

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA SISWA KELAS V MIS
AL-KHAIRAT DENGAN MENGGUNAKAN VIDEO ANIMASI PADA
MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS**

Hasni Suciawati ¹⁾, Siti Rakiyah²⁾, Eka Oksani Harahap³⁾

^{1) 2) 3)} Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Quality

Email:Hasnisuciawati@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh video animasi terhadap peningkatan minat siswa dalam belajar bahasa Inggris di sekolah dasar siswa MIS Al-Khairat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek yang digunakan adalah siswa sekolah dasar MIS Al-Khairat. Penelitian menunjukkan bahwa video animasi yang digunakan oleh siswa dapat mempengaruhi minat belajar mereka dan meningkatkan kemampuan mereka dalam belajar bahasa Inggris terutama kosakata mereka. Hal ini dapat ditunjukkan oleh skor yang diperoleh siswa pada setiap siklus seperti pada tes orientasi hanya 59,4% tingkat keberhasilan yang siswa peroleh, siklus I meningkat menjadi 68%, siklus II mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya menjadi 72,2%.

Kata kunci: video animasi dan meningkatkan kosakata pada mata pelajaran Bahasa Inggris

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of animation video on increasing student interest in learning English at students primary school of MIS Al-Khairat. The method used in this research is Classroom Action Research. The subjects used were used students primary school of MIS Al-Khairat. The research shows that the animation video used by students can affect their learning interest and increasing their ability in learning English especially their vocabulary. It could be showed by score that the students got in each cycles such as in orientation test the students got 59,4%, cycle I students got 68%, cycle II 72,2%.

Keywords: animation video and increasing vocabulary in English lesson

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sarana utama dalam berkomunikasi yang memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Manusia sebagai makhluk sosial menggunakan bahasa untuk dapat berinteraksi satu sama lain. Di era globalisasi ini, persaingan di dunia internasional semakin ketat, oleh karena itu, penguasaan bahasa asing sangatlah penting. Pentingnya mempelajari bahasa asing inilah yang melatarbelakangi dipelajarinya bahasa asing seperti Bahasa Inggris di tingkat SD. Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran yang mengembangkan keterampilan berkomunikasi lisan dan tulisan. Terdapat empat keterampilan kebahasaan dalam bahasa Inggris, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Selain empat keterampilan tersebut, peserta didik juga harus dapat menguasai gramatik dan kosakata dalam Bahasa Inggris. Hasil observasi yang peneliti lakukan di MIS Al-Khairat menunjukkan bahwa tidak semua peserta didik di sekolah ini memiliki minat yang cukup baik terhadap pelajaran bahasa Inggris. Contoh yang paling sering ditemui di kelas adalah peserta didik banyak yang melihat hasil kerjanya dengan teman di kelasnya.

Beberapa faktor yang menyebabkan kurangnya minat peserta didik terhadap pelajaran Bahasa Inggris adalah kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran oleh guru. Kurangnya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif membuat peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi saat mempelajari Bahasa Inggris di dalam kelas. Selain itu, pembelajaran bahasa Inggris terutama yang berhubungan dengan pembelajaran keterampilan penguasaan kosakata masih dianggap

sulit oleh peserta didik. Dalam pembelajaran penguasaan kosakata, guru masih menggunakan media konvensional. Media konvensional yang dimaksud di sini yaitu komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata yang dilakukan sendiri oleh guru. Kurangnya latihan untuk melatih keterampilan ini juga menjadi faktor utama yang menyebabkan hasil pembelajaran penguasaan kosakata belum maksimal. Oleh karena itu, peserta didik kurang termotivasi, terlihat agak menyepelkan dan kurang berminat untuk belajar Bahasa Inggris. Hal ini berdampak langsung terhadap kurang optimalnya kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada peserta didik.

Media sangat penting dalam proses belajar mengajar. Media sebagai sarana yang efektif dalam menyajikan materi. Media sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar. Penggunaan media pengajaran yang diintegrasikan dengan tujuan dan isi pelajaran dimaksudkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Di samping itu untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mempelajari materi yang selama ini kurang di minati siswa bahkan tidak diminati siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu guru sebaiknya memiliki kemampuan dalam memilih media dan metode pembelajaran yang tepat. Ketidaktepatan dalam penggunaan media dan metode akan menimbulkan kejenuhan bagi siswa dalam menerima materi yang disampaikan sehingga materi kurang dapat dipahami yang mengakibatkan siswa menjadi apatis dan hal ini sangat memengaruhi hasil belajar siswa.

Melalui penggunaan media video Animasi diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa dan diharapkan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran

Bahasa Inggris. Namun kenyataan yang terjadi pada MIS Alkhairat bahwa penggunaan media pembelajaran pada pelajaran Bahasa Inggris belum maksimal sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris masih rendah. Informasi data yang diperoleh dari guru MIS Alkhairat sebagian guru mengeluh dalam melaksanakan tugasnya, khususnya didalam mengajar Kosakata Bahasa Inggris dengan alasan kurang tersedianya media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Dengan kurang tersedianya media yang diperlukan maka guru dalam mengajarkan kosakata Bahasa Inggris hanya di papan tulis dan menggunakan metode ceramah sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik tampak kurang aktif.

Istilah kosakata dalam bahasa Indonesia sejajar dengan istilah perbendaharaan kata atau leksikon. Membicarakan kosakata berarti membicarakan suatu bidang bahasa yang disebut leksikologi atau ilmu kosakata. Bahasa itu sendiri terdiri dari kosakata, yaitu “perbendaharaan kata”, atau dalam Bahasa Inggris *vocabulary*. Kosakata ini menjadi bermakna bagi siapa saja yang mempelajari bahasa karena kosakata ini merupakan bagian dari simbol yang paling mendasar dalam bahasa. Oleh karena, ada tiga aspek bahasa yang secara langsung atau tidak langsung dipelajari anak. Ketiga aspek itu adalah aspek bunyi, struktur, dan kosakata. Aspek kosakata atau perbendaharaan kata inilah yang seringkali dipelajari dalam dasar-dasar pembelajaran bahasa. Dengan tidak mengesampingkan aspek lain dari bahasa, seberapa kaya seseorang akan kosakata akan semakin meningkatkan kemampuannya dalam mengapli-kasikan penggunaan bahasa melalui komunikasi, berkaitan dengan hal ini terlebih terhadap bahasa asing seperti halnya Bahasa Inggris. Dari pembahasan ringkas pada paragraf di atas dapat dikemukakan bahwa

kosakata Bahasa Inggris merupakan perbendaharaan.¹

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan keaktifitas pengajar. Pembelajaran yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memadai, ditambah denagan keaktifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar. Salah satu fasilitas dalam pembelajaran adalah media.

Pengelompokkan berbagai jenis media apabila dari segi perkembangan teknologi mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok, yaitu :(1)Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main,peran, kegiatan kelompok, *field-trip*); (2) media berbasis cetak (buku, penuntut, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas); (3) media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, gerfik, peta, gambar,transpransi, slide); (4) media berbasis audio-visual (video, film, program slide-tape, televisie); (5) media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*).²

Pada media pembelajaran video animasi terdapat tampilan yang memadukan antara audio dan visual. Media berbasis visual animasi (image atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran”. Media visual animasi dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan

¹Gleason, Karen K., Simon K., Rafael R, 2007, Climate Classroom; What’s up with global warming, National Wildlife Federation, California.

²Arsyad, Azhar. 2016. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

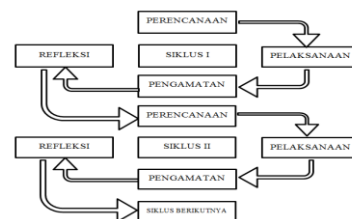
organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual animasi pula dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual animasi sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Sedangkan Munir dalam menyebutkan “visual animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu”. Animasi bisa berupa gerak sebuah objek dari tempat satu ketempat yang lain, perubahan warna, atau perubahan bentuk. Media animasi dapat diartikan juga sebagai kumpulan gambar yang berisikan gerakan.³

Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa Media Video animasi merupakan media yang memberikan tampilan gambar bergerak dalam proses pembelajaran yang nantinya dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran, dimana dalam penggunaannya dibantu oleh pemandu atau guru. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada peserta didik. Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran masal, individual maupun berkelompok. Selain itu ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, yaitu dengan cara mengatur jarak antara layar dan alat pemutar kaset. Video merupakan bahan ajar noncetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai dihadapan siswa secara langsung. Proses retensi (daya serap dan daya ingat) siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan

informasi awalnya lebih besar melalui indera pendengaran dan penglihatan.⁴

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau dengan nama lain *Classroom Action Research* yaitu suatu model penelitian yang dikembangkan di kelas sesuai dengan kebutuhan atau permasalahan yang terjadi di dalam kelas tersebut. Sesuai dengan jenis penelitian ini, maka penelitian ini memiliki tahap-tahap penelitian berupa siklus. Penelitian ini mengarah kepada peningkatan kosakata Bahasa Inggris siswa melalui media video animasi dengan materi *part of body* Tahun Ajaran 2019/2020. Sesuai dengan jenis penelitian ini, yaitu Penelitian Tindakan Kelas maka penelitian ini memiliki tahapan yang berupa siklus. Rancangan masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.⁵



HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan penelitian didalam kelas dengan memberikan motivasi dan apersepsi pada siswa terlebih dahulu. Selanjutnya, peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dengan menjelaskan tentang jenis-jenis *Partof Body*. Di akhir pembelajaran, peneliti memberikan tes hasil belajar sebanyak 5 soal untuk dikerjakan. Setelah selesai mengerjakan tes hasil belajar, peneliti menutup pelajaran dengan

⁴Daryanto, 2010, *belajar dan mengajar*, Bandung: Yrama Widya.

⁵Arikunto Suharsimi, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

³Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

memotivasi siswa dan memberikan salam penutup. Siswa diajarkan meningkatkan kosakata mereka dengan menggunakan media video animasi dan diberikan test diakhir proses belajar mengajar. Hasil nilai siswa disetiap siklusnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1 Nilai Kosakata Siswa

No	Nama Siswa	Orientasi Tes	Siklus I	Siklus II
1.	NMS	50	65	75
2.	SW	50	60	75
3.	MDH	50	70	80
4.	AA	55	60	85
5.	DA	65	70	75
6.	NL	50	55	70
7.	AS	60	60	80
8.	SM	45	60	65
9.	NA	65	70	80
10.	AR	65	70	75
11.	HS	50	55	60
12.	SA	45	55	70
13.	MI	70	75	80
14.	MAL	70	80	85
15.	EOH	60	70	80
16.	NS	50	60	60
17.	RJ	55	60	70
18.	SM	65	75	80
19.	AN	70	80	90
20.	MN	60	70	85
21.	SB	75	80	85
22.	MY	55	65	75
23.	DP	70	80	85
24.	AN	65	75	80
25.	RW	70	80	85
Jumlah		1485	1700	1930
Persentase		59,4%	68%	72,2%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai siswa meningkat dimana nilai pada masa orientasi hanya mencapai 59,4%, meningkat menjadi 68% pada siklus I dan meningkat lagi di siklus II menjadi 72,2%. Hal itu dapat dibuktikan bahwa nilai siswa dalam meningkatkan kosakata mereka meningkat setelah diajarkan dengan menggunakan media

video animasi.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Orientasi Tes

Nilai	f_i	x_i	$f_i \cdot x_i$
40-45	2	45	90
46-50	6	50	300
51-55	3	55	165
56-60	3	60	180
61-65	5	65	325
70-75	5	70	350
	1	75	75
76-80	-	-	-
Jumlah	25	-	1485
Persentase	59,40%		

Berdasarkan tabel di atas ada 14 siswa yang tidak tuntas berdasarkan KKM terdiri dari 2 orang siswa yang mendapatkan nilai 45, 6 orang siswa yang mendapatkan nilai 50, 3 orang siswa yang mendapatkan nilai 55, dan 3 orang siswa yang mendapatkan nilai 60. Sedangkan hanya 11 orang siswa yang tuntas berdasarkan KKM terdiri dari 5 orang siswa yang mendapatkan nilai 65, 5 orang siswa yang mendapat nilai 70, dan 1 orang yang mendapat nilai 70.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Siklus I

Nilai	f_i	x_i	$f_i \cdot x_i$
40-45			
46-50			
51-55	3	55	165
56-60	6	60	360
61-65	2	65	130
70-75	6	70	420
	3	75	225
76-80	5	80	400
81-85			
Jumlah	25	-	1700
Persentase	68%		

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat dilihat bahwa terjadi penurunan data siswa yang tidak tuntas dari data sebelumnya. Pada tabel ini menunjukkan hanya 9 orang siswa yang tidak tuntas pada mata pelajaran Bahasa Inggris khususnya pada materi *Part of Body* terdiri

dari 3 orang siswa yang mendapat nilai 55 dan 6 orang siswa yang mendapat nilai 60. Sedangkan siswa yang tuntas berjumlah 16 orang siswa yang terdiri dari 2 orang siswa yang mendapatkan nilai 65, 6 orang siswa yang mendapat nilai 70, 3 orang siswa mendapat nilai 75, dan 5 orang siswa yang mendapat nilai 80.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Siklus II

Nilai	f_i	x_i	$f_{i \cdot x_i}$
40-45			
46-50			
51-55			
56-60	2	60	120
61-65	1	65	65
70-75	3	70	210
	5	75	375
76-80	7	80	560
81-85	6	85	510
86-90	1	90	90
Jumlah	25	-	1930
Persentase	77,2%		

Pada siklus II ini terjadi peningkatan pada nilai siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya penurunan nilai siswa yang tidak tuntas. Di siklus II ini siswa yang nilainya tidak tuntas hanya berjumlah 2 orang berbeda dengan nilai siswa yang tidak tuntas pada masa orientasi yang berjumlah 14 orang siswa dan di siklus I siswa yang tidak tuntas berjumlah 9 orang. Berdasarkan perbandingan tersebut di atas bahwa di siklus II nilai siswa yang tidak tuntas menurun secara drastis, hanya 2 orang siswa yang mendapatkan nilai 60 dan yang lainnya nilainya tuntas dengan rincian 1 orang siswa mendapatkan nilai 65, 3 orang siswa mendapatkan nilai 70, 5 orang siswa yang mendapatkan nilai 75, 7 orang siswa mendapatkan nilai 80, 6 orang siswa mendapatkan nilai 85, dan 1 orang mendapatkan nilai 90. Dengan demikian penelitian dengan menggunakan media video animasi ini berhasil dilakukan karena bisa dilihat dengan meningkatnya nilai siswa yang dibuktikan dengan

menurunnya jumlah siswa yang tidak tuntas.

SIMPULAN

Dalam hasil penelitian ini dapat menyimpulkan bahwa nilai siswa pada tes terakhir menunjukkan peningkatan nilai siswa hal ini dapat dilihat di data siswa. Selain itu nilai siswa meningkat setelah diberi stimulasi di siklus I dan II. Dengan demikian hal ini bisa dikatakan bahwa dengan menggunakan media video animasi dapat meningkatkan nilai siswa khususnya di MIS Al-Khairat. Data tersebut dapat dilihat perbandingan persentase dari mulai masa orientasi dimana siswa hanya mendapat 59,40%, meningkat di siklus I 68%, dan meningkat lagi di siklus II dengan persentase mencapai 77,2%. Untuk mencapai nilai standar, menurut Departemen Pendidikan, para guru seharusnya mencoba untuk menggunakan strategi terbaru. Sehingga siswa-siswa termotivasi dan tertarik untuk belajar khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kosakata siswa, dan beberapa saran dapat ditujukan kepada berbagai pihak seperti siswa, guru, orang tua, dan berbagai pihak lainnya.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kosakata siswa, dan beberapa saran dapat ditujukan kepada:

a. Guru Bahasa Inggris

Sesuai dengan nilai KKM, para guru Bahasa Inggris disarankan menggunakan berbagai strategi dalam mengajar Bahasa Inggris kepada siswa SD salah satunya media video animasi, karena berdasarkan PTK, penelitian ini berhasil dalam meningkatkan kemampuan kosakata siswa.

b. Siswa

Untuk meningkatkan kosakata siswa, para siswa seharusnya menggunakan media video animasi yang dapat dilihat dari *youtube* disaat waktu luang dengan atau tanpa arahan guru. Hal ini sangat menyenangkan jika dilakukan.

c. Peneliti Lainnya

Untuk para peneliti lainnya disarankan untuk menggunakan jenis penelitian ini untuk meningkatkan kosakata siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris dengan populasi yang berbeda. Hal ini dilakukan supaya memperkaya penemuan dalam pengajaran kosakata khususnya kosakata Bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W. dan D. R. Krathwohl (2015). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*. Terjemahan : Agung Prihantoro. Yogyakarta :Pustaka Belajar
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 1996. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto Suharsimi, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Aqib zainal, dkk.2011. *penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yarma Widya.
- Daryanto, 2010, *belajar dan mengajar*, Bandung: Yrama Widya.
- Gleason, Karen K., Simon K., Rafael R, 2007, *Climate Classroom; What's up with global warming*, National Wildlife Federation, California.
- Jihad, Asep. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Multi Presindo.
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Persindo.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Purwanto, 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta :Pustaka Pelajar.
- Purwanto . 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta