

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Pengaruh

Pengaruh adalah kemampuan seseorang untuk memengaruhi pikiran, perilaku atau keputusan orang lain. Pengaruh adalah perubahan atau dampak yang terjadi pada suatu variabel akibat adanya perlakuan atau tindakan tertentu terhadap variabel lain. Dalam konteks penelitian ini, pengaruh mengacu pada perubahan atau peningkatan kemampuan berbicara siswa setelah mereka diberikan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat sejauh mana penggunaan video animasi dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris, khususnya pada materi *introducing myself*.

Menurut Sugiyono (2017: 39), pengaruh adalah "hubungan sebab-akibat antara dua variabel, di mana variabel bebas (*independen*) memberikan efek terhadap variabel terikat (*dependen*)." Dalam penelitian ini, variabel bebas adalah penggunaan video animasi, sedangkan variabel terikat adalah kemampuan berbicara siswa.

Dengan demikian, penelitian ini akan mengukur apakah dan sejauh mana video animasi dapat memberikan dampak positif pada kemampuan berbicara siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dipakai untuk membantu dalam proses pembelajaran. Menurut Mudlofir & Rusydiyah (2019:124), media pembelajaran merupakan perantara pesan dari pengirim ke penerima berbentuk cetak maupun non cetak sehingga penerima memiliki motivasi belajar untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Senada dengan itu, menurut Asyhar (2020) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber belajar secara

terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Selanjutnya, media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran dimana guru berperan sebagai penyampaian informasi dan dalam hal ini guru sebaiknya menggunakan berbagai media ajar yang sesuai Aisyah Nurhikmah dkk, 2023 (dalam Angeli Noviana Ramadani, dkk. 2023). Jadi dari defenisi dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran.

Sebagaimana yang dikatakan oleh Siti Mahmuda 2018:130-132 (dalam Affifah Vinda Prananingrum dkk, 2020) bahwasanya media pembelajaran dibutuhkan sebagai alat penunjang dalam kegiatan belajar mengajar agar dapat terlaksana dengan efektif. Dalam hal ini dibutuhkan alat pembantu yang disebut dengan media pembelajaran, supaya kegiatan ini bisa terlaksana dengan baik dan berjalan seefektif mungkin.

2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu dari unsur-unsur yang mempengaruhi kualitas pelaksanaan pendidikan. Pemilihan dan penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan karakteristik materi pelajaran disertai dengan penggunaan metode pembelajaran yang relevan, akan menghasilkan kualitas pelaksanaan pendidikan yang baik pula. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi, materi pembelajaran antara pendidik dan peserta didik di dalam proses pembelajaran, media pembelajaran dapat berupa perangkat keras maupun perangkat lunak yang berfungsi membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu peserta didik memahami materi pembelajaran (yang dalam Doni Tri Putra Yanto, 2019).

Fungsi dari media pembelajaran dijelaskan oleh pendapat lain bahwa telah diamati berasal dari dua aspek yakni sebuah proses pendidikan (pembelajaran) dapat diartikan proses kegiatan berinteraksi serta komunikasi antar anak didik atau peserta didik. Informasi yang berasal dari sumber (guru) kepada penerima (siswa)

juga termasuk fungsi dari media pembelajaran, maka dapat ditinjau bahwa komunikasi adalah proses dari pembelajaran.

Menurut Adam (dalam Juhaeni dkk, 2020) terdapat juga beberapa fungsi media pendidikan (pembelajaran) diantaranya:

1. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar

Dapat diketahui bahwa media pendidikan atau lebih akrab dikenal sebagai sumber belajar. Sumber belajar yang memiliki makna tersirat artinya ketangkasan atau keaktifan yaitu memiliki tugas sebagai penyalur, penyamai, penghubung, dan lain sebagainya. Adam (dalam Juhaeni dkk, 2020).

2. Media pembelajaran sebagai fungsi semantic

Fungsi semantik ini menambah arti kata memiliki bermakna serta dapat dipahami oleh anak didik. Kata dan bahasa tersebut seperti lambang dari isi keyakinan pikiran dan perasaan Adam (dalam Juhaeni dkk, 2020).

3. Media pembelajaran sebagai fungsi manipulatif

Dasar dari fungsi berjenis manipulatif ini terdapat dalam cir-ciri umum seperti terletak pada kemampuan media pendidikan untuk merekam, kemampuan untuk melestarikan, kemampuan untuk merekonstruksikan, kemampuan untuk menyimpan, dan kemampuan untuk mentransportasi suatu peristiwa atau objek. Adam (dalam Juhaeni dkk, 2020).

Dari uraian di atas dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran dapat berfungsi sebagai sumber belajar yakni media yang dapat digunakan sebagai sumber ilmu pengetahuan, berfungsi semantik atau pemaknaan/pemberian makna serta fungsi manipulatif yakni yakni memanipulasi objek dengan tujuan memudahkan peserta didik memahami objek tersebut tanpa harus mendatangkan objek asli karena keterbatasan ruang dan waktu.

2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran

Banyak manfaat media pembelajaran yang telah dibahas oleh para ahli. Menurut Ahmad Rivai (dalam Netriwati & Lena, 2017) manfaat dalam kegiatan

belajar mengajar, yaitu:

1. Media pengajaran dapat menarik dan memperbesar perhatian anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan
2. Media pengajaran dapat mengatasi perbedaan pengalaman belajar anak didik berdasarkan latar belakang sosial ekonomi,
3. Media pengajaran dapat membantu anak didik dalam membrikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara lain.
4. Media pengajaran dapat membantu perkembangan pikiran anak didik secara teratur tentang hal apa yang mereka alami dalam kegiatan belajar mengajar mereka, misalnya menyaksikan pemutaran film tentang suatu kejadian atau peristiwa,
5. Media pengajaran dapat menumbuhkan kemampuan anak didik untuk berusaha mempelajari sendiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan,
6. Media pengajaran dapat mengurangi adanya verbalisme dalam suatu proses (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).

Dalam Amelia Putri Wulandari dkk, 2023, selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan oleh Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional tersebut, tentu saja kita masih dapat menemukan banyak manfaatmanfaat praktis yang lain. Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta

memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata. Kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang (Azhar Arsyad, 2007 dalam Amelia Putri Wulandari dkk, 2023).

2.1.5 Jenis Media Pembelajaran

Pengelompokkan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels dan Glasglow (dalam Nurul Audie, 2019) dibagi kedalam dua kategori luas yaitu pemilihan media tradisional dan pemilihan media teknologi mutakhir.

1. Pilihan Media Tradisional
 - a. Visual diam yang diproyeksikan, yaitu proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*.
 - b. Visual yang tak diproyeksikan yaitu, gambar atau poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran dan papan info
 - c. Audio, yaitu rekaman piringan, pita kaset, *reel*, *cartridge*.
 - d. Penyajian multimedia, yaitu *slide plus* suara, *multi-image*.
 - e. Visual dinamis yang diproyeksikan yaitu, film, televisi, dan video.
 - f. Cetak, yaitu buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, dan lembaran lepas.
 - g. Permainan, yaitu teka-teki, simulasi, permainan papan.
 - h. Realita, yaitu model, spesimen, dan manipulatif.
2. Pilihan Media Teknologi Mutakhir
 - a. Media berbasis telekomunikasi, yaitu telekonferen, kuliah jarak jauh.
 - b. Media berbasis mikroprosesor yaitu, computer *assited instruction*, permainan komputer, sistem tutor intilijen, dan interaktif.

2.1.6 Media Video Animasi

Video animasi adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar bergerak untuk menyampaikan pesan. Dalam konteks pembelajaran, video animasi dapat menyajikan informasi secara menarik dan interaktif, sehingga dapat

meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapinya seperti sebuah video atau film. Pengertian media video animasi menurut (Laily Rahmayanti 2016:431) mengemukakan bahwa “Media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi. Adapun pengertian media video animasi menurut (Husni 2021:17) mengemukakan bahwa “Video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecakapan atau dialog dan suara- suara lainnya.” Selain itu (Johari et al. 2014) yang menyatakan bahwa “Media animasi merupakan pergerakan sebuah objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi. Selain pergerakan objek dapat mengalami perubahan bentuk dan warna..”

Pendapat lainnya yang menjelaskan pengertian media video animasi yaitu menurut Nursalam and Fallis (2013:20) menjelaskan bahwa “Media video animasi merupakan bentuk dari pengembangan yang terdiri dari beberapa gambar yang menceritakan suatu kejadian/peristiwa dari potongan- potongan gambar yang dijadikan menjadi satu dan dijadikan gambar bergerak yang diambil dari kehidupan sehari-hari.” Selain Cecep dan Bambang (Dina Fitriana 2014:9) menjelaskan bahwa “Media Animasi Pembelajaran adalah alat yang dapat dijadikan pembantu proses belajar mengajar, dapat merangsang pikiran, perasaan, motivasi peserta didik melalui ilustrasi gambar yang bergerak disertai suara narasi dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.”

Pendapat di atas sejalan dengan pendapat lainnya yang menjelaskan pengertian video animasi dengan berbantuan aplikasi atau metode lain. Menurut Nuswantoro and Vicky Dwi Wicaksono (2019:166) menjelaskan bahwa “Video animasi pembelajaran berbasis powtoon merupakan video animasi kartun yang dapat diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran

untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu, dan cocok untuk sekolah dasar”. Selanjutnya (Lenggogeni and Siti Roqoyyah 2021:251) menjelaskan bahwa “Media video animasi berbantuan scratch adalah sarana berupa gambar yang berkesan hidup (bergerak) dilengkapi audio yang dibuat menggunakan aplikasi pemograman sederhana di komputer sehingga dapat menyimpan pesan pembelajaran.” Sementara Jerry et al. (2018:11) menjelaskan bahwa “Video animasi pembelajaran berbasis powtoon merupakan video animasi kartun yang diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu dan cocok untuk anak sekolah dasar”.

2.1.7 Manfaat Media Animasi

Media animasi telah menjadi alat yang efektif dalam proses pembelajaran bahasa Inggris, terutama bagi siswa sekolah dasar. Penggunaan media ini tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan berbicara mereka. Dalam konteks materi *"Introducing Myself,"* media animasi dapat membantu siswa untuk lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris. Berikut adalah beberapa manfaat media animasi terhadap kemampuan berbicara siswa dalam Bahasa Inggris:

a. Meningkatkan Ketertarikan dan Motivasi

Media animasi yang menarik dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran. Dengan menggunakan karakter dan cerita yang lucu, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi dalam aktivitas berbicara.

b. Memvisualisasikan Konsep

Animasi dapat membantu siswa memahami konsep pengenalan diri dengan lebih jelas. Misalnya, melalui karakter animasi yang memperkenalkan diri, siswa dapat melihat contoh nyata cara menyampaikan informasi tentang nama, usia, hobi, dan lain-lain.

c. Mendorong Praktik Berbicara

Media animasi dapat menjadi alat yang baik untuk mendorong siswa

berlatih berbicara. Siswa dapat meniru cara karakter animasi berbicara, yang dapat meningkatkan pelafalan dan intonasi mereka. Latihan berbicara dalam konteks yang menyenangkan membuat siswa merasa lebih nyaman.

d. Menyediakan Contoh yang Baik

Dengan menampilkan situasi nyata dalam bentuk animasi, siswa dapat belajar bagaimana cara memperkenalkan diri dengan baik. Mereka dapat melihat bagaimana ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan intonasi suara berkontribusi pada komunikasi yang efektif.

e. Mengembangkan Kreativitas

Setelah menonton animasi, siswa dapat diajak untuk membuat animasi sederhana sendiri atau berperan sebagai karakter. Hal ini tidak hanya meningkatkan kemampuan berbicara, tetapi juga merangsang kreativitas dan imajinasi mereka.

2.1.8 Tantangan dan Solusi Penggunaan Media Animasi

Penggunaan media animasi dalam pembelajaran, meskipun memiliki banyak manfaat, juga menghadapi beberapa tantangan. Berikut adalah rincian tantangan tersebut beserta solusinya:

1. Tantangan: Akses dan Ketersediaan Teknologi

Deskripsi: Banyak sekolah, terutama di daerah terpencil, mungkin tidak

memiliki akses yang cukup terhadap perangkat keras (seperti komputer atau proyektor) dan koneksi internet yang stabil.

Solusi:

- a. Pengadaan Alat: Sekolah dapat berinvestasi dalam perangkat teknologi yang diperlukan atau mencari dukungan dari pemerintah dan organisasi non-pemerintah.
- b. Penggunaan Media Offline: Guru dapat mengunduh animasi sebelumnya dan menyimpannya di perangkat lokal untuk digunakan tanpa koneksi internet.

2. Tantangan: Keterbatasan Pengetahuan Teknologi

Deskripsi: Beberapa guru mungkin tidak terbiasa atau kurang percaya diri dalam menggunakan teknologi animasi, sehingga dapat menghambat penggunaan media ini dalam kelas.

Solusi:

- a. Pelatihan Guru: Menyelenggarakan pelatihan bagi guru untuk meningkatkan keterampilan teknologi mereka.
- b. Membuat Panduan: Menyediakan panduan penggunaan media animasi yang mudah dipahami dan diikuti.

3. Tantangan: Konten yang Tidak Sesuai

Deskripsi: Tidak semua konten animasi yang tersedia cocok dengan kurikulum atau level pembelajaran siswa.

Solusi:

- a. Seleksi Konten: Guru harus melakukan kurasi dan memilih konten animasi yang relevan dengan materi pembelajaran dan sesuai dengan usia siswa.
- b. Membuat Konten Sendiri: Jika memungkinkan, guru dapat menciptakan animasi sederhana sendiri yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

4. Tantangan: Ketergantungan pada Media

Deskripsi: Siswa dapat menjadi terlalu bergantung pada media animasi,

sehingga mengurangi keterampilan berbicara mereka dalam situasi nyata.

Solusi:

- a. Padu Padan Metode Pembelajaran: Kombinasikan penggunaan media animasi dengan metode pembelajaran lainnya, seperti diskusi kelompok, permainan peran, dan kegiatan berbicara langsung.
- b. Latihan Mandiri: Dorong siswa untuk berlatih berbicara di luar kelas dengan teman atau anggota keluarga tanpa menggunakan media animasi.

5. Tantangan: Gangguan Distraksi

Deskripsi: Media animasi yang berwarna-warni dan menarik dapat mengalihkan perhatian siswa dari inti materi pembelajaran.

Solusi:

- a. Menetapkan Tujuan Pembelajaran: Sebelum menonton animasi, tetapkan tujuan yang jelas tentang apa yang ingin dicapai siswa dari aktivitas tersebut.
- b. Diskusi Pasca-Viewing: Lakukan diskusi setelah menonton untuk membantu siswa merenungkan dan menyimpulkan informasi penting.

6. Tantangan: Variasi Gaya Belajar

Deskripsi: Tidak semua siswa belajar dengan cara yang sama, dan beberapa mungkin tidak merespons dengan baik terhadap media animasi.

Solusi:

- a. Pendekatan Multimodal: Menggunakan berbagai metode pengajaran (visual, auditori, kinestetik) untuk memenuhi berbagai gaya belajar siswa.
- b. Penilaian Keterampilan Berbicara: Melakukan penilaian yang bervariasi untuk memastikan semua siswa mendapatkan kesempatan untuk menunjukkan kemampuan berbicara mereka, terlepas dari cara mereka belajar.

2.1.9 Kelebihan dan Kekurangan

Setiap media pembelajaran bertujuan membantu menyampaikan materi pembelajaran dengan baik. Setelah memilih media, terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan yang harus diperhatikan Yunita Liza (2017).

1. Kelebihan

Kelebihan media animasi dalam pembelajaran diantaranya adalah pengalaman lebih luas, meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan pembelajaran, interaksi yang lebih luas karena didalamnya terdapat animasi sehingga komunikasi antara guru dan siswa lebih interaktif.

2. Kekurangan Media Animasi

Memerlukan kreatifitas dan ketrampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran, memerlukan software khusus untuk membukanya, guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami siswanya, bukan memanjakannya dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka atau penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung akan sulit dicerna siswa.

Menurut Johari Andrian, dkk, (2014) kelebihan dan kekurangan media animasi adalah sebagai berikut :

a. Kelebihan media animasi

1. Memperkecil ukuran objek yang secara fisik cukup besar dan sebaliknya.
2. Memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks.
3. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
4. Menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi belajarnya.
5. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
6. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

b. Kekurangan media animasi

1. Memerlukan biaya yang cukup mahal.
2. Memerlukan software khusus untuk membukanya.
3. Memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran
4. Tidak dapat menggambarkan realitas seperti video atau fotografi.

2.1.10 Kemampuan Berbicara

Kemampuan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting. Kemampuan ini melibatkan produksi suara yang jelas, penggunaan tata bahasa yang benar, dan pemilihan kosakata yang tepat untuk menyampaikan ide-ide. Dalam Depi Prihamdani dkk (2021) kemampuan berbicara dengan menggunakan bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar (SD) memang masih dipandang sulit bagi sebagian siswa. Mereka menganggap bahwa bahasa Inggris adalah salah satu mata pelajaran yang sulit setelah matematika. Banyak faktor yang menyebabkan siswa SD kurang menyukai pembelajaran bahasa Inggris, seperti rendahnya kepercayaan diri mereka saat berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Inggris di sekolah. Mereka takut jika kosakata yang mereka sebutkan salah sehingga menimbulkan bahan tawaan disekitarnya. Hal itu yang menyebabkan siswa menjadi merasa takut, malu, dan bosan dalam mempelajari bahasa Inggris. Padahal sejatinya kepercayaan diri merupakan hal yang sangat penting dalam berbicara khususnya berbicara bahasa Inggris.

Tabel 2.1 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Tes Kemampuan Berbicara

No	Kriteria	Baik Sekali 90-100	Baik 70-80	Cukup 50-60	Perlu Bimbingan
1.	Kemampuan memperkenalkan diri (<i>My name is... I am...years old</i>)	Siswa mampu menyebutkan nama panjang dan nama panggilan	Siswa mampu menyebutkan nama panjang	Siswa hanya mampu menyebutkan nama panggilan	Siswa belum mampu mengendalikan diri
2.	Kemampuan memperkenalkan diri dengan pengucapan	Siswa mampu mengucapkan dengan	Siswa mampu mengucapkan dengan	Siswa mampu mengucapkan dengan	Siswa belum mampu memperkenalkan diri

	kata dan intonasi yang benar	kata dan intonsi yang benar dengan mandiri	terbata	bimbingan	dengan kalimat dan intonasi yang benar
3.	Kemampuan menjawab sesuai dengan pertanyaan dengan benar (<i>What is your name?</i> <i>My name is...</i>) (<i>How old are you?</i> <i>I am...years old.</i>)	Siswa mampu memberikan respon dengan menjawab pertanyaan dengan benar	Siswa membutuhkan waktu untuk menjawab pertanyaan dengan lancar dan benar	Siswa membutuhkan bantuan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan	Siswa belum mampu dan memahami konsep menjawab pertanyaan yang diberikan

Berbicara merupakan salah satu keterampilan kebahasaan yang sering kita lakukan sehari-hari. Berbicara adalah komunikasi yang paling efektif, karena ketika seseorang berbicara pesan yang disampaikan pun akan lebih jelas untuk dimengerti. Menurut Arsjad (dalam Dewantara 2012:3 dalam Depi Prihamdani dkk, 2021) berpendapat bahwa kadangkadang pokok pembicaraan yang disampaikan oleh seseorang cukup menarik, tetapi karena penyajiannya kurang menarik, hasilnya pun kurang memuaskan. Oleh karena itu, keterampilan berbicara perlu terus dilatihkan. Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dapat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran bahasa,

terutama dalam meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman siswa. Video animasi dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berikut adalah contoh rubrik penilaian Kemampuan Berbicara dalam Bahasa Inggris yang dirancang dengan mengacu pada aspek-aspek yang umum digunakan oleh para ahli, seperti fluency, pronunciation, grammar, vocabulary, dan comprehension. Rubrik ini cocok digunakan untuk siswa Sekolah Dasar, khususnya dalam konteks materi *Introducing Myself*. Rubrik ini disusun berdasarkan prinsip penilaian autentik dalam pembelajaran Bahasa Inggris anak usia dini dan mengacu pada panduan dari para ahli seperti *Brown (2004)* dan *Hughes (2003)*, yang menekankan pentingnya penilaian holistik dalam keterampilan berbicara.

Tabel 2.2 Instrument Penelitian (Rubrik): Rubrik yang Digunakan untuk Menilai tes lisan adalah sebagai berikut:

No	Aspek Penilaian	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
1	<i>Fluency</i>	Berbicara lancer tanpa jeda yang mengganggu, ide tersampaikan dengan jelas.	Cukup lancer, ada jeda kecil tetapi tidak mengganggu pemahaman.	Berbicara agak terbata-bata, jeda cukup sering, ide agak sulit dipahami.	Banyak jeda, terbata-bata, ide sulit dipahami.
2	<i>Pronunciation</i>	Pengucapan jelas, intonasi dan tekanan kata	Pengucapan cukup jelas, beberapa kesalahan	Beberapa kata sulit dipahami karena	Banyak kesalahan pengucapan, sulit

		sesuai, mudah dipahami.	kecil tidak menggangg u arti.	kesalahan pengucapan.	dimengerti.
3	<i>Grammar</i>	Menggunaka n struktur kalimat sederhana secara tepat dam konsisten.	Sebagian besar kalimat sudah benar, hanya ada sedikit kesalahan.	Banyak kesalahn dalam penggunaka n struktur, namun masih bisa dipahami.	Struktur kalimat banyak salah, pesan sulit dipahami.
4	<i>Vocabulary</i>	Kosakata bervariasi dan sesuai dengan konteks, tidak perlu banyak bantuan.	Kosakata cukup sesuai, terkadang perlu bantuan.	Kosakata terbatas, sering mengulang kata, perlu bantuan.	Sangat terbatas, tidak cukup kosakata untuk menyampaika n ide.
5	<i>Comprehensio n</i>	Memahami pertanyaan atau situasi komunikasi dengan sangat baik dan responsive.	Umumnya memahami dan merespons dengan baik.	Terkadang tidak memahami dan perlu pengulangan .	Tidak memahami instruksi atau pertanyaan, sangat pasif.

Keterangan Skor

- Skor maksimal per aspek: 4
- Total aspek: 5

- Skor maksimal keseluruhan: **20**
- Interpretasi:
 - **17–20**: Sangat Baik
 - **13–16**: Baik
 - **9–12**: Cukup
 - **5–8**: Kurang

Video animasi telah menjadi alat bantu pembelajaran yang semakin populer, terutama dalam pengajaran bahasa. Visualisasi yang menarik, suara yang jelas, dan gerakan yang dinamis membuat materi pembelajaran menjadi lebih hidup dan mudah dipahami.

a. Meningkatkan Motivasi:

1. Visual yang Menarik: "Animasi yang dirancang dengan baik dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar." (Smith, 2018).
2. Interaktivitas: "Fitur interaktif dalam video animasi memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi dan retensi materi." (Jones, 2020).

b. Mempermudah Pemahaman:

1. Visualisasi Konsep Abstrak: "Video animasi dapat menyederhanakan konsep bahasa yang abstrak menjadi bentuk visual yang mudah dipahami." (Lee, 2015).
2. Pengulangan: "Pengulangan materi melalui video animasi memungkinkan siswa untuk mengkonsolidasi pemahaman mereka." (Chen, 2017).

c. Memperkaya Kosakata:

1. Konteks Visual: "Mengkaitkan kata-kata baru dengan gambar yang relevan dalam video animasi dapat memperkuat ingatan siswa." (Kim, 2019).
2. Penggunaan Berulang: "Pengulangan kata-kata baru dalam berbagai konteks dalam video animasi dapat memperluas kosakata siswa." (Park, 2021).

- d. Meningkatkan Kemampuan Berbicara:
 1. Model Bahasa: "Karakter dalam animasi dapat menjadi model bahasa yang baik bagi siswa untuk ditiru." (Brown, 2016).
 2. Latihan Berbicara: "Video animasi yang interaktif dapat menyediakan kesempatan bagi siswa untuk berlatih berbicara dalam berbagai situasi." (Davis, 2018).
- e. Memperbaiki Pronunciation:
 1. Visualisasi Suara: "Gerakan mulut karakter dalam animasi dapat membantu siswa memahami bagaimana cara mengucapkan kata-kata dengan benar." (Johnson, 2020).

2.1.11 Materi "Introducing Myself"

Materi "Introducing Myself" merupakan salah satu materi dasar dalam pembelajaran bahasa Inggris yang bertujuan untuk melatih siswa dalam memperkenalkan diri. Materi ini sangat penting karena dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam berinteraksi dengan orang lain dalam bahasa Inggris.

Introducing Myself / Self Introduction adalah istilah dari bahasa Inggris yang biasa diartikan sebagai "Perkenalan diri". *Self Introduction* ialah satu bentuk ungkapan dan ekspresi yang digunakan oleh individu untuk memperkenalkan dirinya sendiri maupun orang lain.

Apabila seorang individu berada di lingkungan baru, tentunya ia perlu melakukan *self introduction* atau perkenalan diri. Hal itu agar orang lain yang berada di lingkungan baru tersebut lebih mengenal individu tersebut. Entah individu tersebut berada di lingkungan baru pekerjaannya, sekolah atau kampus, lingkungan pertemanan atau pergaulan, dan sebagainya.

Dalam melakukan *self introduction*, diperlukan beberapa poin penting yang harus di sampaikan. Poin-poin tersebut diantaranya:

1. Menyampaikan salam pembuka.
2. Kalimat perkenalan.
3. Menyampaikan nama, alamat, dan asal.
4. Menyampaikan umur, pekerjaan, hobi, minat atau ketertarikan, serta

5. Menyampaikan salam penutup.

2.2 Kerangka Berfikir

Pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar, khususnya pada materi "*introducing myself*" di kelas III B, menghadapi berbagai tantangan dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Salah satu faktor utama yang mempengaruhi adalah keterbatasan media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif. Selain itu, kurangnya minat dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris juga menjadi penghalang dalam penguasaan keterampilan berbicara. Media yang digunakan dalam pembelajaran seringkali masih bersifat konvensional, seperti buku teks atau metode ceramah yang kurang menarik bagi siswa.

Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa adalah dengan menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran. Video animasi memiliki daya tarik visual yang kuat dan dapat membantu siswa untuk memahami kosakata, struktur kalimat, serta pengucapan dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan elemen visual yang menggambarkan konteks bahasa, siswa dapat lebih mudah mengingat dan mengaitkan kata-kata dengan gambar atau situasi yang relevan.

Menurut observasi sebelumnya, media video animasi telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat siswa, memperkaya kosakata, dan membantu siswa dalam memahami tata bahasa serta pengucapan. Penggunaan video animasi juga berpotensi meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam berbicara bahasa Inggris, karena mereka dapat melihat contoh-contoh percakapan yang dilengkapi dengan visual yang menarik.

Sehubungan dengan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh video animasi terhadap kemampuan berbicara siswa kelas III B dalam materi "*introducing myself*". Penelitian ini akan mengkaji sejauh mana video animasi dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam hal kosakata, pengucapan, kelancaran berbicara, serta minat dan respons siswa terhadap pembelajaran.

Kerangka Konseptual:

Kerangka konseptual ini menggambarkan hubungan antar konsep yang ada dalam penelitian ini, yaitu penggunaan video animasi, kemampuan berbicara, dan materi "*introducing myself*". Berikut adalah penjelasan konsep-konsep utama yang akan dianalisis dalam penelitian ini:

1. Video Animasi sebagai Media Pembelajaran

Video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan elemen visual bergerak, yang didukung dengan suara dan narasi, untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, video animasi akan digunakan untuk menyampaikan materi "*introducing myself*" kepada siswa. Dengan penggunaan video animasi, siswa akan lebih mudah mengerti kosakata baru, pengucapan yang benar, serta struktur kalimat yang digunakan dalam memperkenalkan diri.

2. Kemampuan Berbicara (*Speaking*)

Kemampuan berbicara adalah keterampilan yang penting dalam penguasaan bahasa. Dalam penelitian ini, kemampuan berbicara siswa diukur dari tiga aspek utama: kosakata (*vocabulary*), pengucapan (*pronunciation*), dan kelancaran berbicara (*fluency*). Ketiga aspek ini akan dianalisis untuk mengetahui apakah penggunaan video animasi dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Inggris.

3. Materi "*Introducing Myself*"

Materi "*introducing myself*" merupakan salah satu materi dasar dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas III SD, yang bertujuan untuk mengenalkan siswa pada kosakata dan struktur kalimat yang digunakan untuk memperkenalkan diri dalam bahasa Inggris. Materi ini meliputi ungkapan seperti nama, usia, asal, hobi, dan informasi pribadi lainnya yang penting dalam percakapan sehari-hari.

Hubungan antara Video Animasi dan Kemampuan Berbicara Siswa

Dalam kerangka konseptual ini, video animasi digunakan sebagai alat bantu untuk memperkenalkan materi "*introducing myself*" kepada siswa. Video

animasi diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berbicara mereka, baik dari segi penguasaan kosakata, pengucapan yang tepat, maupun kelancaran berbicara. Dengan visualisasi yang menarik dan suara yang jelas, video animasi dapat membuat siswa lebih mudah memahami dan mengingat kosakata serta ungkapan yang digunakan dalam memperkenalkan diri. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam berbicara bahasa Inggris, karena mereka dapat melihat contoh konkret dari penggunaan bahasa yang benar.

Model Pengaruh

Berikut ini adalah model pengaruh antara variabel yang ada dalam penelitian ini:

1. Video Animasi (Independent Variable): Media pembelajaran berupa video animasi yang digunakan untuk mengajarkan materi "introducing myself".
 - a. Kemampuan Berbicara Siswa (Dependent Variable): Peningkatan kemampuan berbicara siswa yang diukur dari aspek kosakata, pengucapan, dan kelancaran berbicara.
 - b. Minat dan Respons Siswa: Peningkatan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris melalui video animasi.

Secara keseluruhan, penelitian ini akan menilai apakah penggunaan video animasi dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan berbicara siswa, serta memberikan gambaran mengenai efektivitas video animasi sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif di kelas III SD.

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori penelitian dan kerangka berpikir, maka dapat diambil hipotesis dalam penelitian ini adalah ada terdapat pengaruh signifikan penggunaan pada media Animasi pada mata pelajaran bahasa Inggris dengan materi *introducing myself* terhadap kemampuan berbicara siswa di kelas III UPD SD Negeri 064026 Medan tuntungan.

2.4 Definisi Operasional

Menurut Husein Umar (2008:125) definisi operasional merupakan penentuan suatu construct sehingga menjadi variabel maupun variabel-variabel yang dapat diukur.

1. Belajar adalah suatu proses dimana dari yang tidak mengerti menjadi mengerti dan dari yang tidak bisa menjadi bisa yang didapat dari perubahan tingkah laku seseorang.
2. Mengapa adalah suatu kegiatan transfer ilmu atau menyampaikan suatu pengetahuan dari pendidik untuk peserta didik serta membantu dan membimbing peserta didik dalam proses belajar.
3. Kemampuan beribara adalah kemampuan untuk menyampaikan gagasan, pikiran, dan perasaan melalui kata-kata atau bunyi-bunyi artikulasi.
4. Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan suatu materipelajaran yang dapat digunakan secara bervariasi. Media pembelajaran ayng menggunakan penelitian ini adalah media animasi.
5. Media animasi adalah media pembelajaran yang terdiri dari kumpulan gambar yang bergerak dan dilengkapi dengan audio. Media animasi dapat digunakan untuk menjelaskan konsep atau proses yang sulit dijelaskan dengan media lain.
6. Pembelajaran bahasa Inggris adalah proses mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris, termasuk membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Pembelajaran ini juga mencakup penggunaan bahasa Inggris dalam berbagai konteks, seperti berkomunikasi, presentasi, dan penulisan artikel.