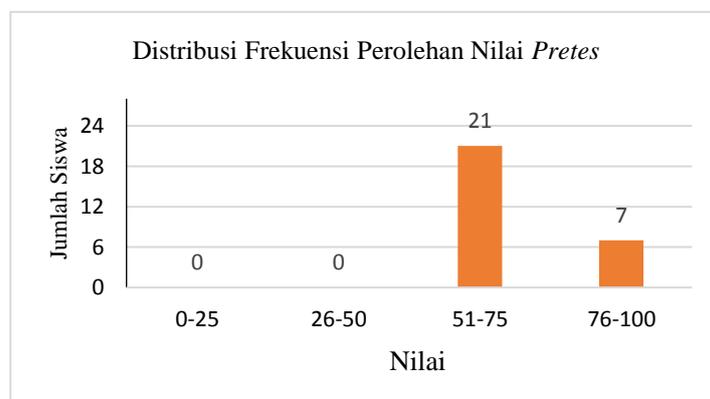
1. Data Nilai *Pretes* Keterampilan Berbicra Siswa Sebelum Diberikan Perlakuan

Berikut ini adalah data hasil *pretes* siswa diperoleh melalui tes keterampilan berbicara sebelum di berikan perlakuan dengan menggunakan media video animasi pada 28 subjek siswa. Data hasil *pretes* dapat di lihat dalam tabel di bawah ini.

Statistik	Nilai
Subjek	28
Nilai Ideal	100
Nilai Maximum	92
Nilai Minimum	56
Nilai rata-rata	69,25

Tabel 1. Statistik Nilai *Pretes*

Berdasarkan tabel data hasil *pretes* diatas dapat diketahui, rata-rata (Mean) hasil penilaian siswa kelas III SDN 01 Klegan setelah dilakukan *pretes* adalah 69,25 dari skor ideal 100. Skor maksimum yang dicapai murid adalah 92 dan skor minimum 56, yang berarti bahwa skor hasil keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa di SDN 01 Klegan, Kota Madiun, tersebar dari skor minimum 56 sampai skor maksimum 80. Berikut ini distribusi frekuensi nilai pretest:



Gambar 2. Histogram Grafik Nilai *Pretes*

Dari tabel data distribusi frekuensi di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 21 siswa memperoleh nilai tersebar antara 51-75 yang dikategorikan baik, dan sebanyak 7 siswa mendapat nilai tersebar antara 76-100 yang terkategori sangat baik.

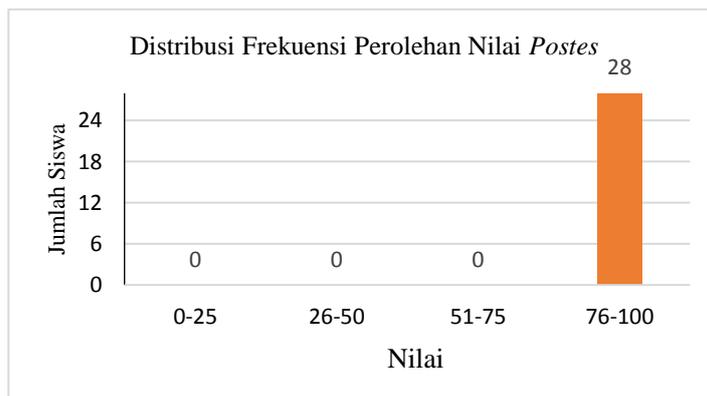
2. Data Nilai *Postes* Keterampilan Berbicara Siswa Sesudah Diberi Perlakuan

Perolehan data hasil *postes* siswa diperoleh melalui tes keterampilan berbicara, sesudah di berikan perlakuan berupa media video animasi. Data hasil *postes* dapat di lihat dalam tabel di bawah ini.

Statistik	Nilai
Subjek	28
Nilai Ideal	100
Nilai Maximum	100
Nilai Minimum	76
Nilai rata-rata	85,43

Tabel 2. Statistik Nilai *Postes*

Berdasarkan tabel data hasil *postes* diatas dapat diketahui, rata-rata (Mean) hasil penilaian siswa kelas III SDN 01 Klegan adalah 85,43 dari skor ideal 100. Skor maksimum yang dicapai murid adalah 100 dan skor minimum 76, yang berarti bahwa skor hasil *pretes* keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa di SDN 01 Klegan, Kota Madiun, tersebar dari skor minimum 76 sampai skor maksimum 100. Berikut ini distribusi frekuensi nilai pretest:



Gambar 3. Histogram Grafik Nilai *Postes*

Dari tabel data di atas dapat diketahui bahwa setelah diberikan perlakuan atau tretmen, tidak terdapat siswa yang memperoleh nilai tersebar antara 51-75 yang dikategorikan baik, dan sebanyak 28 siswa mendapat nilai tersebar antara 76-100 yang terkategorikan sangat baik.

Setelah mendapatkan data hasil dari penelitian, langkah selanjutnya adalah pengolahan data. Data yang digunakan untuk uji-t harus berdistribusi normal. Suatu distribusi dikatakan normal apabila taraf signifikansinya $> 0,05$, sebaliknya jika taraf signifikansinya $< 0,05$ maka suatu distribusi dikatakan tidak normal. Untuk menguji normalitas uji yang digunakan adalah *Shapiro-Wilk*, data yang di uji adalah selisih antara nilai *pretes* dan *postes* siswa. Uji kenormalan data memperoleh nilai sig. selisih nilai *postes* dengan *pretes* $0.060 > 0,05$. Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa *pre-test* dan *post-test* dalam penelitian ini berdistribusi normal, maka untuk pengujian hipotesis penelitian ini dapat dilanjutkan menggunakan uji-t yaitu *uji Independent Sampel Test*. Setelah pengujian t-tes dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan taraf signifikan (2-tailed) adalah $< (0,000 < 0,05)$. Dengan demikian terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan Media Video Animasi. Maka terdapat keefektivan media video animasi terhadap keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III Sekolah Dasar.

PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil penelitian yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan, maka pada bagian ini akan di jelaskan hasil yang ditemukan dalam penelitian. Pada saat *pretes* sebelum di terapkanya media video animasi pada pembelajaran bahasa Indonesia, dapat dilihat perolehan nilai keterampilan berbicara 28 subjek rata-rata 69,25 dari nilai ideal 100. Nilai siswa tersebut dalam kategori rendah, hal ini dikarenakan siswa yang bosan dengan kegiatan yang terus di ulang-ulang tanpa adanya penggunaan media yang menunjang kegiatan pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa kurang mendengarkan & memperhatikan penyampaian penjelasan materi dari guru, keaktifan dan antusiasme siswa dalam bertanya pada pembelajaran juga sangat rendah. Hal ini menyebabkan siswa tidak termotivasi dalam meningkatkan keterampilan berbicaranya.

Ketika dilakukan treatment dengan menerapkan media video animasi pada mata pelajaran bahasa Indonesia, terlihat siswa lebih aktif dan tertarik dengan pembelajaran yang di berikan. Tayangan media video animasi yang menarik membuat siswa tidak merasa bosan saat menerima informasi yang di sampaikan. Selain itu media video animasi dapat melatih daya tangkap atau daya konsentrasi, melatih daya pikir dan potensi siswa untuk tertarik dalam mengembangkan keterampilan berbicaranya. Dengan menggunakan media video animasi siswa termotivasi untuk lebih berminat serta dapat terbantu untuk meningkatkan keterampilan berbicaranya. Dibuktikan dari hasil perolehan nilai saat di berikanya *postes*, terlihat nilai keterampilan berbicara siswa yang meningkat dengan nilai

rata-rata sebesar 85,43 yang terkategori sangat baik, serta pada saat kegiatan pembelajaran siswa terlihat mendengarkan & memperhatikan materi dan informasi yang disampaikan oleh guru, antusiasme dan keaktifan dalam bertanya juga sangat baik.

Hasil perolehan nilai tersebut diperoleh melalui beberapa tahapan pengujian, sebelum melakukan uji hipotesis pertama-tama di lakukanya uji prasyarat analisis data yaitu berupa uji normalitas data. Berdasarkan uji normalitas pada selisih antara nilai postes dan pretes di ketahui bahwa data penelitian berdistribusi normal dengan nilai sig. selisih nilai *postes* dengan *pretes* $0.060 > 0,05$. Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa pre-test dan post-test dalam penelitian ini berdistribusi normal, yang berarti pengolahan data dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis. Setelah uji prasyarat terpenuhi, selanjutnya adalah menguji hipotesis dengan t-test.

Pengujian hipotesis yang dilakukan dengan t-test bertujuan untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan pengujian t-test dapat diketahui bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan taraf signifikan (2-tailed) adalah $< (0,000 < 0,05)$ dengan demikian terdapat pengaruh positif dan signifikan. Maka dapat ditarik kesimpulan terdapat keefektifan media video animasi terhadap keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III Sekolah Dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah di dilakukan menunjukkan peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas III SDN 01 Klegen, peningkatan tersebut dapat diketahui antaran nilai pretes yang semula sangat rendah. Hal ini dikarenakan siswa merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran yang kurang menarik, yang membuat siswa kurang termotivasi dalam meningkatkan keterampilan berbicaranya. Setelah diberikan perlakuan berupa media video animasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada siswa yang lebih termotifasi dalam meningkatkan keterampilan dalam berbicara, peningkatan tersebut dapat diketahui berdasarkan nilai postes keterampilan berbicara yang meningkat dibandingkan pretes. Maka dapat disimpulkan terdapat keefektifan media video animasi terhadap keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

1. Adliani, S., & Wahab, W. S. A. (2019). Pemanfaatan Video untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia II* (Vol. 2, pp. 141-145). FBS Unimed Press.
2. Nurkholis, N. (2013). Pendidikan dalam upaya memajukan teknologi. *Jurnal kependidikan*, 1(1), 24-44.
3. Padmawati, K. D., Arini, N. W., & Yudiana, K. (2019). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(2), 190-200.
4. Asiah, A. (2015). Pendekatan komunikatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa di kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(1), 21-35.
5. Lailiyah, N., & Wulansari, W. (2017). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Diskusi Kelompok Model Tanam Paksa Siswa Kelas X Pemasaran 1 SMK PGRI 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 1(2), 166.
6. Akhadiyah, Sabarti, Maidar G. Arsjad dan Sakura H. Ridwan. (2011). *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.

7. Elvira, F. S., Roshayanti, F., & Baedhowi, S. (2020). Efektifitas Model Problem Based Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Keterampilan Berbicara dan Hasil Belajar. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 511-521.
8. Anggraeni, D., Hartati, S., & Nurani, Y. (2019). Implementasi metode bercerita dan harga diri dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 404-415.
9. Ramlah, R., & Nurdin, N. (2020). Penggunaan Media Film Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melaporkan Pada Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Bayan Kabupaten Lombok Utara. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 4(2).
10. Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1).
11. Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).
12. Siddiq, Y. I., Sudarma, I. K., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 49.