

ZAHRO_ARTIKEL_UMSIDA- 1.docx

by 10 Perpustakaan UMSIDA

Submission date: 16-May-2024 06:58PM (UTC+0700)

Submission ID: 2380971967

File name: ZAHRO_ARTIKEL_UMSIDA-1.docx (3.57M)

Word count: 4125

Character count: 26815

Pengaruh Media Animasi Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar

Furikhatuz Zahro¹⁾, Eemawati Zulikhatin Nuroh^{*2)}

¹⁾ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: (ermawati@umsida.ac.id)

Abstract. Learning media can be a support in achieving learning objectives in the classroom. Learning media has an important role, especially in students' concept understanding. This study aims to examine the effectiveness of using PowToon animated video media on students' Indonesian speaking skills in elementary schools. This research uses a quantitative approach with experimental methods. Data collection was carried out through saturated sampling technique as many as 34 students. Including 17 students of class 2A (control group) and 17 students of class 2B (experimental group). Data collection using test and observation techniques. Data analysis includes hypothesis testing using normality test, homogeneity test, Wilcoxon test and Mann Whitney test. The results of this study indicate that there is a significant difference between the experimental class and the control class. The average Posttest value of the experimental class was 44.0 and the highest value was 48.0 while the average value of the control class was 31.0 so there was a considerable difference between the two. Therefore, it is concluded that the use of animated video media is more effective in improving the speaking skills of Indonesian language elementary school students compared to the lecture method.

Keywords - Animation Video; PowToon; speaking skills; Elementary school.

Abstrak. Media pembelajaran dapat menjadi penunjang dalam mencapai tujuan pembelajaran di kelas. Media pembelajaran memiliki peran penting khususnya pada pemahaman konsep peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh media vidio animasi PowToon terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia Peserta didik di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimental. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik pengambilan sample jenuh sebanyak 34 peserta didik. Meliputi 17 siswa kelas 2A (kelompok kontrol) dan 17 siswa kelas 2B (kelompok eksperimen). Analisis data meliputi uji hipotesis dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji wilcoxon dan uji mann whitney. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata rata nilai Posttest kelas eksperimen sebesar 44,0 dan nilai tertinggi sebesar 48,0 sedangkan nilai rata rata kelas kontrol sebesar 31,0 sehingga terdapat perbedaan yang cukup besar diantara keduanya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media vidio animasi lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa sekolah dasar dibandingkan dengan metode ceramah.

Kata Kunci - Vidio Animasi; PowToon; keterampilan berbicara; Sekolah Dasar.

I. PENDAHULUAN

Terdapat beberapa aspek berbahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang harus dimiliki dan dikembangkan oleh peserta didik salah satunya yaitu kemampuan berbicara. Kemampuan berbicara memiliki peran utama dalam pembelajaran bahasa karena tujuan dari pembelajaran bahasa adalah melatih peserta didik dalam berkomunikasi terutama pada kemampuan komunikasi lisan [1] sehingga membentuk peserta didik yang aktif dan komunikatif. Pada dasarnya berbicara merupakan suatu kegiatan untuk mengungkapkan pikiran atau perasaan seseorang yang tertuang dalam bentuk bunyi artikulasi untuk menyampaikan pikiran atau gagasan [2]. Kemampuan berbicara harus mulai dikembangkan sedini mungkin kepada anak agar anak memiliki dasar-dasar kemampuan berbicara sebelum memasuki dunia pendidikan formal. Sebelum memasuki jenjang pendidikan formal, anak belajar dan mengenal kemampuan berbicara di lingkungan keluarga yang diawali dengan penggunaan bahasa Ibu. Pada pendidikan formal yaitu jenjang Sekolah Dasar kemampuan berbicara semakin dilatih sejak berada di jenjang kelas rendah sekolah dasar agar peserta didik terbiasa dalam proses pembelajaran dua arah dimana tidak hanya guru yang aktif namun peserta didik juga memiliki kontribusi aktif di dalam pembelajaran. Kemampuan berbicara juga dapat dijadikan faktor yang menunjang kemampuan berbahasa lainnya bahkan berperan penting dalam pembelajaran yang lainnya [3]. Namun hambatan yang sering ditemui di kelas adalah peserta didik tidak berani mengemukakan pendapatnya, pembelajaran berlangsung satu arah dimana peserta didik tidak aktif bertanya dan menjawab. Selain itu peserta didik kesulitan dalam menata kalimat yang ingin diucapkan [4] dan terbiasa berbicara menggunakan bahasa daerah.

Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan peserta didik terkendala dalam berbicara saat kegiatan pembelajaran di kelas. [5] menyatakan bahwa terdapat banyak peserta didik yang khawatir untuk memulai berbicara pada saat pembelajaran dikarenakan takut akan kesalahan pengucapan, pelafalan, dan intonasi. Sehingga akan menghambat

perkembangan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia. Faktor lain yang menghambat berkembangnya kemampuan berbicara pada peserta didik adalah kurangnya ruang yang disediakan oleh sekolah untuk peserta didik mengungkapkan pendapat dan kurangnya pemanfaatan media yang dapat menambah ketertarikan peserta didik untuk belajar dan melatih kemampuan berbicara mereka [6]. Melihat kondisi tersebut maka perlu dilakukan inovasi belajar di kelas khususnya pada aspek berbicara misalnya berpidato, bercerita, berpuisi, dan lain sebagainya. Salah satu inovasi dan pengembangan yang dapat dilakukan yaitu menggunakan media yang dapat memberikan stimulasi terhadap ketertarikan peserta didik untuk dapat menjawab atau menyampaikan pendapat sehingga kemampuan berbicara peserta didik akan terasah dan berkembang. Selain itu penggunaan media harus diberikan secara benar dan efektif agar pembelajaran berjalan dengan sistematis sehingga peserta didik lebih mudah dalam menerima manfaat dari media yang digunakan tersebut.

Sebagai contoh media yang bisa digunakan dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar yaitu media animasi. Media sendiri adalah alat untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep selama pembelajaran berlangsung [7]. Sedangkan Media animasi merupakan media yang memuat informasi tentang materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk gambar, tulisan dan [8]. Sedangkan media digital merupakan media yang dalam penyusunannya menggunakan bantuan komputer dan internet. Dengan begitu media animasi digital dapat memberdayakan peserta didik untuk mendesain gaya belajarnya sendiri [9]. Melalui penggunaan media animasi pada materi pelajaran Bahasa Indonesia dapat memberikan dampak yang lebih baik karena melalui media animasi materi dapat disajikan lebih realistis dan konkret [10]. Media digital juga dapat menarik minat peserta didik dalam belajar bahasa karena kemudahan dalam mengaksesnya.

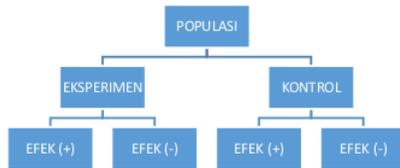
Media animasi yang bisa digunakan untuk kegiatan belajar mengajar bahasa Indonesia. Banyak sekali penelitian yang telah menyatakan keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan media tersebut [4] menyebutkan media animasi PowToon berhasil dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia peserta didik. Selain itu media animasi PowToon kerap digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun belum banyak penelitian yang menyatakan bahwa media video animasi PowToon ini dapat meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik di tingkat Sekolah Dasar. Berdasarkan dari penjelasan sebelumnya maka dilakukanlah penelitian ini yang bertujuan untuk menguji adakah pengaruh penerapan media animasi aplikasi PowToon terhadap kemampuan berbicara bahasa Indonesia peserta didik Sekolah Dasar. Saat ini masih jarang ditemukan penelitian yang terkait dengan pemanfaatan media animasi PowToon sebagai sarana atau media untuk meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik di Sekolah Dasar. Faktor yang menyebabkan masih sedikitnya penelitian yang dilakukan adalah karena media animasi PowToon ini tidak bisa diakses oleh seluruh kalangan yang belum mahir mengaplikasikannya. Selain itu, faktor target penelitiannya adalah kemampuan berbicara dimana aspek penelitian tersebut dianggap sukar untuk diteliti. Hal lain yang menjadi pembeda antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya adalah pada penelitian ini dilakukan pembaruan topik yang berkaitan dengan meningkatkan aspek kemampuan berbicara peserta didik sesuai dengan kurikulum yang dijalankan saat ini. Peneliti menggunakan peserta didik kelas 2 sebagai kelompok yang dijadikan subjek penelitian. Kategori yang dijadikan bahan penelitian adalah pada peserta didik kelas 2 sulit memahami instruksi yang diberikan dan kesulitan memahami informasi yang diberikan.

Berdasarkan beberapa faktor yang telah dijelaskan sebelumnya tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media animasi dengan bantuan pengimplementasian media animasi PowToon. Indikator penilaian yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu percaya diri dalam menyampaikan informasi dan artikulasi pengucapan yang jelas saat menyampaikan informasi. Ketiga aspek tersebut akan dikemas dalam satu pembelajaran dengan memanfaatkan media animasi PowToon.

II. METODE

Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimental, yang bertujuan guna memastikan efektivitas suatu pengobatan tertentu. Metode eksperimental digunakan guna menguji pengaruh perilaku tertentu terhadap perilaku lain dalam kondisi yang terkendali [11]. suatu metode penelitian yang dasar penelitiannya berdasar pada filsafat positivisme dan diimplementasikan untuk mempelajari suatu populasi atau sampel tertentu, dengan menggunakan alat penelitian untuk mengumpulkan data guna keperluan pengujian hipotesis yang telah ditentukan [12].

Dalam konteks metode ini, termasuk dalam True Eksperimental Design yang menggunakan desain kelompok kontrol pretest dan posttest. Desain ini membandingkan kelompok eksperimen dan kontrol dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang terdapat perbedaan. Untuk menghitung hasilnya, peneliti melakukan pretest dan posttest pada setiap kelas untuk mengetahui pengaruh sebelum dan sesudah perlakuan. Desain tersebut bisa dijelaskan dengan gambar di bawah ini



Gambar 1. Model Penelitian

Tempat penelitian berlokasi di SDN Kedungringin 1 Pasuruan dengan jumlah siswa sebanyak 34, terbagi dalam dua kelas yaitu 17 siswa pada kelas 2A (kelas kontrol) dan 17 siswa pada kelas 2B (kelas eksperimen). Telah melakukan Kelas eksperimen mendapat perlakuan khusus dengan menggunakan media video animasi PowToon, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran tradisional. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik inspeksi dan observasi. Analisis data meliputi uji hipotesis dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji Wilcoxon, dan uji Mann Whitney. Dalam hal ini peneliti menggunakan analisis Kolmogorov-Smirnov dan analisis Shapiro-Wilk untuk membuktikan apakah data penelitian normal atau tidak. Uji Kolmogorov-Smirnov dilakukan dengan membandingkan Dhit dan Dtabel. Apabila hasil data penelitian tidak berdistribusi normal setelah dilakukan uji normalitas maka peneliti akan menggunakan uji Wilcoxon. Tujuan uji Wilcoxon adalah untuk mengetahui ada tidaknya rata-rata antara dua pasang sampel. Uji Wilcoxon merupakan bagian dari statistik non-parametrik sehingga tidak memerlukan data penelitian yang berdistribusi normal. Peneliti kemudian melakukan uji keseragaman. Pengujian homogenitas menentukan apakah beberapa variasi dalam suatu populasi adalah serupa (Usmadi, 2020). Selain itu, jika datanya heterogen setelah dilakukan uji homogenitas, uji t berpasangan digantikan dengan uji Mann-Whitney. Dasar pengambilan keputusan mengenai uji Mann-Whitney adalah hipotesis ditolak jika nilai $Asym.Sig < 0 > 0,05$. Untuk melakukan uji Mann-Whitney, peneliti menggunakan aplikasi SPSS Windows 24.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media Video Animasi Powtoon berpengaruh terhadap kemampuan berbicara bahasa Indonesia. Kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa diukur dengan membandingkan hasil tes sebelum perlakuan (Pretest) dan setelah perlakuan (Posttest). Tes kemampuan berbicara bahasa Indonesia diberikan secara individual, dan hasil analisis deskriptif disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil pretest kelas eksperimen sebelum perlakuan

	N	Rentang	Min	Maks	Mean	Standar deviasi
Pre test eksperimen	17	12	36	48	38.59	3.954
Post test eksperimen	17	12	36	48	44.00	4.717
Pre test kontrol	17	25	12	37	23.06	9.391
Post test kontrol	17	36	12	48	31.00	8.746
Valid N	17					

Tabel 2 diatas menunjukkan, hasil pretest pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan didapati hasil rata rata adalah 38,59 dengan standar deviasi 3,954. Dimana terdapat peserta didik dengan nilai minimal 36 dan nilai maksimal 48. Setelah dilakukan perlakuan dengan pembelajaran berbasis media Vidio animasi powtoon nilai rata rata menjadi 44.00. Sedangkan pada kelompok kontrol, rata rata hasil pretest peserta didik sebelum diberi perlakuan adalah 23,06 dengan standar deviasi 9,391. Dimana terdapat peserta didik dengan minimal nilai sebesar 12 dan nilai maksimalnya sebesar 37. Hasil ini membuktikan bahwa kemampuan berbicara Bahasa Indonesia siswa meningkat saat menggunakan vidio animasi. Penelitian ini menggunakan analisis data uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas, untuk memastikan statistik uji mana yang akan digunakan. Jika signifikansi $> 0,05$ maka data

berdistribusi normal, begitu pula sebaliknya jika nilai signifikansi < 0.05 . Data pada 0,05 tidak terdistribusi normal. Hasil uji normalitas SPSS 25 for Windows ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk			
	statistik	df	Sig.	statistik	Df	Sig.	
Hasil belajar Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia	Pre Test Eksperimen	.273	17	.002	.692	17	.000
	Post Test Eksperimen	.331	17	.000	.781	17	.001
	Pre Test Kontrol	.211	17	.043	.846	17	.009
	Post Test Kontrol	.246	17	.008	.892	17	.050

Berdasarkan data pada Tabel 3 terlihat sig seluruh data baik uji Kolmogorov-Smirnov maupun Shapiro-Wilk adalah $< .05$ maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu peneliti melakukan analisis penelitian dengan menggunakan statistik non parametrik (uji Wilcoxon dan uji Mann-Whitney). Tujuan uji Wilcoxon adalah untuk mengetahui ada tidaknya mean antara dua pasang sampel. Uji Wilcoxon merupakan bagian dari statistik nonparametrik sehingga tidak memerlukan data penelitian yang berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Wilcoxon

Ranks		N	Rata rata Rank	Jumlah Rank
Post Test Eksperimen	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
Pre Test Eksperimen	Positive Ranks	13 ^b	7.00	91.00
	Ties	4 ^c		
	Total	17		
Post Test Kontrol	Negative Ranks	0 ^d	.00	.00
Pre Test Kontrol	Positive Ranks	14 ^e	7.50	105.00
	Ties	3 ^f		
	Total	17		
1 Post test Eksperimen < Pre Test Eksperimen				
Post Test Eksperimen > Pre Test Eksperimen				
Post Test Eksperimen = Pre Test Eksperimen				
Post Test Kontrol < Pre Test Kontrol				
Post Test Kontrol > Pre Test Kontrol				
Post Test Kontrol = Pre Test Kontrol				

Berdasarkan data ya 5 tertera pada Tabel 4, nilai penilaian negatif atau selisih (minus) pada skor pembelajaran keterampilan berbicara pre-test dan post-test adalah 0 untuk nilai N, mean rating, dan total rating. Nilai 0 ini menunjukkan tidak adanya penurunan (penurunan) dari nilai pre-test ke nilai post-test. Penilaian positif atau perbedaan (positif) antara hasil belajar keterampilan berbicara pre-test dan post-test pada tabel di atas menunjukkan terdapat 14 data positif (N). Artinya 14 siswa menunjukkan peningkatan. Berbahasa Indonesia dan rasakan pengalaman dari hasil pre-test hingga hasil post-test. Peringkat rata-rata atau rata-rata peningkatan adalah 7,00, namun jumlah peringkat

positif atau total peringkat adalah 91,00. Dasar uji Wilcoxon adalah hipotesis ditolak jika nilai $Asym.Sig < 0 > 0,05$. Keputusan diambil berdasarkan

Table 5. Keputusan Uji Wolcoxon

Test statistik	1	
	Post Test Eksperimen	Post Test Kontrol
	Pre Test Eksperimen	Pre Test Kontrol
Z	-3.184 ^b	-3.370 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001	.001
Wilcoxon Signed Rank Test		
Based on negative rank		

3 Pada tabel diatas terlihat nilai $Asym.Sig$ (2-tailed) bernilai 0,001. karena nilai $0,001 < 0,1$ maka dapat disimpulkan hipotesis diterima. Artinya terdapat perbedaan kemampuan berbahasa Indonesia pada pre-test dan post-test, dan disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi Powtoon memberikan dampak terhadap kemampuan berbahasa Indonesia siswa kelas II. SDN Minggir Pasuruan. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas yang bertujuan untuk mengetahui apakah variabel pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sama. Berikut hasil uji keseragaman menggunakan SPSS.

Table 6. Uji Homogenitas

		Levene statistic	df1	df2	sig
Hasil belajar keterampilan bahasa Indonesia	Rata rata	9.481	1	32	.004
	Nilai tengah	2.553	1	32	.120
	Berdasarkan Median dan dengan df yang disesuaikan	2.553	1	28.302	.121
	Berdasarkan rata-rata yang dipangkas	9.380	1	32	.004

Nilai signifikansi berbasis mean yaitu $0,004 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa variasi data posttest kelas eksperimen dan data posttest kelas kontrol tidak sama dan bersifat heterogen. Oleh karena itu, jika salah satu kondisi (non-absolut) untuk uji t sampel independen tidak terpenuhi, digunakan metode alternatif dengan menggunakan uji Menn-Whitney. Uji Menn-Whitney merupakan salah satu statistik non parametrik. Oleh karena itu, uji Menn-Whitney tidak mengharuskan data penelitian berdistribusi normal dan seragam. Uji Menn-Whitney digunakan sebagai alternatif uji independen sampel t-test jika data penelitian tidak terdistribusi normal atau heterogen [13]. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan berbicara bahasa Indonesia antara kelas eksperimen dan kelas kontrol akibat penggunaan media animasi Powtoon. Keputusan uji Menn-Whitney didasarkan pada kenyataan bahwa hipotesis ditolak jika nilai $Asym.Sig < 0 > 0,05$. Tabel 7 di bawah ini menyajikan hasil uji Menn-Whitney.

Table 7. Hasil Uji Menn-Whitney

	Hasil belajar keterampilan berbicara bahasa Indonesia
8	
Mann Whitney U	26.000
Wilcoxon W	179.000
Z	-4.154
Asymp.Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 ^a
Variable Grup : Kelas	
Not correct for ties	

3 Hasil diatas diketahui bahwa Asym.Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan hipotesis diterima Artinya penggunaan media animasi powtoon berdampak pada kemampuan berbicara siswa. Dari analisis data yang dilakukan diketahui bahwa penggunaan media animasi PowToon memberikan dampak positif terhadap kemampuan berbahasa Indonesia siswa, sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran. Ada beberapa alasan untuk hal ini. Pertama, media animasi PowToon dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia siswa. Selama guru dapat menguasai dan memanfaatkan teknologi, maka kemampuan berbahasa Indonesia siswa dapat meningkat. Dengan belajar menggunakan media video animasi PowToon, memberikan lebih banyak fleksibilitas waktu dan kemandirian. Selain itu, pembelajaran dengan media animasi PowToon meningkatkan minat belajar siswa dengan melatih kemampuan berbicara bahasa Indonesia sambil memvisualisasikannya [14]. Dengan pembelajaran berbantuan media animasi PowToon dapat menciptakan pembelajaran dua arah Karena kemampuan berbicara bahasa Indonesia itu perlu dilakukan pembiasaan [15]

B. Pembahasan

Berdasarkan pembahasan diatas membuktikan adanya pengaruh positif penerapan media animasi PowToon terhadap kemampuan bahasa Indonesia peserta didik. Dengan ini guru diharapkan mampu untuk menciptakan pembelajaran inovatif sehingga menciptakan pembelajaran yang aktif. Dalam praktek pembelajaran dikelas media animasi PowToon berperan sebagai objek pembelajaran dimana siswa fokus untuk menyimak. Media animasi PowToon yang dibuat berisi tentang cerita fabel dengan menggunakan kosakata yang dekat dengan mereka dalam artian kosakata sederhana sehingga siswa lebih mudah untuk menangkap isi cerita selain itu terdapat beberapa kosakata sulit yang secara langsung akan diartikan dalam video animasi tersebut. Setelah itu dilanjutkan dengan tahap test tulis yang berisi mengisi kalimat rumpang yang bertujuan untuk melatih siswa mengidentifikasi dan memahami kata-kata baru yang tercantum dalam materi yang di simak sebelumnya.

Tahapan terakhir yang dilakukan adalah dengan test public speaking. Dengan model artikulasi. Setelah menyimak video animasi PowToon peserta didik diminta untuk menceritakan kembali di depan kelas. Pembelajaran seperti ini bertujuan untuk melatih memori siswa terhadap cerita yang sudah di simak selain itu dapat melatih penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang dikuasainya [16]. Selama waktu ini, Anda akan memperoleh keterampilan berbicara dan berbicara. Pengulangan juga meningkatkan keterampilan berbicara siswa [17]. saja aspek berbicara erat kaitannya dengan pemahaman kosakata bahasa Indonesia yang di baca dan didengar [18]. Alasan kedua efektifitas pembelajaran bahasa dengan menggunakan media animasi PowToon adalah siswa memiliki ketertarikan yang besar untuk mengikuti pembelajaran [19]. Karena media tersebut berbasis animasi dan menampilkan visualisasi yang cukup menarik sehingga saat menjeaskan topik pelajaran, guru memperoleh manfaat signifikan dari penggunaan media animasi. Konten pembelajaran yang sulit ditampilkan dengan cara yang mudah dipahami menggunakan animasi [6].

Setiap siswa memang mempunyai kemampuan untuk berbicara namun tidak semua siswa mempunyai kemampuan berbicara bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai kaidah [20]. Sehingga perlu untuk guru menyusun pembelajaran yang memperhatikan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Terdapat beberapa cara dalam meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia siswa antara lain yaitu pembiasaan pada lingkungan dimana peserta didik bermain atau belajar dan yang kedua yang dinilai efektif yaitu dengan penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep atau informasi [7]. Terdapat berbagai jenis media yang bisa digunakan namun berdasarkan subjek penelitian, peneliti menggunakan media animasi untuk mengetahui dampaknya terhadap kemampuan berbicara bahasa Indonesia peserta didik. Media Animasi dipilih karena memiliki visualisasi yang dapat bergerak dan sangat menarik [21]

Menurut [22] media animasi dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Media animasi yang digunakan adalah Vidio animasi PowToon. Media Powtoon Animation adalah aplikasi yang menyediakan fungsionalitas tingkat lanjut pada satu layar dan memungkinkan Anda membuat animasi berbeda tergantung kebutuhan Anda. Powtoon menawarkan lebih banyak animasi dibandingkan aplikasi lainnya. Powtoon adalah program animasi dan presentasi yang dirancang untuk membuat konten pembelajaran interaktif yang menampilkan berbagai gaya animasi [23]. PowToon adalah alat yang melakukan hal serupa dengan Power Point, Impress, dan bahkan Pre-zi. Ini menggunakan slide tempat Anda dapat menambahkan teks dan gambar, tetapi juga integrasi animasi, suara, dan musik yang tersedia melalui aplikasi yang sama atau sumber eksternal [24]. Selain sebagai media presentasi, PowToon memiliki fitur untuk output vidio.

Pada jenjang kelas 2 sekolah dasar vidio animasi sangat sesuai dengan tahapan perkembangan belajar siswa sekolah dasar kelas 2. Menurut pada usia 6-9 tahun siswa memiliki karakteristik khusus dalam kemampuan berbahasa atau berbicara diantaranya anak sudah bisa berbicara lancar namun dengan kosakata yang sederhana [25]. Maka dari itu vidio animasi PowToon disini berperan untuk menambah kosakata peserta didik agar lebih luas kemudian dapat berbicara di depan kelas dengan bahasa yang dirangkainya sendiri. Karena pembelajaran akan tercapai jika peserta didik dilibatkan langsung dalam proses berpikir [26]. Berdasarkan kekurangannya, media PowToon ini harus mempunyai keahlian khusus untuk menjalankannya namun kelebihannya jauh perlu dipertimbangkan karena sangat inovatif dalam pembelajaran dan lebih interaktif [27].

VII. SIMPULAN

Terdapat perbedaan unjuk kerja keterampilan bahasa Indonesia siswa antara Kelas 2B yang menggunakan media animasi PowToon dengan Kelas 2A yang menggunakan metode tradisional. Hal ini dibuktikan dengan uji Mann-Whitney yang menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok ditinjau dari hasil kemampuan berbicara bahasa Indonesia setelah diberikan perlakuan. Namun rata-rata nilai post-test kelas yang menerapkan media animasi PowToon lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai post-test kelas yang menerapkan media animasi PowToon dengan model tradisional.

UCAPAN TERIMA KASIH

uji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmatnya saya dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah ini. Saya menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, cukup sulit bagi saya untuk menyelesaikan karya tulis ilmiah ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak terkait diantaranya dosen pembimbing saya, keluarga tercinta (ibu, ayah dan almh. nenek yang baru saja meninggal), teman-teman kampus tim KKT, teman-teman rumah tim healing, serta partner special (Sugiantoro & Moch. Riko Ramadhan) terimakasih telah meluangkan waktunya untuk memberikan bantuan dan dukungan semangat untuk saya. Tidak lupa pula berterima kasih kepada diri saya sendiri yang telah berjuang sejauh ini. Last but not least.

REFERENSI

- [1] R. Delvia, T. Taufina, U. Rahmi, and E. Zuleni, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa dengan Ber cerita di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, 2019, doi: 10.31004/basicedu.v3i4.230.
- [2] N. Tabelessy, "KETERAMPILAN BERBICARA BERBASIS METODE EKSTEMPORAN BAGI SISWA SMP," *J. TAHURI*, 2020, doi: 10.30598/tahurivol17issue1page8-15.
- [3] M. H. Elya, N. Nadiroh, and Y. Nurani, "Pengaruh Metode Ber cerita dan Gaya Belajar terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, 2019, doi: 10.31004/obsesi.v4i1.326.
- [4] A. Syafitri, A. Asib, and S. Sumardi, "An Application of Powtoon as a Digital Medium: Enhancing Students' Pronunciation in Speaking," *Int. J. Multicult. Multireligious Underst.*, 2018, doi: 10.18415/ijmmu.v5i2.359.
- [5] N. Nani and E. C. Hendriana, "Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di

- Kelas V SDN 12 Singkawang,” *J. Educ. Rev. Res.*, 2019, doi: 10.26737/jerr.v2i1.1853.
- [6] K. D. Padmawati, N. W. Arini, and K. Yudiana, “ANALISIS KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA,” *J. Lesson Learn. Stud.*, 2019, doi: 10.23887/jlls.v2i2.18626.
- [7] Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan, “Konsep Dasar Media Pembelajaran,” *J. Student Res.*, 2023, doi: 10.55606/jsr.v1i1.993.
- [8] Indah Mafazatin Nailiah and Erwin Rahayu Saputra, “PENGEMBANGAN MEDIA ICT BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD,” *JIPD (Jurnal Inov. Pendidik. Dasar)*, 2022, doi: 10.36928/jipd.v6i1.976.
- [9] Winarto, U. Khiiyarusoleh, A. Ardiyansyah, I. Wilujeng, and Sukardiyono, “Pocket book based on comic to improve conceptual understanding of Child Sex Abuse (CSA): A case study of elementary school,” *Int. J. Instr.*, 2018, doi: 10.12973/iji.2018.11456a.
- [10] M. Maisarah, T. A. Lestari, and S. Sakulpimolrat, “Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia,” *EUNOIA (Jurnal Pendidik. Bhs. Indones.)*, 2022, doi: 10.30821/eunoi.v2i1.1348.
- [11] Sugiyono, “Sugiyono Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif,” *Metod. Penelit. Kuantitatif Kualitatif*, 2018.
- [12] A. ASRIN, “METODE PENELITIAN EKSPERIMEN,” *Maqasiduna J. Educ. Humanit. Soc. Sci.*, 2022, doi: 10.59174/mqs.v2i01.24.
- [13] U. Usmadi, “PENGUJIAN PERSYARATAN ANALISIS (UJI HOMOGENITAS DAN UJI NORMALITAS),” *Inov. Pendidik.*, 2020, doi: 10.31869/ip.v7i1.2281.
- [14] Ega Safitri and Titin, “Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Powtoon,” *J. Inov. Penelit. dan Pengabd. Masy.*, 2021, doi: 10.53621/jippmas.v1i2.12.
- [15] R. Noorman Haryadi, “PENGARUH KEBIASAAN MEMBACA TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INGGRIS SMA Negeri 99 Jakarta,” *J. Manaj. Bisnis dan Keuang.*, 2020, doi: 10.51805/jmbk.v1i2.15.
- [16] M. Ninawati, N. Wahyuni, and R. Rahmiati, “Pengaruh Model Artikulasi Berbantuan Media Benda Konkret Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Rendah,” *J. Educ. FKIP UNMA*, 2022, doi: 10.31949/educatio.v8i3.2433.
- [17] D. Khairoes and T. Taufina, “PENERAPAN STORYTELLING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA DI SEKOLAH DASAR,” *J. Basicedu*, 2019, doi: 10.31004/basicedu.v3i4.220.
- [18] S. K. Lase, T. Harefa, and L. Waruwu, “Peningkatan Keterampilan Menceritakan Kembali Isi Fabel Menggunakan Model Pembelajaran Demonstration Pada Siswa,” *Educ. J. Pendidik.*, 2022, doi: 10.56248/educativo.v1i2.73.
- [19] D. Tiwow, V. Wongkar, N. O. Mangelep, and E. A. Lomban, “Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik,” *J. Focus Action Res. Math. (Factor M)*, 2022, doi: 10.30762/factor_m.v4i2.4219.
- [20] E. Brada, R. Ananda, and I. Aprinawati, “Penerapan model pembelajaran paired story telling untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar,” *J. Fundadikdas (Fundamental Pendidik. Dasar)*,

- 2023, doi: 10.12928/fundadikdas.v5i3.6486.
- [21] M. T. Bua, "Efektivitas Media Animasi pada Keterampilan Membaca Permulaan Siswa di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i3.2689.
- [22] A. L. Komara, A. S. Pamungkas, and R. S. Dewi, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI KARTUN DI SEKOLAH DASAR," *Prim. J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, 2022, doi: 10.33578/jpkip.v11i2.8585.
- [23] R. Samosa, C. Ilagan, B. Clorris Ballaran, S. Margallo, and R. May Sunga, "Powtoon as an Innovation in Improving Grade 4 Learners' Story Analysis and Reading Comprehension," *Int. J. Acad. Multidiscip. Res.*, vol. 5, no. 12, pp. 44–52, 2021, [Online]. Available: www.ijeais.org/ijamr.
- [24] M. H. R. Pais, F. P. Nogués, and B. R. Muñoz, "Incorporating powtoon as a learning activity into a course on technological innovations as didactic resources for pedagogy programs," *Int. J. Emerg. Technol. Learn.*, 2017, doi: 10.3991/ijet.v12i06.7025.
- [25] A. C. Karyadi, "PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI METODE STORYTELLING MENGGUNAKAN MEDIA BIG BOOK," *Indones. J. Elem. Educ.*, 2023, doi: 10.31000/ijoe.v4i2.6800.
- [26] P. A. Fariansyah, I. W. Santyasa, and N. K. Rapi, "Pengaruh Model Pbm Berbantuan Media Cerita Digital Terhadap Prestasi Belajar Fisika," *J. Kependidikan Penelit. Inov. Pembelajaran*, vol. 5, no. 2, 2021, doi: 10.21831/jk.v5i2.34085.
- [27] Z. Anggita, "PENGUNAAN POWTOON SEBAGAI SOLUSI MEDIA PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID-19," *KONFIKS J. Bhs. DAN SASTRA Indones.*, 2021, doi: 10.26618/konfiks.v7i2.4538.

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	2%
2	www.atlantis-press.com Internet Source	1%
3	ejournal.penerbitjurnal.com Internet Source	1%
4	ukinstitute.org Internet Source	1%
5	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1%
6	archive.umsida.ac.id Internet Source	1%
7	id.scribd.com Internet Source	1%
8	www.scribd.com Internet Source	1%
9	www.researchgate.net Internet Source	1%

10

Submitted to Universitas Negeri Padang

Student Paper

1 %

11

repository.nusaputra.ac.id

Internet Source

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On