

PENGUNAAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN ENGLISH VOCABULARY PADA SISWA KELAS III SDK MBOMBA

Maria K.Yuliantini¹, Yustina B. Ledun², Yosefina Bale³, Maria L. Mbere⁴, Helmina Sona⁵

¹Prodi Sastra Inggris, Universitas Flores

^{2,3,4,5}Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Flores

*Corresponding Email : ochatiny01@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan video Animasi untuk meningkatkan english vocabulary di kelas III SDK Mbomba. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan selama dua siklus. Hasil penilaian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman peserta didik pada setiap siklus. Pada siklus I, peserta didik yang mencapai ketuntasan sebanyak 14 orang atau 60,87%, sedangkan yang belum tuntas sebanyak 9 orang atau 39,13%. Pada siklus II, peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 20 orang atau 86,96%, sedangkan yang belum tuntas berkurang menjadi 3 orang atau 13,04%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik telah memenuhi indikator keberhasilan yaitu $\geq 70\%$.

Dengan demikian, pemanfaatan video animasi dalam mata pelajaran Bahasa Inggris pada materi *vocabulary* dan *daily activities at school* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik kelas III di SDK Mbomba.

Kata Kunci : Video animasi, Meningkatkan, English Vocabulary,

ABSTRACT

This study aims to investigate the use of animated videos to improve English vocabulary among third-grade students at SDK Mbomba. This classroom action research was conducted in two cycles. The results showed an improvement in students' understanding in each cycle. In the first cycle, 14 out of 23 students achieved the minimum mastery criteria, with a percentage of 60.87%, while 9 students (39.13%) had not yet achieved mastery. In the second cycle, the number of students who achieved mastery increased to 20 students (86.96%), while only 3 students (13.04%) had not. These results indicate that the learning outcomes met the success indicator of $\geq 70\%$. Thus, the use of video-based learning media in English lessons can enhance students' understanding of vocabulary and daily activities at school in Grade III of SDK Mbomba.

Keywords: Animated video, Increase, English Vocabulary,

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan secara luas dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pendidikan, teknologi, ekonomi, dan komunikasi global. Oleh karena itu, penguasaan Bahasa Inggris sejak dini menjadi kebutuhan penting dalam menghadapi tantangan zaman yang semakin global. Di tingkat sekolah dasar, pembelajaran Bahasa Inggris bertujuan untuk mengenalkan kosakata dasar dan kalimat sederhana agar peserta didik dapat memahami dan menggunakan Bahasa Inggris dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Menurut Suwarna (2011), pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar sebaiknya dikemas secara menyenangkan, kontekstual, dan komunikatif agar mampu

membangkitkan minat belajar peserta didik. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah penguasaan kosakata (*vocabulary*), yang menjadi dasar untuk memahami dan membentuk kalimat. Selain itu, materi yang berkaitan dengan aktivitas sehari-hari di sekolah (*daily activities at school*) juga penting untuk diajarkan agar peserta didik dapat mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman nyata mereka.

Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas III SDK Mbomba, ditemukan bahwa masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat kosakata Bahasa Inggris, serta dalam menggunakan ungkapan sederhana terkait aktivitas di sekolah. Hal ini tampak dari rendahnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran serta kesalahan yang masih sering muncul saat mereka diminta menyebutkan atau menulis kosa kata tertentu. Faktor-faktor yang mempengaruhi antara lain: metode pembelajaran yang monoton, keterbatasan media visual yang menarik, dan kurangnya stimulasi melalui audio-visual.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan memanfaatkan video animasi. Media ini dinilai efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran secara visual dan auditif, sehingga mampu meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik. Video pembelajaran memberikan stimulus yang menarik melalui gambar bergerak, suara, dan narasi yang dapat memperjelas makna kosakata serta konteks penggunaannya dalam aktivitas sehari-hari di sekolah.

Berikut ini merupakan penelitian terdahulu yang masih terkait dengan tema yang penulis kaji.

Dengan penggunaan video animasi, diharapkan peserta didik kelas III SDK Mbomba dapat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris, serta mampu memahami dan menggunakan kosakata serta ungkapan yang berkaitan dengan *daily activities at school* secara lebih baik. Upaya ini juga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menjadikan proses pembelajaran Bahasa Inggris lebih bermakna dan menyenangkan. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Desi Puspitasari (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Video Animasi untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Jenis penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas dengan dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi mampu meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris peserta didik. Pada siklus I, persentase ketuntasan belajar mencapai 63%, dan meningkat menjadi 87% pada siklus II. Peneliti menyimpulkan bahwa media video pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar serta membantu peserta didik memahami makna kosakata melalui visualisasi dan audio yang menarik.

Kedua, penelitian dilakukan oleh Nurul Azizah (2021) dengan judul “Efektivitas Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar pada Materi *Daily Activities*”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan memudahkan siswa memahami ungkapan-ungkapan yang

berkaitan dengan aktivitas sehari-hari. Selain itu, siswa menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan kalimat Bahasa Inggris secara lisan. Namun, peneliti juga mencatat adanya tantangan seperti keterbatasan perangkat teknologi di beberapa sekolah dan perlunya pemilihan video yang sesuai dengan usia dan konteks siswa.

Kedua penelitian di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan video animasi pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa sekolah dasar, khususnya dalam penguasaan kosakata dan pemahaman konteks kalimat yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas III SDK Ombamba pada bulan Mei 2025. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosakata (*vocabulary*) dan materi *daily activities at school* dalam pembelajaran Bahasa Inggris melalui pemanfaatan video animasi.

Prosedur pelaksanaan penelitian ini mengikuti empat tahapan yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Setiap tahapan dirancang untuk mengidentifikasi permasalahan, merancang solusi, melaksanakan tindakan, serta mengevaluasi hasil dan dampaknya terhadap proses pembelajaran.

Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas III SDK Ombamba yang berjumlah 23 orang. Penelitian ini difokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya video animasi dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris.

Jenis data yang dikumpulkan mencakup data proses dan data hasil pembelajaran. Data proses diperoleh melalui observasi aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, sedangkan data hasil diperoleh dari tes evaluasi yang diberikan pada akhir setiap siklus. Teknik pengumpulan data meliputi tes tertulis, lembar observasi aktivitas siswa, dan dokumentasi berupa foto atau video kegiatan pembelajaran.

Analisis data dilakukan selama dan setelah proses pengumpulan data berlangsung. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase ketuntasan belajar dan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang disajikan dalam bentuk tabel. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini ditetapkan jika $\geq 70\%$ siswa mencapai nilai di atas KKM yang telah ditentukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan selama satu minggu di kelas III SDK Mbomba dengan judul "Penggunaan Video Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang *Vocabulary* dan *Daily Activities at School* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris." Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Pada siklus I, rata-rata nilai siswa adalah 71,3 dengan jumlah nilai keseluruhan 1.640. Banyak siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) karena masih kesulitan memahami materi dari video tanpa pendampingan yang cukup.

Pada siklus II, dilakukan perbaikan strategi dengan memberikan penjelasan kosa kata sebelum dan sesudah pemutaran video. Hasilnya, rata-rata nilai meningkat menjadi

77,65 dengan total nilai 1.786. Sebanyak 20 dari 23 siswa dinyatakan tuntas, dan ketuntasan klasikal mencapai 86,96%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Inggris secara signifikan.

Tabel 1. Data Nilai Hasil Kerja Siswa Siklus 1 Dan 2

No	NAMA SISWA	NILAI SIKLUS		KETUNTASAN	
		1	2	1	2
1	T.A	70	90	T	T
2	F.R	60	75	TT	T
3	K.A	60	85	TT	T
4	O.V.N	75	75	T	T
5	R.R	70	96	T	T
6	Y.A	60	75	TT	T
7	A.S.S	75	75	T	T
8	F.A	70	77	T	T
9	Y.S.W	70	75	T	T
10	W.A	65	60	TT	TT
11	M.S	70	70	T	T
12	F.Y	85	85	T	T
13	B.B	75	75	T	T
14	A.O	75	75	T	T
15	T.K.O	80	80	T	T
16	P.J	75	77	T	T
17	E.K	65	75	TT	T
18	B.P	80	70	T	T
19	W.S	60	69	TT	TT
20	M.T	70	70	T	T
21	P.J	60	80	T	T
22	E.P	50	77	T	T
23	H.N	65	65	TT	TT

Tabel 2. Ringkasan Hasil

Keterangan	Siklus 1	Siklus 2
Jumlah Nilai	1.640	1.786
Rata-Rata	71,3	77,65
Jumlah Siswa Tuntas	-	20
Ketuntasan Klasikal (%)	-	86,96 %

Tabel 3. Data Hasil Aktivitas Guru Dalam Pelaksana Pembelajaran Siklus I dan II

NO	Aspek yang Dinilai	Skor Siklus I	Skor Siklus II
1	Keterampilan membuka pembelajaran	4	4
2	Keterampilan bertanya	3	4
3	Keterampilan menggunakan media video pembelajaran	3	4
4	Keterampilan membimbing diskusi kelompok	3	4
5	Keterampilan mengajar kelompok penggunaan media manipulatif	3	4

6	Keterampilan mengajar kelompok/perorangan	3	4
7	Keterampilan mengelola kelas	3	4
8	Keterampilan menjelaskan materi vocabulary dan daily activities at school	3	4
9	Keterampilan memberikan penguatan	4	4
10	Keterampilan menutup pembelajaran	2	3
JUMLAH SKOR		31	39
SKOR AKHIR		3,1	3,9
KLAFIKASI SKOR AKHIR PENILAIAN		BAIK	SANGAT BAIK

Berdasarkan Tabel 2, aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, jumlah skor yang diperoleh adalah 31 dengan skor akhir 3,1 dan masuk dalam kategori “Baik”. Sementara pada siklus II, jumlah skor meningkat menjadi 39 dengan skor akhir 3,9 yang dikategorikan “Sangat Baik”.

Peningkatan ini mencerminkan adanya perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran, khususnya dalam penggunaan video animasi dan pengelolaan kelas. Refleksi dari siklus I terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan guru pada siklus II sehingga pembelajaran menjadi lebih optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan video animasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris materi *Vocabulary* dan *Daily Activities at School* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDK Mbomba.

Pada siklus I, rata-rata hasil tes siswa adalah 68,91, masih berada di bawah KKM yang ditetapkan yaitu 70. Sementara itu, persentase ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 60,87%, yang menunjukkan bahwa pembelajaran belum mencapai indikator keberhasilan. Namun, setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, terjadi peningkatan signifikan, baik dari segi keaktifan siswa maupun hasil belajar.

Video Animasi pembelajaran terbukti efektif membantu siswa dalam memahami kosakata dan aktivitas sehari-hari di sekolah. Visualisasi dan audio yang ditampilkan dalam video membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Hal ini berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus II.

Dengan demikian, video animasi dapat meningkatkan pemahaman kosakata bahasa inggris pada materi *Vocabulary* dan *Daily Activities at School*, ini terbukti dari meningkatnya hasil belajar yang diperoleh kelas III SDK MBOMBA dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, serta memenuhi indikator keberhasilan pembelajaran yang telah ditetapkan.

SARAN :

Guru dapat lebih sering menggunakan media animasi yang sesuai usia dalam pembelajaran Bahasa Inggris agar siswa lebih tertarik dan memahami materi dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Fauziati, E. (2010). *Teaching English as a Foreign Language (TEFL)*. Surakarta: Era Pustaka Utama.
- Hamzah, B. Uno. (2012). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kosasih, E. (2014). *Strategi Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Yrama Widya.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2002). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- McKenney, S., & Reeves, T. C. (2014). Educational design research. In Spector J., Merrill M., Elen J., Bishop M. (Eds.), *Handbook of Research on Educational Communications and Technology* (pp. 131-140). New York: Springer. https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_11
- Puspitasari, D. (2022). Penggunaan Video Animasi untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Proceeding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa 2022*, pp. 101-110. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Azizah, N. (2021). Efektivitas Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar pada Materi Daily Activities. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45-52.
- Yuliana, D. (2019). Pemanfaatan Media Video dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 112-120. Retrieved from <https://ejournal.pendidikan-dasar.ac.id/index.php/jpd/article/view/xxx> (Diakses 17 April 2025)