

EFEKTIVITAS MEDIA VIDEO ANIMASI MOTION GRAPHIC PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMP NEGERI 39 PADANG

Zahra Alvi Meisa¹, Fetri Yeni J², Novrianti³, Reni Kurnia⁴

^{1, 2, 3, 4}Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang, Sumatera Barat, Indonesia
Email: zahraalvimeisa@gmail.com

Article History

Received: 20-08-2024

Revision: 27-08-2024

Accepted: 29-08-2024

Published: 30-08-2024

Abstract. Lack of desire and low student participation in monotonous English learning can lead to low student learning outcomes. So support is needed in the form of media to overcome this problem. This study aims to determine the effectiveness of motion graphic animation video media in English subjects on the learning outcomes of grade VII students of SMP Negeri 39 Padang. The type of research is in the form of quantitative research with experimental methods. The sample in this study is 60 students consisting of an experimental class and a control class. Data analysis technique uses a t-test to determine student learning outcomes in English subjects. The results showed that there was a difference in the learning outcomes of the experimental class with an average of 73.83 and the control class with an average of 67.33. The use of motion graphic animation video media is effective in English subjects on the learning outcomes of grade VII students. It can be concluded that the learning outcomes of students who use motion graphic animation video media in English subjects have a significant impact on student learning outcomes

Keywords: Animated Video, Motion Graphic, Learning Outcomes, English

Abstrak. Kurangnya keinginan dan partisipasi siswa yang rendah dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang monoton dapat menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Sehingga dibutuhkan penunjang berupa media untuk mengatasi masalah tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media video animasi *motion graphic* pada mata pelajaran Bahasa Inggris terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 39 Padang. Jenis penelitian berupa penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Sampel pada penelitian ini adalah 60 orang siswa yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik analisis data menggunakan uji t-test untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada hasil belajar kelas eksperimen dengan rata-rata sebesar 73,83 dan kelas kontrol dengan rata-rata sebesar 67,33. Penggunaan media video animasi *motion graphic* efektif pada mata pelajaran Bahasa Inggris terhadap hasil belajar siswa kelas VII. Dapat disimpulkan hasil belajar siswa yang menggunakan media video animasi *motion graphic* pada mata pelajaran Bahasa Inggris memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Video Animasi, *Motion Graphic*, Hasil Belajar, Bahasa Inggris

How to Cite: Meisa, Z. A, Yeni J, F., Novrianti., & Kurnia, R. (2024). Efektivitas Media Video Animasi *Motion Graphic* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 39 Padang. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (4), 5304-5309. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1764>

PENDAHULUAN

Setiap manusia memiliki kewajiban untuk memperoleh pengetahuan, dan pendidikan adalah sesuatu yang perlu dilakukan. Pendidikan penting dalam mencerdaskan suatu bangsa agar sumber daya manusianya terus berkembang. Bidang pendidikan saat ini berkembang

pada laju yang sama dengan ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk meningkatkan pendidikan, baik guru maupun siswa harus beradaptasi. Sehingga, guru dapat menggunakan berbagai media dan alat untuk meningkatkan pembelajaran. Namun, guru harus cermat saat memilih media yang akan digunakan.

Media menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT), adalah segala bentuk yang digunakan untuk memrosespenyaluran informasi. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala sesuatu yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau didiskusikan. Definisi ini berdampak pada seberapa efektif program pendidikan. Menurut Nurfadhillah (2021), media pembelajaran adalah alat yang berperan sebagai saluran informasi, menyalurkannya kepada siswa selama proses pendidikan. Peta, bola dunia, audio-visual, visual, dan audio-visual adalah contoh media pembelajaran. Media video animasi grafis gerak adalah media yang menampilkan teks, grafik, suara, dan gambar. Menurut kerucut pengalaman belajar Dale, seseorang belajar 75% dari waktu melalui penglihatan, 13% melalui pendengaran, dan 12% melalui indera lain. Dengan demikian, pembelajaran visual dan pendengaran sangat bermanfaat dan memudahkan pembelajaran siswa melalui penggunaan media video. Untuk meningkatkan hasil pembelajaran, siswa dapat menggunakan media video untuk memahami dan mempertahankan konten karena mereka memiliki kapasitas mengingat 30%.

Menguasai bahasa asing adalah tujuan dari Mata Pelajaran Bahasa Inggris. Capaian Pembelajaran (CP) dari Mata Pelajaran Inggris dalam Kurikulum Merdeka menunjukkan bagaimana keterampilan mendengar, membaca, berbicara, menulis, dan menyajikan siswa akan ditingkatkan saat mereka belajar Bahasa Inggris. Mata pelajaran ini perlu ditanggapi dengan serius karena dapat membantu siswa menjadi lebih cerdas dan mahir dalam bahasa asing, yang saat ini sangat diperlukan untuk beradaptasi dan menjadi efektif dalam dunia kerja di masa depan. Oleh karena itu, sangat penting untuk belajar Bahasa Inggris dari tingkat pendidikan rendah.

Berdasarkan data dari pengamatan awal ditemukan bahwa beberapa siswa kurang terlibat, antusias, dan tertarik untuk belajar karena materi yang monoton ketika guru menjelaskannya. Hanya satu hingga tiga siswa yang mau menanggapi ketika guru mengajukan pertanyaan kepada mereka. Siswa kurang memahami soal yang diajukan oleh guru selama penilaian harian sehingga menurunkan hasil belajar mereka dan tidak memenuhi KKTP yaitu 75 dalam mata pelajaran Bahasa Inggris.

Media animasi *motion graphic* ini beradaptasi dengan kompetensi kemahiran membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Mengingat konten audio-visual disajikan dalam video animasi *motion graphic*. Siswa akan belajar bagaimana berbicara, menulis, dan mengekspresikan "*like and dislike*". Dari sisi penggunaan bagi siswa, media video animasi *motion graphic* melibatkan penglihatan serta pendengaran siswa, sehingga dapat membantu siswa dalam belajar seperti yang dikatakan dalam teori Dale, bahwa penglihatan dan pendengaran siswa dalam pembelajaran sangat berdampak pada pemahaman siswa. Dari sisi produk, media yang akan digunakan dalam penelitian telah teruji validitasnya dalam penelitian oleh Aisy (2023), hasil uji validasi oleh validator materi dan validator media membuktikan media video animasi *motion graphic* dinyatakan sangat valid dengan presentase sebesar 94,70% oleh ahli materi, 98,04% oleh ahli media I dan 95,78% dari ahli media II. Penelitian ini juga memiliki hasil uji praktikalitas dengan kategori sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris bagi siswa kelas VII SMP.

Media video animasi *motion graphic* adalah solusi untuk mengatasi permasalahan yang terdapat dalam mata pelajaran Bahasa Inggris di lapangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan terpenuhinya kompetensi Bahasa Inggris. Kelebihan dari penggunaan media video animasi adalah siswa akan tertarik dalam pembelajaran, secara tidak langsung siswa digiring untuk belajar melalui media video yang sedang ditayangkan, dibantu dengan guru sebagai pembimbing dan fasilitator pembelajaran, maka pembelajaran akan menjadi efektif. Seperti yang dikemukakan oleh Munir (2012), bahwa animasi memiliki fungsi dalam menarik perhatian audien terhadap materi yang disampaikan karena adanya pergerakan dan suara yang selaras.

METODE

Metode penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen. Metode eksperimen digunakan untuk mengetahui efektivitas dari suatu perlakuan terhadap sampel penelitian. Desain penelitiannya adalah *quasi eskperimen*, penelitian ini peneliti tidak dapat mengontrol variabel luar karna sampel dipilih berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Tujuan dari desain penelitian ini adalah untuk mengetahui kemungkinan hubungan sebab akibat melalui cara memberikan *treatment* dan membandingkan hasilnya dengan kelompok yang tidak diberi *treatment* (Jayantika, 2018). Desain penelitian yang digunakan yaitu *post test control group design* dengan memilih dua kelompok sebagai sampel penelitian, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media video animasi *motion graphic* dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Subjek pada penelitian adalah siswa kelas VII.1 dan

VII.2 di SMP Negeri 39 Padang. Analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan uji t-test untuk pengujian hipotesis.

HASIL

Data dikumpulkan dari dua sampel yaitu kelompok eksperimental yang belajar dengan media video animasi *motion graphic* dan kelompok kontrol yang belajar dengan pembelajaran konvensional. Dilakukan uji normalitas dan homogenitas sebagai uji prasyarat sebelum melakukan uji hipotesis.

Hasil Uji Normalitas

Pengujian normalitas menggunakan teknik analisis *Kolmogorov-Smirnov* dengan perhitungan melalui aplikasi SPSS, berikut adalah hasilnya:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Posttest Kelas Eksperimen	.153	30	.070	.931	30	.051
Posttes Kelas Kontrol	.149	30	.087	.958	30	.282

a. Lilliefors Significance Correction

Data menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal, seperti yang ditunjukkan pada tabel di atas. Ketika $\text{Sig} > 0.05$, hasil data normal dan ketika $\text{Sig} < 0.05$, hasil data tidak normal. Didapatkan nilai signifikan pada perhitungan $0,070 > 0,05$ dan $0,87 > 0,05$, sehingga data yang telah diuji berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas berfungsi untuk mengetahui homogennya hasil *post test*. Dasar pengambilan keputusan untuk data homogen diambil pada hasil *Levene Statistic Based on Mean* > 0.05 .

Tabel.2 Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.072	1	58	.789
	Based on Median	.082	1	58	.776
	Based on Median and with adjusted df	.082	1	56.428	.776
	Based on trimmed mean	.108	1	58	.743

Hasil menunjukkan bahwa data didapatkan nilai Sig *Based on Mean* $0.789 > 0.05$, sehingga data di atas homogen.

Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t *Independent Sampel T-Test*. Uji ini dilakukan agar mengetahui perbandingan pada hasil *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dasar pengambilan keputusan apabila $\text{sig} < 0.05$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Berikut adalah hasil perhitungan *t-test* menggunakan SPSS.

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig.(2- tailed)	Mean Difference	Std.Error Difference		Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.072	.789	2.256	58	.028	6.500	2.881		.733	12.267
	Equal variances not assumed			2.256	57.997	.028	6.500	2.881		.733	12.267

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan nilai Sig (2-tailed) $0.028 < 0.05$. Berarti adanya efektivitas yang signifikan antara penggunaan media video animasi *motion graphic* dengan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Bahasa Inggris terhadap hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 39 Padang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan hipotesis dapat diterima, yaitu adanya Efektivitas Media Video Animasi *Motion Graphic* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 39 Padang, Hal Ini didapati dari nilai Sig.(2-tailed) $0,028 < 0,05$ menunjukkan bahwa pembelajaran melalui media video animasi *motion graphic* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Inggris.

REFERENSI

- AECT, (1977). *The Definition Of Educational Technology*. Washington: Association for Educational Communication and Technology.
- Aisy, F. R. (2023). Pengembangan Media Video Motion Graphic pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 4(3), 181–188.
- Jayantika, I. P. A. A. P. dan; I. G. A. N. T. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta: DeePublish.
- Munir. (2012). *Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak.