

Pengaruh Penggunaan Video Animasi Dapat Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Berbahasa Inggris

Marice Saragih, Binner Sihaloho, Masriani Mery Rosmida Silalahi, Ricki Asi Erwindo Siahhaan

¹ Institute Teknologi dan Bisnis Indonesia

² STIKes Sehati

^{3, 4} AMIK Medicom

ARTICLE INFO

Article history:

Received: Jan 5, 2026

Revised: Jan 20, 2026

Accepted: Jan 26, 2026

Keywords:

Animasi;
Kemampuan Berbahasa Inggris;
Meningkatkan.

ABSTRAK

Tujuan dari pada penelitian ini adalah untuk menemukan apakah ada pengaruh dari Video Animasi terhadap kemampuan siswa dalam berbahasa Inggris. Dalam Penelitian ini peneliti menggunakan metode kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari 60 orang dan 30 orang sebagai sampel, dalam penelitian ini memiliki dua variabel (X) adalah Video Animasi dan Variabel (Y) Peningkatan Kemampuan Siswa dalam Kemampuan berbahasa Inggris. Dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa Video Animasi dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa Inggris dan dapat meningkatkan minat belajar siswa Kelas X di SMA Singosari Delitua terbukti dengan peningkatan nilai yang sangat signifikan antara control group dan experimental group. Nilai dalam control group antara pre-test dan post test adalah 47,93 dan post test 56,02. Nilai yang tertinggi dalam pre-test adalah 65 sedangkan nilai yang terendah adalah 34, dan nilai yang tertinggi pada post-test adalah 75 dan nilai yang terendah adalah 44. Dan deviasi yang ditemukan dalam kontrol group antara pre-test dan post test adalah 8,27 maka dapat dikatakan hasilnya sangat rendah. maka ditemukan rata-rata nilai dalam pre-test adalah 52,8 dan post test 79,56. Dan deviasi yang ditemukan dalam experimental group antara pre-test dan post test 25,76 maka dapat dikatakan bahwa hasilnya tinggi dengan demikian dapat dikatakan bahwa aplikasi Video Animasi dapat meningkatkan Hasil belajar dan kemampuan bahasa inggris siswa, dan aplikasi ini sangat direkomendasikan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa. kelas X SMA Singosari Delitua.

This is an open access article under the CC BY-NC license.



Corresponding Author:

Marice Saragih
Institute Teknologi dan Bisnis Indonesia
Jl. Binjai - Stabat Tandem Hilir Sumatera Utara 20374. Indonesia
Email: maricesaragih@gmail

1. PENDAHULUAN

Bahasa berfungsi sebagai sarana komunikasi yang sangat penting, melalui bahasa seseorang dapat bertukar informasi, mengekspresikan ide, dan menyampaikan pesan secara efektif. Bahasa merupakan alat fundamental yang memfasilitasi interaksi, berbagi pengetahuan, dan saling mengerti. Bahasa dapat diekspresikan dalam dua bentuk utama: lisan dan tulisan. Menurut bin Tahir (2015), bahasa lisan melibatkan ekspresi vokal, memungkinkan individu untuk berkomunikasi secara langsung dengan berbicara dan mendengarkan. Di sisi lain, bahasa tulisan menggunakan huruf, angka, atau simbol yang disusun secara sistematis untuk membentuk kata, kalimat, atau teks yang dapat dibaca dan dipahami oleh orang lain. Lebih lanjut, bahasa membentuk pemikiran dan persepsi, karena setiap bahasa memiliki cara unik untuk mengekspresikan konsep dan ide. Kemampuan berbicara memainkan peran penting dalam komunikasi yang efektif, karena memungkinkan individu untuk mengartikulasikan pikiran mereka dengan jelas. Bagi siswa, menguasai keterampilan

berbicara sangat penting, dan guru harus menggunakan metode yang tepat untuk memfasilitasi proses pembelajaran mereka, memastikan pemahaman dan minat dalam bahasa Inggris. Kosar & Bedi (2014) menekankan bahwa peningkatan keterampilan berbicara siswa merupakan aspek kunci dalam mendorong komunikasi langsung.

Siswa yang ingin mampu berbicara bahasa Inggris membutuhkan ketepatan dan kefasihan. Seorang pembicara yang mahir harus mampu menyampaikan pesan dengan jelas, dan pengucapan memainkan peran penting dalam memastikan pemahaman. Banyak guru bercita-cita agar siswa mereka berbicara bahasa Inggris dengan lancar, tetapi mencapai tujuan ini merupakan tantangan dan membutuhkan beragam strategi pengajaran. Meskipun telah belajar bahasa Inggris selama lebih dari sepuluh tahun, banyak siswa masih kesulitan dengan kemampuan berbicara, yang menunjukkan perlunya metode dan pendekatan pengajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris mereka.

Penulis bertujuan untuk mengatasi kesulitan siswa dalam berbicara bahasa Inggris dengan menerapkan Video Animasi. Video animasi adalah video yang dibuat dengan desain asli berupa gambar, ilustrasi, atau efek yang dihasilkan komputer yang dibuat bergerak dengan cara yang menarik menggunakan berbagai gaya artistik. Video adalah teknologi yang digunakan untuk menangkap, merekam, memproses, mengirimkan, dan menyusun ulang gambar bergerak. Video adalah penggambaran objek bergerak yang disertai dengan suara alami atau yang sesuai. Video memiliki kemampuan untuk menggambarkan gambar bergerak, dan suara memberikan daya tarik yang unik. Video umumnya digunakan untuk tujuan hiburan. Sedangkan Video Animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsure gambar bergerak di iringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film.

Pada pengertian lain media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dan dapat di ikuti audio sesuai dengan karakter animasi(Laily Rahmawati 2018:429) media animasi merupakan bentuk dari pengembangan yang terdiri dari beberapa gambar yang menceritakan suatu kejadian atau peristiwa dari potongan-potongan gambar yang dijadikan gambar bergerak yang diambil dari kehidupan sehari-hari dari beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa media video animasi adalah media pembelajaran berupa video yang dilengkapi dengan audio dan gambar bergerak yang mana dapat membantu siswa untuk menambah semangat belajar Bahasa Inggris.

Adapun kelebihan dari pada penggunaan video ini adalah dapat menarik perhatian peserta didik ketika belajar, guru dapat menghemat energi ketika mengajar karena penjelasan pembelajaran dituangkan dalam bentuk video animasi, guru dapat memantau kemampuan siswa berbahasa di rumah, peserta didik dapat mudah memahami materi pelajaran karena dapat dipelajari di rumah dan dimana saja peserta didik mau belajar, materi yang dibuat berdasarkan Buku Pelajaran di sekolah, orang tua dapat mempelajari materi melalui video karena dapat dipelajari melalui HP sehingga dapat di praktekan dengan anak, melalui video animasi yang diberikan siswa dapat mengucapkan bahasa sesuai dengan artikulasi dan pengucapan yang benar dengan berulang-ulang dengan demikian peneliti yakin bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan Berbahasa Inggris siswa Kelas X SMA Singosari.

2. METODE

Metode dalam penelitian ini adalah experimental kuantitatif, dengan desain penelitian pre-test dan post test. control group design yang terdapat dua kelas penelitian yaitu kelas experiment dan kelas kontrol. Kedua kelas ini akan dilakukan pre-test dan post- test. mengingat tujuan reset ini adalah untuk membandingkan kedua kelas tersebut, untuk itu hanya satu kelas yang akan dilakukan treatment penelitian, yaitu hanya pada kelas experiment aja(Cresswell, 2014). Para siswa dari kedua kelas ini: kelas experiment dan kelas control semuanya memiliki kemampuan bahasa Inggris pada tingkat dasar. Kelas experiment yang dimaksud dalam kelas ini adalah kelas yang menggunakan aplikasi Video Animasi sebagai latihan tata bahasa Inggris. Sedangkan control kelas adalah kelas yang menggunakan soal-soal latihan kertas yang diberikan peneliti. Tempat penelitian dilaksanakan di sekolah SMA Singosari Delitua. Jenis penelitian ini termasuk Penelitian tindakan kelas(Action Research)karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran baik di kelas maupun di lapangan(luar kelas). Penelitian ini dilaksanakan di kelas X SMA Singosari Delitua . Objek penelitian adalah siswa kelas X dengan jumlah siswa 60 siswa. Dalam penelitian ini pengumpulan data menggunakan pre-test dan post test. Test diberikan kepada siswa untuk mengungkap kemampuan siswa dalam bahasa Inggris sebelum dan setelah menggunakan

media aplikasi Video Animasi apakah ada peningkatan atau tidak. Alat pengumpulan data adalah : Test tertulis dan Interview

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini ada 60 siswa yang dijadikan sebagai sample, 30 orang sebagai sample dalam kontrol grup dan 30 orang sample dalam experimental grup. Data hasil analisis penilaian proses test tulis sebagai instrument evaluasi yang telah direfleksikan dapat dilihat bahwa pada kelas kontrol grup pembelajaran bahasa Inggris tidak mencapai hasil maksimal karena rata-rata nilai dalam pre-test dan post- test sangat rendah, oleh karena dalam proses belajar mengajar guru tidak menggunakan media Video Animasi dalam pembelajaran bahasa Inggris, maka ditemukan rata-rata nilai dalam pre-test dan post- test sangat rendah, oleh karena dalam proses belajar mengajar guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran bahasa Inggris, maka ditemukan rata-rata nilai dalam pre-test adalah 47,93 dan post test 56,02.

Nilai yang tertinggi dalam pre-test adalah 65 sedangkan nilai yang terendah adalah 34, dan nilai yang tertinggi pada post-test adalah 75 dan nilai yang terendah adalah 44. Dan deviasi yang ditemukan dalam kontrol group antara pre-test dan post test adalah 8,27 maka dapat dikatakan hasilnya sangat rendah. Hasil pre-test dalam Experimental group adalah 52,8 dan post test 79,56. Dan deviasi yang ditemukan dalam experimental group antara pre-test dan post test 25,76 maka dapat dikatakan bahwa hasilnya tinggi dengan demikian dapat dikatakan bahwa aplikasi Video Animasi dapat meningkatkan Hasil belajar bahasa Inggris siswa dan aplikasi ini sangat direkomendasikan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa.

Hasil dari pada pre-test dan post-test siswa dalam kontrol grup dan experimental grup dapat dilihat dalam tabel dibawah ini :

NO	Inisial Nama Siswa	Pre-Test	Post-Test	Deviasi
1	AFS	51	55	4
2	ACMS	61	66	5
3	AFWS	45	53	8
4	BS	34	40	14
5	CUP	43	45	2
6	CAS	45	50	5
7	DMN	42	52	10
8	EDS	47	58	11
9	EN	40	45	5
10	EMN	45	62	7
11	FEB	65	66	1
12	JP	65	66	1
13	RM	60	65	5
14	MM	44	68	4
15	JS	45	51	6
16	KS	47	59	12
17	JT	41	54	13
18	LIN	43	48	5
19	LKS	45	55	10
20	MZ	44	48	4
21	NVP	40	47	7
22	ONH	39	53	14
23	PBH	37	44	7
24	PCS	53	59	6
25	RHS	40	53	13
26	SJ	53	58	5
27	SN	59	65	6
28	BN	65	75	10
29	RN	55	60	2
30	JT	50	47	3
	TOTAL	1438	1686	228
	MEAN	47,93	56,2	8,27

Tabel 1. Kalkulasi Nilai dari Kontrol Grup

Rata-rata nilai dalam pre-test dan post- test sangat rendah, oleh karena dalam proses belajar mengajar guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran bahasa Inggris, maka ditemukan

rata-rata nilai dalam pre-test adalah 47,93 dan post test 56,02. Nilai yang tertinggi dalam pre-test adalah 65 sedangkan nilai yang terendah adalah 34, dan nilai yang tertinggi pada post-test adalah 75 dan nilai yang terendah adalah 44. Dan deviasi yang ditemukan dalam kontrol group antara pre-test dan post test adalah 8,27 maka dapat dikatakan hasilnya sangat rendah.

No	Students' Initial Name	Pre-Test	Post-Test	Deviation
1	AGN	52	82	30
2	ALX	70	79	9
3	ANDK	54	70	16
4	ASM	39	72	33
5	BHT	61	82	21
6	DS	60	78	18
7	DNA	45	70	25
8	DWI	40	75	35
9	ES	60	82	22
10	FS	68	88	20
11	GUM	50	71	21
12	GAH	60	79	19
13	IPS	60	80	20
14	IBS	36	76	32
15	JP	35	75	40
16	JH	62	74	12
17	JT	71	93	22
18	JD	36	85	49
19	JFS	64	80	16
20	JISN	42	80	38
21	JN	52	86	34
22	KAL	54	79	25
23	KHS	36	80	39
24	LS	62	69	7
25	MJS	40	85	45
26	MS	55	85	30
27	MPB	60	85	20
28	MFS	60	84	32
29	NKPG	50	83	47
30	OSWS	50	80	34
	TOTAL	1584	2387	803
	MEAN	52,8	79,56	26,76

Table 2. Kalkulasi dalam Experimental Grup

Rata-rata nilai experimental grup dalam pre-test dan post- test lumayan tinggi di, oleh karena dalam proses belajar mengajar guru menggunakan media aplikasi Video Animasi dalam proses pembelajaran bahasa Inggris, maka ditemukan rata-rata nilai dalam pre-test adalah 52,8 dan post test 79,56. Dan deviasi yang ditemukan dalam experimental group antara pre-test dan post test 25,76 maka dapat dikatakan bahwa hasilnya tinggi dengan demikian dapat dikatakan bahwa aplikasi Video Animasi dapat meningkatkan Hasil belajar bahasa Inggris khususnya dalam tata bahasa Inggris siswa, dan aplikasi ini sangat direkomendasikan dalam meningkatkan kemampuan tata bahasa Inggris siswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data pada penelitian ini, pertanyaan penelitian mengenai keefektifan penggunaan Video Animasi jika diterapkan sebagai media pembelajaran telah terjawab disertai dengan bukti yang akurat, hasil terungkap bahwa ada peningkatan hasil yang sangat terlihat jelas secara signifikan, kelas experiment saat melakukan pre-test 52,8 dan post test 79,56. sedangkan dalam kelas control group pre-test adalah 47,93 dan post test 56,02.. Angka tersebutlah yang menjadi bukti atas keefektifannya pengguna Video Animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris Siswa kelas X SMA Singosari Delitua.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Y. (2015). Penguasaan Tata Bahasa dan Berfikir Logik Serta kemampuan Menulis Artikel Ilmiah. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2), 123-12. <http://x.doi.org/10/30998/fjik.v2i2.387>
- Asyar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada Press
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Bina Aksara.
- Ary, Donald. 2005. *Introduction to Research in Education*. New York: Northern Illinois University.
- Effendi, D., & Wahiy, A (2019) Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran: <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2977>
- Laily Rahmawati, " Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Segugus Sukadono Sudoarjo," *JPGSD* 6, no.4(2018): 429-439
- Hasmira, Anwar, an Muh Yusuf, " Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Pada Siswa Kelas IV I SD Negeri I Ngapa" *Jurnal Wahana Kajian Pendidikan IPS I*, No. 2 (2027) : 128
- Mylyana, Slamet. 2002. *Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pengembangan Profesi Guru*. Bandung : LPMP
- Rudi, Susilana dan Rina Cepdi. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media.