

THE STUDENTS' PERCEPTIONS ON LEARNING MEDIA TO TEACH IN DESCRIPTIVE TEXT
[Persepsi Siswa Tentang Media Pembelajaran Untuk Mengajar Teks Deskriptif]

Sylviana Eka Purwanto¹⁾, Fika Megawati^{*,2)}

^{1,2)}Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: fikamegawati@umsida.ac.id

Abstract. *The goal of this research is to replace the lecture method in junior high school with learning media in the form of animation films for descriptive text learning. The researchers doing the study used both qualitative and quantitative methods. The information for this study was gathered through surveys, interviews, figuring out how people rated things on a Likert scale, and analyzing the themes that came up. The people who were studied were seventh graders. 50 students filled out the form, and 10 students were chosen at random to be interviewed. Using a Likert scale with a percentage of more than 90% in each group, the results of this study were calculated. Coding analysis showed that using cartoon films as a learning tool for students is interesting, memorable, easy to understand, effective, and efficient. Researchers found a common theme, which was interest in science, interest in learning, and wonder. There is also a connection between these ideas. The results of this study should make it easier for students to write what they want to say and help them find new ways to make learning more fun.*

Keywords – *Students' perception, Animation film, writing skill, descriptive text, Junior High School*

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk menggantikan pendekatan ceramah di sekolah menengah pertama dengan menggunakan media pembelajaran dalam bentuk film animasi untuk pembelajaran teks deskriptif. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui metode angket dan wawancara dengan perhitungan skala likert dan tematik analisis koding. Subjek penelitiannya yaitu siswa kelas VII dengan jumlah siswa sebanyak 50 orang yang mengisi angket dan 10 orang dipilih secara acak untuk melakukan wawancara. Hasil perhitungan penelitian ini menggunakan skala likert dengan presentase lebih dari 90% masuk dalam kategori sangat setuju. Untuk hasil perolehan data tematik analisis koding menemukan bahwa menggunakan media pembelajaran film animasi bagi siswa adalah sebuah hal yang menarik, mudah diingat, mudah dipahami, efisien, dan efektif. Peneliti menemukan sebuah tema yaitu, motivasi keilmuan, motivasi belajar dan keingintahuan. Selain itu, tema tema tersebut juga memiliki hubungan. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam mengekspresikan diri mereka dalam bentuk tulisan dan menemukan cara baru agar pembelajaran semakin menarik.*

Kata Kunci – *Persepsi siswa, Film animasi, keterampilan menulis, teks deskriptif, Sekolah Menengah Pertama*

I. LATAR BELAKANG

Teks deskriptif adalah jenis teks yang mendeskripsikan sebuah objek, lokasi, orang, atau peristiwa[1]. Mempelajari teks deskriptif merupakan hal yang menantang. Mayoritas siswa masih merasa kesulitan untuk mengkomunikasikan ide-ide mereka dalam bentuk tulisan, terutama dalam teks deskriptif. Tujuan dari menulis adalah untuk mengajarkan siswa bagaimana mengekspresikan diri, pendapat, imajinasi, dan kosakata mereka, terutama dalam aspek bahasa. Mereka memiliki beberapa ide di kepala mereka, tetapi mereka tidak tahu bagaimana mengekspresikannya dalam komposisi yang baik[2]. Menulis adalah keterampilan yang penting untuk dimiliki oleh siswa, terutama di kelas bahasa Inggris. Siswa dapat menghasilkan artikel, laporan ilmiah, esai, cerita pendek, sajak, dan puisi melalui proses menulis[3].

Sebagai bagian dari proses pembelajaran, media pembelajaran dapat dianggap sebagai perangkat keras atau perangkat lunak yang digunakan guru untuk memberikan informasi kepada siswa[4]. Kurangnya variasi media yang digunakan guru berdampak pada pembelajaran siswa karena menumbuhkan imajinasi dan kreativitas. Students can be inspired by various media[5]. Siswa dapat terinspirasi dari berbagai media[5]. Film animasi adalah rangkaian gambar yang dapat memberikan kesan gerak. Terdapat gambar dan suara dalam film tersebut yang dapat menjadi daya tarik, terutama bagi siswa. Film animasi dalam pembelajaran bertujuan untuk memaksimalkan efek visual sekaligus memberikan interaksi yang berkesinambungan untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi

pembelajaran. Film animasi pembelajaran dapat menjelaskan sesuatu yang rumit atau kompleks yang akan sulit dijelaskan hanya dengan gambar dan kata-kata. Dengan kemampuan ini, film animasi dapat digunakan untuk menjelaskan secara visual materi yang tidak dapat dilihat dengan mata telanjang[6].

Ada beberapa pendekatan, salah satunya melalui film animasi. Penggunaan film animasi sebagai media pembelajaran yang sederhana dan menarik bagi siswa. Banyak siswa yang sedang belajar menulis masih mengalami kesulitan. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah. Ada beberapa pendekatan, salah satunya melalui film animasi. Penggunaan film animasi sebagai media pembelajaran yang sederhana dan menarik bagi siswa. Banyak siswa yang sedang belajar menulis masih mengalami kesulitan. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah, papan tulis, dan buku. Film animasi dapat membantu guru dengan mudah mentransfer materi dengan menjelaskan dan menggambarkan benda, orang, tempat, dan peristiwa[7]. Siswa juga dapat menggambar apa yang akan mereka tulis. Film sering dianggap sebagai hiburan. Namun, fungsi sebenarnya dari film adalah informatif, edukatif, dan persuasif. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, dan pengembangan karakter. pada kuliah, papan tulis, dan buku. Film animasi dapat membantu guru dengan mudah mentransfer materi dengan menjelaskan dan menggambarkan benda, orang, tempat, dan peristiwa. Siswa juga dapat menggambar apa yang akan mereka tulis[8].

Penelitian sebelumnya yang terkait dengan penelitian ini telah dilakukan oleh A. Naimah[9], yang berjudul *Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media Video Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran*. Pendekatan penelitian deskriptif kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini melibatkan 70 siswa dari kelas X MIA SMAN 29, Jakarta. Dalam penelitian ini, kuesioner dan wawancara digunakan untuk mengumpulkan data. Data yang terkumpul diperiksa dengan menggunakan skala Likert dan analisis pengkodean tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa indikator keseluruhan (73,13%) mendapat kategori baik, indikator penjelasan (70,30%), dan indikator karakteristik pembelajaran (72,30%) mendapat kategori baik. baik, 72,14% indikator fitur pembelajaran mendapat kategori baik, 62,44% indikator durasi dan gerakan video mendapat kategori baik, 63,81% indikasi penggunaan mendapat kategori baik, dan 65,30% indikator penggunaan di masa depan mendapat kategori baik. 65,30% akan digunakan di masa depan. Dengan kategori baik, hasil persentase rata-rata sebesar 67,85%. Penelitian terkait pernah dilakukan sebelumnya oleh H. Samsiyono[10] yang berjudul *The Effect of Using Animation Film on Writing*. Penelitian ini menggunakan metode kuasi-eksperimental yang digunakan dalam penelitian ini. Enam puluh siswa kelas sepuluh dari SMAN PAKUSARI berpartisipasi dalam penelitian ini; 30 dari X MIPA 2 dan 30 dari X MIPA 5. Baik kelompok eksperimen, yang diajar dengan menggunakan film animasi dalam mempelajari teks deskriptif, dan kelompok kontrol, yang diajar dengan menggunakan pendekatan ceramah, diambil dari Kelas X MIPA 2. Kami mengumpulkan informasi melalui pre-test dan post-test. Setiap kelompok ditugaskan untuk menulis bahasa deskriptif, dan uji-t pada sampel independen dijalankan pada data SPSS yang dihasilkan. Setelah mengumpulkan data, para peneliti membandingkan kinerja kelompok pada ujian akhir dengan menggunakan statistik t-test. Para peneliti menemukan bahwa nilai sig-2 tailed adalah 0,006, yang kurang dari 0,05 dan karenanya menolak hipotesis nol tidak ada perbedaan yang signifikan (H_0).

Para peneliti dalam penelitian ini menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif karena hal tersebut berpotensi menghasilkan yang terbaik dari keduanya dalam hal memahami fenomena apa pun yang diteliti. Data penelitian ini dikumpulkan melalui wawancara dan kuesioner dengan 50 siswa kelas tujuh SMP YPM 2 Sukodono. Guru mengajarkan penulisan teks deskriptif di sekolah dengan menggunakan metode ceramah. Pembelajaran melalui film animasi memberikan siswa gambaran umum tentang menulis teks deskriptif, dan siswa menjadi lebih baik dalam menghasilkan tulisan deskriptif sebagai hasilnya. Berdasarkan hasil pra-observasi, menggunakan film animasi di sekolah sebagai cara untuk belajar lebih efektif daripada menggunakan metode ceramah..

Serupa dengan penelitian sebelumnya, peneliti ini meneliti bagaimana siswa memandang menonton kartun sebagai sarana untuk mempelajari teks deskriptif. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menemukan alternatif yang efektif dari metode ceramah. Penelitian yang berkaitan dengan masalah tersebut dilakukan dengan judul "Apa persepsi siswa EFL tentang penggunaan film animasi dalam pembelajaran menulis teks deskriptif?"

Teks Deskriptif

Pengertian Teks Deskriptif

Teks deskriptif adalah sebuah tulisan di mana penulis mendeskripsikan sebuah objek berdasarkan pengamatan, perasaan, dan pengalamannya. Tujuan dari teks deskriptif adalah untuk mendeskripsikan atau menjelaskan sesuatu. Menurut [1], terdapat dua struktur teks deskriptif, yaitu: pertama, Identification berarti memperkenalkan atau menginformasikan kepada pembaca tentang topik yang sedang dibahas. Bagian ini biasanya terdapat pada paragraf pertama. Alhasil, bagian ini berisi informasi yang bersifat umum. Kedua, deskripsi adalah mendeskripsikan kualitas subjek, yang akan mencakup barang, lokasi, orang, penampilan fisik, perilaku, dan atribut.

Ada lima jenis teks deskriptif: pertama, mendeskripsikan orang yaitu menggambarkan bagaimana penampilan mereka sehingga pembaca atau pendengar dapat mengenalinya tanpa harus melihat atau mengenal mereka secara langsung. Kedua, mendeskripsikan suatu benda bertujuan untuk memberikan penjelasan secara detail tentang suatu objek. Hal ini berbeda dengan teks laporan yang hanya memberikan penjelasan secara umum. Ketiga, mendeskripsikan hewan bertujuan untuk menjelaskan detail dari hewan tersebut. Keempat, describing a place digunakan untuk mendeskripsikan suatu lokasi tertentu, seperti sekolah, pantai, kota, rumah, atau tempat wisata. Hal ini memberikan gambaran kepada pembaca tentang lokasi tersebut. Kelima, mendeskripsikan sebuah peristiwa membuat pembaca merasa seolah-olah mereka melihat dan mengalami peristiwa itu sendiri.

Film Animasi

Pengertian Film

Film didefinisikan sebagai penggunaan cahaya untuk menciptakan gerakan[11]. Ilusi optik melibatkan animasi. Ini melibatkan penampilan gerakan yang ditimbulkan dengan menampilkan gambar diam secara berurutan. Kita dapat melihat gambar diam bergerak melalui animasi. Gambar tampak bergerak karena setiap gambar direkam pada film satu per satu dan ditampilkan dengan kecepatan 24 gambar per detik[12]. Dilihat dari teknik pembuatan animasi yang ada saat ini dapat dikategorikan menjadi 3, yaitu[6]: pertama, teknik animasi stop motion menghasilkan animasi dengan cara memotret objek (boneka atau yang lainnya) saat bergerak selangkah demi selangkah. Kedua, animasi tradisional merupakan teknik animasi yang paling terkenal. Ketika animasi pertama kali ditemukan, teknik animasi tradisional digunakan. Animasi tradisional menggambarkan setiap tahap gerakan secara terpisah. Ketiga, animasi komputer dibuat sepenuhnya di komputer. Hal ini dilakukan di komputer, mulai dari mengatur pergerakan "pemain" dan kamera hingga memberikan suara dan menciptakan efek khusus.

Pengaruh Metode Baru Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris

Media pembelajaran merangsang imajinasi, minat, dan suasana yang menyenangkan. Media dapat menghidupkan suasana kelas dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap topik. Media dapat menginspirasi pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa[13]. Beberapa guru telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, seperti melalui metode ceramah, tanya jawab, dan kerja kelompok, namun hanya beberapa siswa yang aktif dan hasil belajarnya dikategorikan baik. Sementara itu, siswa yang dikategorikan "kurang" terus tertinggal dari teman-temannya[14]. Film lebih menghibur daripada buku untuk pendidikan. Selain itu, menonton film memberikan manfaat tambahan yang tidak dapat ditemukan di buku[8].

Pelajaran yang dipelajari di sekolah tidak selalu dapat diterima dengan baik oleh siswa karena setiap siswa memiliki pemikiran, cara pandang, dan daya serap yang berbeda-beda terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru [15]. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai teknik yang secara sengaja dimaksudkan untuk membantu siswa dalam belajar lebih berhasil untuk mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif. Lebih efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran[16]. Siswa dapat mengambil manfaat dari bahasa yang alami dan beragam dalam animasi bahasa Inggris. Film animasi menawarkan suplai bahasa kedua yang realistis dan beragam yang dapat membantu kosakata bahasa Inggris seseorang[17]. Siswa mungkin menemukan pengalaman menggunakan konten video yang menarik, relevan, dan berguna, serta menjadi motivator untuk bekerja lebih baik di kelas.

Sebagai cara baru dalam mengajar bahasa Inggris, film animasi dapat digunakan. Film animasi pembelajaran dapat menjelaskan sesuatu yang rumit atau kompleks yang akan sulit dijelaskan hanya dengan gambar dan kata-kata. Dengan kemampuan ini, film animasi dapat digunakan untuk menjelaskan secara visual materi yang tidak dapat dilihat dengan mata telanjang[6]. Artikel ini menggunakan film pendek animasi berjudul "The Present," yang merinci kehidupan sehari-hari seorang

anak laki-laki dan seekor anjing yang memiliki ciri fisik yang tidak biasa terjadi pada manusia: keduanya memiliki anggota tubuh yang sangat terbatas ruang gerakannya.

II. METODELOGI

Rancangan Penelitian

The purpose of this study is to obtain the truth and scientific knowledge using established research methodology procedures. Recognizing that it collects research data in the form of numbers and analyzes it using statistics, this sort of study employs thematic qualitative methods of coding analysis and Likert scale quantitative methods[18]. The goal of quantitative research is to demonstrate the relationship between variables and to develop theories and hypotheses about natural phenomena that occur.

Desain penelitian ini menggunakan format penelitian eksplanatori, yang menjelaskan mengapa gejala, peristiwa, dan fenomena terjadi berdasarkan asumsi bahwa gejala, peristiwa, dan fenomena tersebut tidak berdiri sendiri, tetapi ada faktor-faktor yang mendahului dan menjadi penyebabnya. Untuk meningkatkan keabsahan data, penelitian ini menggunakan metode kuesioner dan wawancara untuk mengumpulkan data dari setting yang alamiah (bukan buatan), namun peneliti menggunakan perlakuan dalam pengumpulan data, seperti menyebarkan kuesioner dan melakukan wawancara terstruktur di sekolah-sekolah yang menjadi objek penelitian[18]. Hasilnya, desain penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dalam bentuk penelitian eksplanatori dengan menggunakan kuesioner dan wawancara.

Latar Penelitian

Penelitian dilakukan di SMP YPM 2 Sukodono. Sekolah ini dipilih karena sesuai dengan mata pelajaran yang akan diajarkan dan belum pernah dilakukan penelitian tentang pembelajaran keterampilan menulis dengan menggunakan film animasi.

Partisipan/Subyek Penelitian

Peserta dalam penelitian ini adalah siswa kelas tujuh dari SMP YPM 2 Sukodono. Topik yang dipilih adalah menulis deskriptif. Jumlah peserta adalah 50 siswa untuk kuesioner dan secara acak memilih 10 siswa untuk wawancara mendalam.

Data dan Sumber Data

Data adalah objek yang tidak memiliki arti bagi penerimanya dan membutuhkan pemrosesan lebih lanjut. pemrosesan. Data dapat berupa situasi, gambar, suara, huruf, angka, ekspresi matematis, bahasa, atau simbol lain yang dapat digunakan untuk memvisualisasikan lingkungan, objek, peristiwa, atau konsep. Berdasarkan sumbernya, data penelitian dapat dikategorikan sebagai data primer atau sekunder[19]. Pertama, data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung dari sumber datanya oleh peneliti. Data primer juga dikenal sebagai data asli atau data baru yang masih bersifat aktual. Untuk mendapatkan data primer, peneliti harus mengumpulkannya secara langsung. Kedua, data sekunder adalah informasi yang dikumpulkan oleh peneliti dari berbagai sumber yang telah ada (tangan kedua). Sumber untuk data sekunder antara lain berupa buku, laporan, dan jurnal, antara lain [19].

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah kuesioner dan wawancara. yang didasarkan pada kesesuaian antara tingkat atau skala pengukuran dengan teknik pengumpulan data. Jenis kuesioner yang dikirimkan bersifat langsung dan memiliki pertanyaan tertutup dan jenis wawancara bersifat terbuka. Tujuannya adalah untuk memberikan kebebasan kepada responden dalam memilih cara menjawab untuk mendapatkan data variabel (X) dan variabel (Y). Skala Likert digunakan untuk pengumpulan data kuantitatif, dan analisis tematik digunakan untuk pengumpulan data kualitatif.

Table 1. Teknik Pengumpulan Data

Data	Instrumen	Deskripsi
The Students' Perception of Animation Film in Descriptive Text in Junior High School	1. Kuesioner	1. Siswa diberikan kuesioner setelah menonton film animasi "The Present".
	2. Wawancara	2. Wawancara dilakukan setelah siswa mengisi kuesioner.

Instrumen Penelitian

Kuesioner

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner tertutup dengan skala Likert (skala 5) dengan alternatif jawaban Sangat Setuju, Setuju, Ragu-ragu, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju[20].

Tabel 2. Instrumen untuk Kuesioner

No	Aspek	Skor
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Ragu	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

Wawancara

Indikator wawancara ini dikembangkan untuk digunakan dalam wawancara siswa. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk membantu siswa memperkuat tulisan deskriptif mereka dengan mengeksplorasi perasaan mereka tentang film animasi.

Tabel 3. Indikator Wawancara

No.	Pertanyaan
1.	Apakah film animasi bermanfaat untuk pembelajaran?
2.	Apa saja keuntungan edukatif dari penggunaan film animasi?
3.	Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk menonton film animasi?
4.	Kapan Anda harus menggunakan video pembelajaran film animasi?

Analisis Data

Setelah data terkumpul, data tersebut diperiksa. Skala Likert digunakan dalam kuesioner. Seperti yang dinyatakan oleh [21] Skala Likert digunakan untuk menilai sikap, pandangan, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Untuk memeriksa data yang diterima dari kuesioner yang berkisar antara 1 hingga 5, para peneliti sampai pada kesimpulan berikut tentang arti dari setiap alternatif: Sangat setuju, menandakan tingkat persetujuan yang paling tinggi. Saya setuju, menandakan peringkat yang lebih rendah tanpa istilah "Sepenuhnya". Ragu-ragu, yang mengindikasikan keraguan karena kurang dari "setuju", diberi nilai 3. Nilai 2 diberikan untuk tidak setuju, yang menunjukkan keraguan di bawah rata-rata. Nilai 1 diberikan untuk sama sekali tidak setuju, yang menandakan peringkat terendah. Kuesioner persepsi dalam penelitian ini juga dibagi menjadi empat kategori.

Tabel 4. Interpretasi Persentase Nilai

Nilai	Interpretasi
0% - 25%	Sangat buruk
25% - 50%	Buruk
50% - 75%	Baik
75% - 100%	Sangat baik

Sebelum melangkah ke tahap-tahap berikutnya dalam pengodean analisis tematik, peneliti diharuskan untuk mengenal materi yang telah mereka kumpulkan[22]. Langkah selanjutnya adalah memilih dan membuat transkrip data, tujuan utama dari tahap awal ini adalah agar peneliti mulai merasa seolah-olah memahami isi data yang diperolehnya. Kemudian mulailah mencari item-item

dalam data yang terkait dengan tujuan penelitiannya. Untuk melakukan hal ini, wajar jika peneliti ingin membaca transkrip wawancara setidaknya sekali, dua kali, atau bahkan tiga kali hingga peneliti merasa benar-benar memahami dan 'dekat' dengan materi tersebut. setidaknya sekali, dua kali, bahkan tiga kali hingga peneliti benar-benar merasa memahami dan 'dekat' dengan data tersebut. Selanjutnya, ketika dipasangkan dengan catatan yang dihasilkan selama membaca, hal ini akan menjadi sangat penting. Sangat penting untuk waspada dalam rangka menyelidiki kedalaman data yang dibacanya.

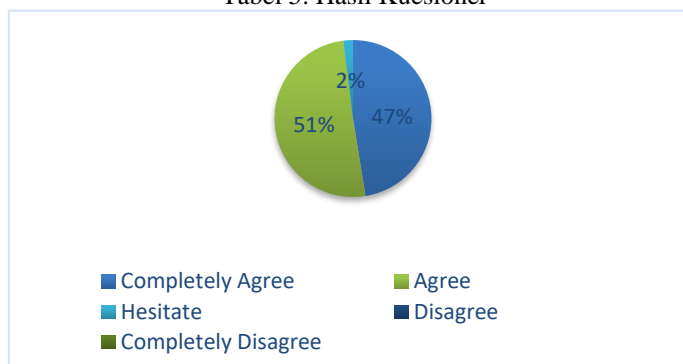
Menyusun kode, Peneliti sangat dianjurkan untuk membaca kembali data yang mereka miliki setelah pengkodean transkrip pertama atau bahkan ketiga selesai. Peneliti berharap bahwa ketika ia mulai mengkode transkrip berikutnya, ia dapat memutuskan apakah akan menggunakan kode yang telah dibuatnya atau membuat kode baru. Langkah ini baru selesai ketika semua data telah diberi kode dan semua kode dengan makna yang sama telah dikelompokkan. Tahap terakhir adalah menentukan tema, Tahap pertama dalam menetapkan topik adalah memilih tema awal. Disebut tentatif karena tema yang akan dibuat nantinya adalah tema pertama yang muncul dari analisis, dan topik dapat berubah berdasarkan penilaian terhadap tema awal.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Menurut data yang dikumpulkan dari survei siswa kelas VIIA, skor keseluruhan 100% dari 50 siswa dianggap sangat baik. Mereka suka menggunakan film animasi untuk belajar bahasa Inggris. Sebagian besar orang yang telah melihat video tersebut yakin bahwa video tersebut dapat digunakan untuk mengajarkan pelajaran. Para siswa umumnya percaya bahwa film kartun dapat menginspirasi mereka dan meningkatkan kemampuan mereka untuk mengingat informasi. Berdasarkan umpan balik dari siswa, terlihat bahwa pengajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media film animasi lebih menyenangkan di SMP YPM 2 Sukodono daripada hanya menggunakan teknik ceramah.

Tabel 5. Hasil Kuesioner



Untuk melengkapi temuan dari survei, wawancara juga dievaluasi. Setelah sesi survei, 10 orang dipilih secara acak untuk diwawancarai. Lebih dari 90% siswa yang disurvei menyatakan antusiasme mereka terhadap pelajaran yang menggunakan film animasi. Sepuluh murid yang diwawancarai, dan jawaban dari S1, S4, S6, dan S10 mengindikasikan bahwa mereka merasa bahwa animasi sangat membantu sebagai alat bantu belajar. S2, S3, S7, S8, dan S9 semuanya setuju bahwa menggunakan video animasi untuk belajar akan membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Meskipun S5 mengakui bahwa menonton film animasi dapat membantu, dia menekankan bahwa membaca buku adalah metode hiburan yang jauh lebih disukai.

Artikel ini menggunakan film animasi berjudul "The Present," yang merinci kehidupan sehari-hari seorang anak laki-laki dan seekor anjing yang memiliki ciri fisik yang tidak umum di antara manusia: keduanya memiliki anggota tubuh yang sangat terbatas ruang gerakannya. Para siswa dapat memberikan ringkasan yang baik tentang video tersebut karena video tersebut disajikan dengan visual yang menarik, alur cerita yang sederhana, dan bahasa yang lugas. Skor presentasi dan kategori yang dihasilkan siswa setelah melihat film animasi cukup tinggi, yang menunjukkan bahwa film tersebut memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan siswa dalam memahami teks deskriptif.

Pembahasan

Film animasi adalah cara yang bagus untuk meningkatkan motivasi saat belajar bahasa Inggris, terutama untuk menulis. Hal ini dikonfirmasi oleh temuan dari [23], yang menemukan bahwa pengajaran melalui film animasi meningkatkan retensi dan pemahaman siswa terhadap materi. Temuan dari [24] menunjukkan bahwa tanpa guru yang menyediakan alat bantu pembelajaran, film animasi tidak akan efektif untuk pembelajaran. Film animasi dapat menjadi alat pendidikan yang sangat berguna jika dipasangkan dengan alat bantu pembelajaran dan latihan yang tepat. Siswa dapat memiliki pengalaman belajar yang lebih bermakna berkat alat bantu audiovisual film. Sejalan dengan temuan penelitian [9], yang mana dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video memberikan persentase rata-rata dari keseluruhan indikator sebesar 73,13% mendapatkan kategori baik, artinya pengguna memberikan tanggapan yang positif, penelitian tersebut di atas menemukan bahwa hasil kuesioner dan wawancara yang memberikan pengaruh positif dengan kategori sangat baik.

Oleh karena itu, film animasi anak-anak dapat menginspirasi minat baru dalam pendidikan. Banyak siswa telah menemukan bahwa menonton film animasi sebagai alat pembelajaran adalah cara yang efektif dan menyenangkan untuk mempertahankan informasi. Film berbahasa Inggris adalah media yang bagus untuk digunakan karena dapat menarik minat dan perhatian siswa, seperti yang ditemukan dalam [25]. Selain itu, penelitian [26] menunjukkan bahwa ketika film digunakan di kelas EFL dengan latihan dan tujuan yang dipikirkan dengan matang, siswa akan lebih terlibat, belajar lebih banyak, dan mempertahankan apa yang telah mereka pelajari lebih lama.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Dengan menggunakan semua panca indera, film animasi memberikan gambaran yang jelas tentang dunia. Film animasi "The Present" diperlihatkan kepada para siswa agar mereka dapat merasakan ikatan kuat yang berkembang antara anak laki-laki dan hewan peliharaannya. Mereka memulai dengan kondisi fisik yang sama, sehingga kelemahan mereka dapat diseimbangkan. Para siswa dapat memahami tema utama film dan pesan-pesan yang tersirat di dalamnya. Untuk memastikan bahwa ketika diminta untuk membuat laporan, para siswa dapat melakukannya secara efektif secara tertulis. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa siswa dapat termotivasi untuk belajar dan mempertahankan minat mereka dalam kelas bahasa Inggris ketika mereka terpapar dengan bahasa tersebut melalui media pembelajaran seperti film animasi. Oleh karena itu, akan lebih baik untuk menggunakan berbagai media di kelas daripada hanya mengandalkan format ceramah standar untuk menarik perhatian para siswa.

Sangat penting untuk memberikan beberapa petunjuk kepada para siswa dan pendidik untuk membentuk masa depan. Baik pengajar maupun murid dapat mengambil manfaat dari peningkatan variasi dalam pendekatan mereka terhadap pengajaran dan penggunaan alat pendidikan alternatif. Guru dapat menginspirasi murid-murid mereka dan membuka jalur komunikasi untuk mendorong inovasi di dalam kelas. Ada beberapa batasan dalam penelitian ini. Hal ini dimaksudkan agar penelitian ini dapat menjadi kelanjutan dari penelitian-penelitian sebelumnya dengan sudut pandang yang baru. Penulisan teks deskriptif, seperti yang digunakan dalam konteks menceritakan peristiwa melalui film animasi, mungkin bisa menjadi subjek penelitian di masa depan. Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat menjadi sumber yang bermanfaat bagi para pembaca, khususnya bagi mereka yang terlibat dalam pengajaran bahasa Inggris.

REFERENSI

- [1] S. Aryanto, *A Series of Better Writing a Guide to Write Descriptive Texts*. Bandung: Pakar Raya PT, 2018.
- [2] J. Harmer, *How to Teach Writing*. Pearson Education ESL, 2004.
- [3] T. B. C. Ningsih and A. Pitoyo, "Media Film Animasi Dalam Pembelajaran Daring Keterampilan Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas X Sman 6 Kediri," *Wacana J. Bahasa, Seni, Dan ...*, vol. 5, no. April, 2021, [Online]. Available: <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/bind/article/view/17630%0Ahttps://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/bind/article/download/17630/2534>
- [4] N. D. Rahayu, Zulherman, and I. Yatri, "Animated Video Media Based on Adobe after Effects (AEF) Application: An Empirical Study for Elementary School Students," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1783, no. 1, 2021, doi: 10.1088/1742-6596/1783/1/012116.
- [5] K. Pranata, Y. W. Kartika, and Z. Zulherman, "Efektivitas Penggunaan Media Film Animasi Terhadap

- Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita,” *J. Basicedu*, vol. 5, no. 3, pp. 1271–1276, 2021, [Online]. Available: <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/867>
- [6] I. Kadek Suartama, “Animasi Pembelajaran Konsep dan Pengembangannya,” no. November, pp. 1–146, 2017.
- [7] D. J. Kuss, M. D. Griffiths, J. F. Binder, and B. Street, “The Effectiveness of Larva Silent Cartoon Movie (LSCM) on Students’ Writing Skill in Descriptive Text,” pp. 1–19, 2019.
- [8] T. Ariyati and V. M. Zaidah, “Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media Film Dalam Pengajaran Bahasa Inggris Ma Wathoniyah Islamiyah Kemranjen Banyumas,” *J. Elem. Educ.*, vol. 05, no. 01, pp. 120–125, 2022.
- [9] A. Naimah, “Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media Video Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran,” *Repository.Uinjt.Ac.Id*, 2020.
- [10] H. Samsiyono, “The Effect of Using Animation Film on Writing,” 2018.
- [11] M. S. Muhammad Ali Mursid Alfathoni, M.Sn., Dani Manesah, *Pengantar Teori Film*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- [12] S. Wahyuni, “PENGARUH ANIMASI FILM TERHADAP PENCAPAIAN SISWA DALAM MENULIS TEKS DESKRIPSI,” vol. 66, no. 1, pp. 37–39, 2018, [Online]. Available: https://www.fairportlibrary.org/images/files/RenovationProject/Concept_cost_estimate_accepted_031914.pdf
- [13] L. Apriyanti, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS DESKRIPSI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK SISWA KELAS VII,” no. 2, pp. 1–8, 2019.
- [14] S. N. Laela, “Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Bahasa Inggris,” *INFERENCE J. English Lang. Teach.*, vol. 3, no. 1, p. 47, 2021, doi: 10.30998/inference.v3i1.6010.
- [15] T. L. Mama, P. Maria, and S. Adinuhgra, “Manfaat Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Smp,” *J. Pastor. Kateketik*, vol. 7, no. 1, 2021.
- [16] F. Idris and M. Madani, “Pengaruh Media Animasi Audio Visual Terhadap Persepsi dan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Pada Pelajaran IPS Kelas V,” *J. Pendidik. Dasar 5801*, 2022.
- [17] S. Azzahra, “Penggunaan Film Kartun Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris,” vol. 2, pp. 467–472, 2023.
- [18] D. sugiyono Prof., “prof. dr. sugiyono, metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d. intro (PDFDrive).pdf,” *Bandung Alf*. p. 143, 2011.
- [19] Sandu Siyoto and M. A. Sodik, “Dasar Metodologi Penelitian Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, M.A. 1,” *Dasar Metodol. Penelit.*, pp. 1–109, 2015.
- [20] Nuryadi, T. D. Astuti, E. S. Utami, and M. Budiantara, *Buku Ajar Dasar-dasar Statistik Penelitian*. 2017.
- [21] Prof.Dr.Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, no. 465. 2013.
- [22] P. Kualitatif Heriyanto, “Thematic Analysis sebagai Metode Menganalisa Data untuk,” *Anuva*, vol. 2, no. 3, pp. 317–324, 2018.
- [23] Muhammad Padel, Rasdawita, and Eddy Pahar Harahap, “Pengaruh Media Film Animasi Larva terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMPN 18 Kota Jambi Tahun 2022,” *J. Onoma Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, vol. 8, no. 2, pp. 669–678, 2022, doi: 10.30605/onoma.v8i2.1942.
- [24] M. Marzuki and U. Habibah, “Persepsi Mahasiswa terhadap penggunaan Film sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris di Jurusan Teknik Kimia Politeknik Negeri Lhokseumawe A-200 A-201,” vol. 6, no. 1, pp. 200–205, 2022.
- [25] I. B. A. Pamungkas and S. S. Adi, “Students’ Perception About Improving English Listening Skills Using Movies Among The Vocational High School Students,” 2020.
- [26] R. Goctu, “European Journal of Language and Literature Studies Using Movies in Efl Classrooms,” *Eur. J. Lang. Lit. Stud.*, vol. 3, no. 2, pp. 121–124, 2017.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.