

**PENGAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA SISWA  
KELAS V PENDIDIKAN DASAR**

**(Studi Kasus di UPT Sekolah Dasar Negeri (SDN) Sendanghaji Desa Sendanghaji  
Kecamatan Merakurak Kabupaten Tuban)**

<sup>1)</sup>Ali Fauzi, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban, email: alifauzi417@gmail.com

**Abstract**

*English is an international language used by most people in the world, so being able to speak English is a mandatory skill. Responding to this urgency, the Indonesian government has set a policy so that English is taught since Elementary School as local content. Learning English at the elementary school level is considered difficult and demands teacher competence and requires innovative strategies, methods, and media. Interesting media such as animated videos are still quite rarely used in elementary schools, especially in rural areas. SDN Sendanghaji is one of the schools that tries to apply this method despite the limited facilities owned by the school. In this case, this study aims to describe how teachers teach, what approaches, strategies, methods and media they use during the teaching and learning process. This research is a qualitative research in the form of a case study. The approach in this study is a phenomenological approach where researchers observe phenomena and facts during English learning and then describe them. The data in this study are in the form of lesson plans and facts that occur in the classroom and data sources are taken from facts and phenomena in the classroom and from the books used. The results of the study indicate that teachers have taught students well and successfully. Teachers use lecture, Q&A or discussion methods and role-playing; teachers apply scientific approaches and learning models to explore potential; teachers use animated video media supported by textbooks such as Student's Book My Next Words, Smart English Book and Grow with English; teachers use supporting equipment such as LCD Projectors and others, and are able to manage classes and learning time well. Students are enthusiastic about following lessons; they are motivated to practice and do homework and are able to understand the lessons very well.*

**Keywords:** Teaching, English, Animated Video, Learning Media

**Abstrak**

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan oleh sebagian besar orang di dunia, sehingga untuk mampu berbahasa Inggris merupakan kemampuan yang wajib dimiliki. Merespon urgensi tersebut, pemerintah Indonesia menetapkan kebijakan agar bahasa Inggris diajarkan sejak Sekolah Dasar sebagai muatan lokal. Pembelajaran bahasa Inggris pada jenjang pendidikan dasar dianggap sulit dan menuntut kompetensi guru serta membutuhkan strategi, metode, dan media yang inovatif. Media yang menarik seperti video animasi masih cukup jarang digunakan di SD khususnya di pedesaan. SDN Sendanghaji merupakan salah satu sekolah yang berusaha menerapkan metode tersebut meskipun dengan kondisi terbatasnya fasilitas yang dimiliki sekolah. Dalam hal ini, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana guru mengajar, apa pendekatan, strategi, metode dan media yang dia pergunakan selama proses belajar-mengajar. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif berbentuk studi kasus. Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan fenomenologis di mana peneliti mengamati fenomena dan fakta selama pembelajaran bahasa Inggris dan kemudian dia mendeskripsikannya. Data dalam penelitian ini



berbentuk RPP dan fakta yang terjadi di dalam kelas dan sumber data di ambil dari fakta dan fenomena di dalam kelas dan dari buku-buku yang di pakai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru telah mengajar siswa dengan baik dan berhasil. Guru menggunakan metode ceramah, tanya jawab atau diskusi dan bermain peran; guru menerapkan pendekatan imiah dan model pembelajaran menggali potensi; guru menggunakan media video animasi di dukung buku-buku pegangan seperti Student's Book My Next Words, Buku Pintar Bahasa Inggris dan Grow with English; guru menggunakan peralatan penunjang berupa LCD Proyektor dan lain lain, and mampu mengelola kelas dan waktu pembelajaran dengan baik. Siswa antusias untuk mengikuti pelajaran; mereka termotivasi untuk berpraktek dan mengerjakan PR serta mampu memahami pelajaran dengan sangat baik.

**Kata Kunci:** Pengajaran, Bahasa Inggris, Video Animasi, Media Pembelajaran

## Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional dan di anggap sebagai bahasa yang sangat penting di percaturan internasional. Saat ini, Bahasa Inggris di gunakan di semua aspek kehidupan baik itu bahasa Inggris lisan maupun tulisan. Dengan mampu berbahasa Inggris, orang dapat dengan lebih mudah menyerap pengetahuan dan mengetahui perkembangan di berbagai bidang kehidupan di berbagai negara. Bahasa Inggris bukan hanya di butuhkan bagi mereka yang ingin mendapatkan pekerjaan atau posisi yang baik akan tetapi juga di butuhkan bagi mereka yang ingin mendapatkan beasiswa di Perguruan Tinggi baik di dalam negeri maupun di luar negeri. Hal ini mengingat banyaknya lowongan atau posisi yang mensyaratkan kemampuan bahasa Inggris serta banyaknya tawaran beasiswa dengan mensyaratkan kemampuan bahasa Inggris baik lisan maupun tulisan. Olehkarena itu, para calon karyawan atau professional atau mahasiswa harus mempunyai kualifikasi bahasa Inggris sesuai standard yang di butuhkan. Mengetahui betapa pentingnya memiliki kemampuan berbahasa Inggris yang di butuhkan di semua aspek kehidupan, maka pemerintah sudah menyiapkan dan mendeklarasikan pembelajaran bahasa Inggris sejak dini mulai di Sekolah Dasar sebagai muatan lokal dan secara umum dimulai sejak di SLTP sebagai muatan nasional yang di ujikan di Ujian Nasional.<sup>1</sup>

Di Negara-negara berkembang baik di benua Afrika maupun di benua Asia, kebanyakan bahasa Inggris sudah menjadi bahasa Kedua setelah bahasa nasional, bahkan bahasa ini bukan hanya di gunakan di dunia pendidikan melainkan sudah di gunakan oleh warga masyarakatnya pada event-event tertentu. Hal ini di karenakan pengajaran bahasa Inggris sudah di berikan pada usia dini sejak dahulu kala atau bisa juga karena bahasa nasional di Negara tersebut sudah tercerabut dari akar aslinya. Hal ini berbeda dengan sistem pendidikan dan tata kenegaraan di Indonesia yang mana bahasa Inggris jaman dahulu secara formal mulai di masukkan pada kurikulum SLTP dan baru sejak tahun 1994 kurikulum bahasa Inggris mulai di masukkan di SD itupun hanya sebagai muatan local.<sup>2</sup> Selain itu, dengan adanya sumpah pemuda, maka bangsa

<sup>1</sup> Fauzi, Ali. 2020. Teaching English as a Local Content in the Fourth Grade Students of SDN Bogorejo Merakurak Tuban. Tuban: Tadris, Volume 14/No.2/Tahun 2020. Hal 63.

<sup>2</sup> Ibid.



Indonesia sangat bangga menggunakan bahasa Nasionalnya yaitu Bahasa Indonesia sehingga bahasa Inggris di Indonesia kurang begitu popular di masyarakat bahkan lebih popular bahasa daerah. Secara umum dan praktis, kaum terpelajar di Indonesia juga kurang banyak menggunakan bahasa Inggris baik lisan maupun tulisan dalam kehidupan sehari-hari dan masyarakat bahkan lebih banyak menggunakan bahasa daerah masing-masing sehingga Bahasa Inggris masih menjadi Bahasa Asing di Indonesia.

Sebuah gagasan untuk mengatasi kelemahan berbahasa Inggris dan meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris sejak atau di kalangan anak-anak, maka perlu secara nasional siswa Sekolah Dasar itu seyogyanya mendapat materi bahasa Inggris walaupun sebetulnya secara nasional belum menjadi mata pelajaran yang wajib di ajarkan.<sup>3</sup> Mengingat menurut pengalaman peneliti, anak-anak itu kalau sudah di biasakan mendapat materi pelajaran bahasa Inggris, mereka akan mudah memahaminya. Artinya, jika siswa sejak dini di biasakan memasuki situasi alami berbahasa Inggris, maka tingkat pencapaian keberhasilan pembelajaran bahasa Inggris dapat maksimal. Begitu anak mulai masuk SLTP dan seterusnya, mereka akan merasakan bahwa bahasa Inggris itu tidak sulit karena sudah mempunyai dasar yang kokoh. Untuk itulah pemerintah mulai memperkenalkan pelajaran bahasa Inggris dan mulai mengharuskan adanya pelajaran bahasa Inggris sejak usia Sekolah dasar sesuai dengan kurikulum tahun 1994. Walaupun pemerintah sudah berusaha keras untuk mewajibkan penerapan pembelajaran bahasa Inggris di seluruh SD di Indonesia akan tetapi realitasnya sampai sekarang kurang maksimal di karenakan terutama di daerah terpencil SDM guru bahasa Inggris terbatas, kurang atau bahkan tidak ada. Fasilitas dan sarana yang di butuhkan dalam pembelajaran bahasa Inggris di era digital ini juga kurang memadai. Sementara di kota-kota dan daerah-daerah yang sudah maju, materi pelajaran bahasa Inggris sudah dapat di berikan sejak di munculkannya gagasan tersebut. Maka, di Indonesia sendiri penerapan kebijakan pemberlakuan pelajaran bahasa Inggris di SD sebagai muatan sudah ada gap yang lebar antara di daerah terpencil dengan daerah yang cukup akses apalagi dengan daerah perkotaan yang sudah menerapkan media Digital.

Oleh karena itu, Peneliti ingin mengetahui dan mendeskripsikan penggunaan media digital dalam hal ini Video Animasi dalam pembelajaran bahasa Inggris di pedesaan tepatnya di UPT SDN Sendanghaji. Peneliti mengadakan penelitian di UPT SDN Sendanghaji Desa Sendanghaji Kecamatan Merakurak Kabupaten Tuban, setelah mengetahui bahwa guru sejak dulu kelas I sudah mulai mengajarkan Bahasa Inggris di lembaga SDN tersebut dan di pertegas lagi secara wajib mulai di Kelas III sampai dengan kelas VI sesuai dengan ketentuan dan struktur kurikulum merdeka. Peneliti mengadakan penelitian tentang pengajaran bahasa Inggris di Kelas V di UPT SDN Sendanghaji Desa Sendanghaji Kecamatan Merakurak Kabupaten Tuban karena Lembaga ini walaupun di desa dan kurang cukup fasilitasnya tetapi berani mencoba menggunakan media pembelajaran video animasi. Selain itu, guru juga sudah menggunakan buku-buku penunjang materi seperti *Buku Pintar Bahasa Inggris* terbitan Media Pressindo oleh Nanang Setiadi, yang

---

<sup>3</sup> EYLC Team. 2021. Student's Book: My Next Words. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. Hal iv.



mana buku ini materinya terstruktur dengan sangat baik.<sup>4</sup> Peneliti memilih kelas V karena walaupun strata SD masih di kategorikan kelas anak-anak tetapi kelas V anak-anak sudah memasuki tahap pematangan mental belajar dan sudah sedikit faham IT atau dunia digital. Selain itu, jumlah siswanya juga memenuhi persyaratan penelitian yakni 33 siswa dengan rincian laki-laki 22 siswa dan perempuan 11 siswi, dan tidak mengganggu persiapan mereka untuk Ujian Nasional yang masih akan di hadapi tahun depan. Peneliti perlu sekali mengetahui proses pengajaran bahasa Inggris ini mengingat pengajaran bahasa Inggris yang di lakukan oleh guru perlu diteliti untuk mengetahui bagaimana process pengajarannya, kreativitas gurunya dan sarana yang di butuhkannya. Hal ini di karenakan bahasa Inggris ini hanyalah muatan local yang mana proses pembelajarannya tergantung pada pengetahuan, kreativitas dan daya inovasi guru tersebut.

Karena siswa tingkat Sekolah dasar masih kategori anak-anak, maka tentu saja guru harus mengetahui karakteristik anak-anak yaitu anak-anak usia SD kelas V yang tentu saja secara alami berbeda dengan anak-anak usia Sekolah Menengah. Mereka tentu saja masih suka bermain, bergerak kesana kemari dan agak sulit di ajak fokus ke pelajaran. Maka disinilah guru harus mengetahui apa yang tidak dan apa yang di sukai mereka. Guru menggunakan metode, strategi atau teknik dan media yang mereka sukai. Dalam hal kesukaan ini, salah satu diantara yang terpenting adalah media pembelajaran. Kasbolah membagi media pembelajaran kedalam 3 kategori yaitu (1) Audio media (2) Visual media (3) Audio Visual Media.<sup>5</sup> Audio media adalah media yang hanya bisa di dengarkan. Audio media meliputi Radio, Tape recorder, Cassettes and language laboratory. Visual media adalah media yang dapat di lihat misalnya gambar, foto, dll. Sedangkan Audio Visual media adalah media yang dapat dilihat dan di dengarkan oleh para siswa misalnya TV, Film, LCD, dll. Dalam hal ini, media pembelajaran yang di gunakan dalam pengajaran bahasa Inggris ini adalah video animasi yang termasuk audio visual.

Mengingat uniknya pengajaran bahasa Inggris untuk anak-anak tersebut, maka Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di UPT SDN Sendanghaji dengan mengambil judul penelitian *“Pengajaran Bahasa Inggris Berbasis Video Animasi Pada Siswa Kelas V: Studi Kasus di UPT Sekolah Dasar Negeri (SDN) Sendanghaji Desa Sendanghaji Kecamatan Merakurak Kabupaten Tuban.”* Peneliti ingin mengetahui dan memaparkan bagaimana guru bahasa Inggris mengajar, apa materi yang dia persiapkan, dan bagaimana proses pembelajarannya. Hasil dari penelitian ini di harap dapat memberi kontribusi berharga untuk mengembangkan strategi pengajaran dan memberi inspirasi baru dalam pengembangan pengajaran bahasa Inggris di kalangan anak-anak. Selain itu, peneliti juga berharap agar hasil penelitian ini berguna sebagai sumber inspirasi dan referensi bagi para peneliti berikutnya sehingga dapat membuat penelitian yang lebih mendalam.

## Metodologi

<sup>4</sup> Setiadi, Nanang. 2021. Buku Pintar Bahasa Inggris. Jakarta: Media Pressindo. Hal. 9.

<sup>5</sup> Kasbolah,K.1993. Teaching and Learning Strategy. Malang: IKIP Negeri Malang Press.



Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang berbentuk studi kasus. Penelitian Kualitatif adalah penelitian yang lebih menekankan analisisnya pada proses dan penyimpulannya bersifat deduktif dan induktif serta pada analisis terhadap dinamika hubungan antar fenomena yang di amati dengan menggunakan logika.<sup>6</sup> Artinya, peneliti hanya mengamati proses pembelajaran bahasa Inggris di dalam kelas, yaitu Kelas V di UPT SDN Sendanghaji yang sekaligus sebagai obyek penelitian, menganalisa setiap gejala yang ada di dalam kelas dan menyimpulkan hasil analisa tersebut baik secara deduktif maupun secara induktif. Bentuk penelitian ini adalah Studi Kasus yang berarti pembelajaran bahasa Inggris dengan media Video Animasi di SD pedesaan itu hal yang langka karena penggunaan media ini membutuhkan kebiasaan siswa belajar memakai media digital, membutuhkan fasilitas belajar yang cukup dan guru yang mahir IT. Di dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan fenomenologis dimana peneliti mengamati dan menafsirkan fakta-fakta berdasarkan fenomena yang ada di dalam kelas selama pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris walaupun pengamatan tersebut bersifat subyektif.<sup>7</sup> Sedangkan data dan sumber data dalam penelitian ini ada 2 yaitu data primer dan data sekunder. Data primer berupa video animasi dari Youtube, *Pegangan Guru Bahasa Inggris untuk SD/MI Kelas V*<sup>8</sup> dan RPP dari guru Bahasa Inggris yang mengajar di kelas V di UPT SDN Sendanghaji, sedangkan data sekunder berupa Konten tentang pengajaran Bahasa Inggris pada anak-anak dari buku Paket berjudul *Student's Book My Next Words*, *Buku Pintar Bahasa Inggris* dan *Grow with English* serta berbagai referensi dari berbagai literatur tentang teori dan prinsip-prinsip pengajaran bahasa Inggris dan teori tentang penelitian sebagai alat untuk menganalisa dan menginterpretasikan data.<sup>9</sup>

Sedangkan metode penelitian yang peneliti gunakan adalah metode descriptive-qualitative yang berarti peneliti hanya mendeskripsikan saja temuannya sehingga menjadi karya penelitian sedemikian rupa.<sup>10</sup> Artinya peneliti mendeskripsikan semua yang dia temukan menjadi temuan penelitian berdasarkan data, fakta dan fenomena hasil dari pengamatan selama proses pengajaran bahasa Inggris di kelas 5 di UPT SDN Sendanghaji. Selanjutnya, Peneliti menganalisa dan mendeskripsikan temuan penelitian sedemikian rupa. Instrumen di dalam penelitian ini adalah diri peneliti sendiri sebagai instrument kunci dan dalam pengumpulan data pada penelitian ini murni mengandalkan teknik observasi atau pengamatan secara langsung seperti pernyataan Arikunto bahwa observasi merupakan teknik meneliti dengan cara mengamati fakta-fakta, bukti-bukti dan proses secara langsung.<sup>11</sup> Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengetahui kemudian mendeskripsikan semua kejadian dan aktivitas baik yang dilakukan oleh guru maupun oleh para siswa. Setelah data tersebut terkumpul, peneliti kemudian menganalisa data tersebut mulai dari,

<sup>6</sup> Abdussamad, H. Zuchri. 2021. Metode Penelitian Kualitatif. CV. Syakir Media Press. Hal. 29.

<sup>7</sup> Arifin, Imron. (ed) 1994. Penelitian Kualitatif dalam Ilmu-Ilmu Sosial dan Keagamaan. Malang: Kalimasada Press. Hal. 46-47.

<sup>8</sup> Widjaja, R. dan Ishlah Ma'ruf Sahrani. 2020. Pegangan Guru Bahasa Inggris untuk SD/MI. Surakarta: CV Grahadi.

<sup>9</sup> Arikunto,S.1998. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta:PT. Rineke cipta. 2002, Hal. 23.

<sup>10</sup> Moleong, J. Lexy. 2017. Metodolog Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Hal. 3- 10.

<sup>11</sup> Arikunto,S.1998.prosedur penelitian suatu pendekatan praktek.jakarta:PT. Rineke cipta. Hal. 23.



persiapan mengajar, pra kegiatan mengajar, kegiatan mengajar berlangsung dan pasca kegiatan mengajar.

## Hasil

### 1. Data Persiapan Pembelajaran

Penelitian ini dilaksanakan di siswa kelas 5 SDN Sendanghaji pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang diajarkan semester Gasal Tahun Ajaran 2023/2024. Data yang terkait dengan persiapan pembelajaran dikumpulkan melalui teknik dokumentasi yang di triangulasi dengan teknik wawancara dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Ringkasan RPP Bahasa Inggris Kelas 5 SDN Sendanghaji

<b>Nama Lembaga</b>	: UPT SD Negeri Sendanghaji
<b>Alamat Lembaga</b>	: Desa Sendanghaji Kec. Merakurak Kab. Tuban
<b>Kelas/ Semester</b>	: V / 2
<b>Mata Pelajaran</b>	: Bahasa Inggris
<b>Bab Pembahasan</b>	: Hobbies, Occupations (Professions) and Asking and Giving Personal Information
<b>Alokasi Waktu</b>	: 1 pertemuan x 2JP x @35 menit (Topik tersebut dapat di jadikan 2 atau 3 kali pertemuan).
<b>KOMPETENSI DASAR (KD)</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendeskripsikan hobby, occupations dan Personal Information.</li> <li>2. Mengidentifikasi tentang kesukaan, profesi dan informasi diri.</li> <li>3. Merespons instruksi untuk melihat gambar kemudian menjawab pertanyaan tentang hobby, occupations dan Personal Information.</li> </ol>	
<b>INDIKATOR</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan kesukaan, detail pekerjaan, nama dan ejaannya dengan ucapan dan lafal yang benar.</li> <li>• Mencocokkan gambar dengan pernyataan yang tepat.</li> <li>• Menyebutkan dan menebak deskripsi hobby, profesi dan informasi diri.</li> <li>• Memperagakan instruksi tanya jawab sederhana mengenai kesukaan atau hobby, Okupasi atau profesi dan menyebut serta bertanya nama.</li> <li>• Mengisi kalimat atau paragraph rumpang.</li> <li>• Membacakan deskripsi hobby, Occupations, dan Asking and Giving Personal Information.</li> </ul>	



METODOLOGI PEMBELAJARAN	
MEDIA PEMBELAJARAN	ALAT DAN BAHAN
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Pendekatan Pembelajaran:</b> <i>Scientific Approach</i></li> <li><b>Model Pembelajaran :</b> <i>Discovery learning</i></li> <li><b>Metode Pembelajaran :</b> Tanya jawab, diskusi, dan bermain peran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Spidol dan Papan Tulis</li> <li>Laptop dan LCD proyektor</li> <li>Speaker</li> </ul>
PROSEDUR PEMBELAJARAN	
<b>Pembukaan (10 Menit) untuk 1 x Tatap Muka</b>	
<p> <b>Orientation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru dan Siswa melakukan pembukaan dengan mengucapkan salam dan berdoa untuk memulai pembelajaran.</li> <li>Guru mempersiapkan siswa secara fisik dan psikis dengan menanyakan kabar dan kesiapan belajar.</li> </ul> <p> <b>Apersepsi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan pelajaran yang akan diajarkan.</li> </ul> <p> <b>Motivation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan memberikan lagu atau game pembuka agar siswa bersemangat menerima pelajaran.</li> </ul> <p> <b>Referral</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menyampaikan mekanisme dan tujuan pembelajaran atas materi yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.</li> </ul>	

Kegiatan Inti (50 Menit) untuk 1 X Tatap Muka	
Prosedur Belajar	Kegiatan
<i>Stimulation</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa diberikan motivasi atau stimulasi untuk fokus pada topik pembelajaran dengan cara:           <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Melihat (Observing)</b> Mengamati gambar dan video animasi dengan topik Hobby, Occupations dan Asking and Giving Personal Information dari tampilan LCD Proyektor</li> <li><b>Membaca (Reading)</b> Membaca materi yang berjudul Hobby, Occupations dan Asking and Giving Personal Information.</li> <li><b>Menulis (Writing)</b> Menulis rangkuman pada ruang kosong dari hasil pengamatan dan bacaan terkait materi yang berjudul Hobby, Occupations dan Asking and Giving Personal Information.</li> <li><b>Menyimak (Listening)</b> Menyimak penjelasan pengantar materi dari guru dan dari narator video animasi yang berjudul Hobby, Occupations dan Asking and Giving Personal Information secara garis besar.</li> <li><b>Berbicara (Speaking)</b> Bertanya, menjawab pertanyaan dan menjelaskan terkait topik Hobby, Occupations dan Asking and Giving Personal Information.</li> </ol> </li> </ul>
<i>Problem statement</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan topik</li> </ul>
<i>Data collection</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menyampaikan materi dan Siswa mencatat semua informasi dari guru.</li> <li>Guru memberikan tugas misalnya tanya jawab terkait dengan topik.</li> </ul>



<i>Data processing</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa bersama kelompoknya mendiskusikan dan mengolah informasi tentang tugas tersebut misalnya mendeskripsikan topik.</li> </ul>
<i>Verification</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mendiskusikan hasil pengamatan mereka dan memverifikasinya.</li> <li>Siswa mengkomunikasikan hasil tugas di depan kelas.</li> <li>Siswa dan guru bersama-sama mendiskusikan pertanyaan, jawaban dan penjelasan yang telah disampaikan siswa.</li> </ul>
<i>Generalization</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa menyimpulkan poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran.</li> <li>Siswa bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami, atau guru melontarkan beberapa pertanyaan kepada siswa yang berhubungan dengan materi.</li> </ul>
<b>Penutup (10 Menit) untuk 1 x Tatap Muka</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa membuat <i>resume</i> tentang poin-poin penting dari topik.</li> <li>Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik.</li> </ul>	
<b>PENILAIAN</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Kognitif : Tes tertulis (diambil dari hasil mengerjakan tugas mengisi ruang kosong dari video dan kalau waktu cukup juga tugas di buku paket atau LKS).</li> <li>Afektif : Jurnal (diambil dari hasil observasi secara langsung terhadap perilaku siswa di kelas).</li> <li>Keterampilan / Psikomotor: Penilaian proyek atau penampilan (Bisa diambil dari penilaian <i>speaking, listening, reading</i> dan <i>writing</i>).</li> </ul>	

## 2. Data Pelaksanaan Pembelajaran

Sesuai dengan uraian RPP di atas, model pembelajaran yang digunakan adalah discovery learning. Hasil penelusuran data pada saat aktivitas pembelajaran diuraikan sesuai dengan tahapan discovery learning dengan rincian sebagai berikut:

### a) Simulation

Simulasi di isi dengan Kegiatan dimana para siswa di berikan motivasi atau simulasi untuk fokus pada topic pembelajaran dengan cara:

**b) Melihat (Observing)**

Guru menampilkan gambar dan video animasi tentang hobby atau profesi atau tanya jawab identitas diri dari tampilan LCD Proyektor dan siswa di minta untuk mengamati tampilan gambar atau video tersebut. Guru, misalnya bilang, “*Class, I shall show you the picture and video containing about hobby atau occupations atau asking and giving personal information from the projector, and please examine closely.*” Anak-anak, ibu akan tunjukkan kalian gambar dan video tentang hobi atau profesi atau tanya jawab informasi diri (tergantung topik yang di tentukan), silahkan anak-anak amati dengan cermat.

**c) Membaca (Reading)**

Setelah tahap melihat atau mengamati tayangan topik tang di bahas, kemudian guru menyuruh siswa untuk membaca teks yang tertulis di layar. Membaca adalah kunci utama dalam belajar dan untuk bisa membaca, anak di kenalkan dengan huruf dan di latih untuk bisa membaca.<sup>12</sup> Karena ini pelajaran bahasa Inggris, maka tentu saja guru harus mengenalkan huruf dan teks berbahasa Inggris. Guru berkata “*After you have known hobby from the video, now, please read the teks on the screen or read together after the narrator*”. Setelah anda mengetahui hobbi dari video, sekarang silahkan baca teks yang tampak pada layar atau tirukan pembacaan yang di lakukan naratornya.

**d) Menulis (Writing)**

Sama dengan membaca, menulis juga kunci utama dalam belajar dan untuk bisa menulis, maka anak harus di latih mulai dengan menulis huruf, kata dan kalimat.<sup>13</sup> Guru menyuruh siswa untuk menulis rangkuman dari hasil pengamatan dan bacaan serta pembicaraan terkait materi berjudul hobbi. Guru berkata, “*Class, you have seen the video and read the text on the screen, now please write in the blank and summarize what you have seen and what you have read in one paragraph.*

**e) Menyimak (Listening)**

Guru menyuruh siswa untuk menyimak penjelasan pengantar materi hobby atau Occupations atau Asking and Giving Personal Information secara garis besar. Guru menjelaskan tentang topik tersebut secara luas. Setelah itu, guru menyuruh siswa untuk

---

<sup>12</sup> Agustin, N., Novitasari, N. 2021. Penerapan Buku Pintar Cepat Baca Siswa Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SD Islam Terpadu Assalafiyah Pambon Tahun Pelajaran 20220/202. PREMIER: Journal of Islamic Elementary Education, 3 (1), 34-42. <https://doi.org/10.51675/jp.v3i1.121>. Hal 35.

<sup>13</sup> Ibid.

menyimak isi dari video animasi yang berkaitan dengan topik. “*Class, you know that everyone must have hobby. Hobby is something to which someone likes and to do*”. Anak-anak, perlu kalian mengetahui bahwa setiap orang pasti punya hobi. Hobi itu sesuatu yang di sukai dan sering di lakukan. Guru dapat menjelaskan tentang hobi tersebut lebih mendetail jika di perlukan. “*Now, please listen to the video to know more about hobby*.” Pada saat menyimak ini, siswa di suruh mencatat hal-hal penting yang nantinya dapat di gunakan sebagai tambahan wacana berdiskusi. Setelah itu, guru menyuruh siswa untuk menyimak video yang telah di tentukan topiknya.

**f) Berbicara (Speaking)**

Setelah semua proses tersebut di lakukan siswa, maka guru menyuruh siswa untuk membuat tanya jawab terkait dengan hobby. “*Class, you have listened to the video, please make questions and answer related to the topic of hobby; it is about your each hobby*.” Anak-anak, kalian sudah mendengar dan melihat video animasi, sekarang praktekkan speaking kalian dengan saling bertanya jawab tentang hobi kalian.

**g) Problem statement**

Pada poin problem statement ini, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan sebanyak mungkin pertanyaan kepada guru yang berkaitan dengan topic. Guru berkata, “*OK, I have explained everything about the topic and you have also listened the discussion about the topic. Do you understand?”, or do you have any questions?. OK, If you have questions, please fire away?*”. Pada saat sesi problem statement ini, para siswa di beri kesempatan untuk banyak bertanya kepada guru.

**h) Data Collection**

Ingat bahwa anak-anak itu mudah lupa dan sulit fokus, maka pada poin data collection ini, guru sekali lagi mengulang untuk menyampaikan materi dan sekali lagi siswa di minta untuk memperhatikan dan mencatat semua informasi dari guru dan dari pemutaran ulang video. Pada saat itu juga guru memberikan tugas kepada siswa untuk meringkas materi yang sudah di sampaikan.

**i) Data Processing**

Sebagai tindak lanjut, pada poin data processing ini, guru mengelompokkan siswa menjadi tiga kelompok. Siswa bersama kelompoknya mendiskusikan dan mengolah informasi

tentang tugas mencatat tadi. Hasil dari diskusi kelompok, di tulis kembali dalam bentuk ringkasan per kelompok.

**j) Verification**

Pada poin ini, guru menyuruh siswa untuk mendiskusikan hasil pengamatan mereka dalam bentuk ringkasan tadi dan menyuruh memverifikasi agar lebih valid. Setelah itu, guru menyuruh perwakilan kelompok untuk menyampaikan ringkasan yang telah dibuat kelompok di depan kelas. Kelompok yang lain dapat mendebat atau memberi masukan. Setelah tiga kelompok selesai presentasi, Siswa dan guru bersama-sama mendiskusikan lagi dan jika pada saat presentasi tadi ada pertanyaan yang belum terjawab, maka guru membantu menjawab dari pertanyaan dan memperbaiki ringkasan yang telah di kerjakan siswa.

**k) Generalization**

Setelah proses tersebut selesai, maka pada tahap generalisasi ini, Guru menyuruh para siswa untuk menyimpulkan poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran. Pada saat itu juga, guru menyuruh siswa untuk bertanya kembali tentang hal-hal yang belum di fahami, atau guru melontarkan beberapa pertanyaan kepada siswa yang berhubungan dengan topik. Hal ini sangat penting untuk mengetahui sampai sejauh mana siswa faham terhadap materi yang telah disampaikan. Selain itu juga dapat sebagai pertegasan terhadap topic yang di bahas dan sebagai pra evaluasi per topic dan per meeting.

### 3. Tahap Evaluasi Pembelajaran

**a) Refleksi**

Tahap ini adalah tahap penutup dan guru mengalokasikan waktu selama 10 menit. Pada tahap ini, sekali lagi, guru memastikan hasil belajar pada pertemuan tersebut dan menyuruh kembali para siswa untuk membuat ringkasan (resume) tentang poin-poin penting dari topic yang telah di bahas. Guru menyuruh siswa untuk mengumpulkan hasil ringkasan baik ringkasan dari tugas kelompok maupun tugas individu tersebut. Hal ini dilakukan agar guru dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa secara holistic baik tingkat pemahaman secara individu maupun pemahaman dalam kerja berkelompok. Guru menyisihkan sedikit waktu untuk membaca dan memeriksanya resume kelompok secara acak. Sedangkan resume individu dapat dibawa pulang untuk dibaca dan dikoreksi di rumah. Setelah itu,

guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik.

Guru kemudian mengajak siswa untuk menutup pelajaran dengan berkata “*Class, I think that is all. Let's close the meeting by reciting Hamdalah.* Guru dan siswa mengucapkan hamdalah bersama-sama, “Alhamdulillahirobbil ‘alamin”. Guru kemudian mengucapkan salam perpisahan. “Wassalamu’alaikum Warahmatullahi wabarakatuh. *See you next meeting. Good bye*” dan siswa membalas dengan mengatakan “*see you, good bye, Miss.*”

**b) Penilaian**

Pada tahap penilaian ini, guru mengkategorikan penilaian atas 3 unsur yaitu:

- Kognitif

Unsur penilaian kognitif ini berupa tes tertulis yang di ambil dari hasil mengerjakan tugas mengisi ruang kosong atas materi dan topik yang menggunakan video animasi.

- Afektif

Unsur penilaian afektif di ambil dari hasil observasi guru secara langsung terhadap prilaku siswa di kelas selama pelajaran berlangsung.

- Psikomotorik

Unsur penilaian Psikomotorik ini di ambil dari penampilan siswa pada ketrampilan speaking dan writing walaupun ketrampilan tersebut masih bersifat sangat dasar.

Dari penilaian yang di lakukan guru bahasa Inggris dapat di tarik garis besar tentang keberhasilan pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris pada siswa kelas V di UPT SDN Sendanghaji. Secara umum siswa dapat memahami materi pelajaran dengan topic yang sudah di tentukan secara maksimal. Hal ini di buktikan oleh hasil resume mereka atas materi yang bermedia video animasi yang rata-rata mereka dapat meresume dengan sangat baik. Selama pelajaran bahasa Inggris berlangsung, pada saat diskusi dan tanya jawab, suasana kelas meriah dan dinamis sebaliknya pada saat mereka mengerjakan tugas mengisi ruang kosong di pada lembar kertas, suasana kelas agak sepi dan hanya ada suara-suara kecil mereka kedengaran saling bertanya sana sini. Jelas sekali siswa sudah mulai bisa fokus ke pelajaran dan serius mengerjakan tugas di dalam kelas. Tidak sia-sia rasanya, bahasa Inggris yang sudah mulai di ajarkan sejak di kelas 1 dan secara tersistematis sejak di kelas 3 sesuai dengan ketentuan kurikulum merdeka sudah terlihat hasilnya. Penampilan siswa pada saat diskusi atau presentasi sangat percaya diri dan mengesankan dengan



ketrampilan speaking nya dan ketrampilan writing dalam hal mengisi ruang kosong dan membuat resume juga sangat bagus untuk tingkat dan ukuran anak-anak.

## Pembahasan

Relevan dengan karakteristik era digital, penggunaan media video animasi banyak diimplementasikan pada pembelajaran. Berdasarkan uraian data di atas, temuan penelitian akan dibahas sesuai dengan subbab di bawah.

### Kelebihan Penggunaan Video Animasi Pada Pembelajaran Bahasa Inggris

Sesuai dengan hasil observasi dan wawancara, siswa sangat merasa terbantu dengan adanya media animasi yang digunakan oleh guru bahasa inggris. Mereka dikonfirmasi merasa lebih mudah memahami materi yang diberikan dengan adanya ilustrasi yang jelas. Hal tersebut sesuai dengan kelebihan Video animasi yang dapat menyederhanakan konsep-konsep abstrak dan kompleks dengan memvisualisasikannya dalam bentuk grafis yang mudah dipahami <sup>14</sup>. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa terlihat antusias dengan materi yang diajarkan menggunakan media video animasi. Penelitian Moreno<sup>15</sup> juga menunjukkan hasil bahwa video animasi yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Di samping itu, hasil observasi juga menunjukkan bahwa peningkatan keaktifan belajar siswa juga bersifat merata. Hal tersebut dapat diasumsikan bahwa Media video animasi dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dengan cara yang fleksibel, memungkinkan penyesuaian terhadap berbagai gaya belajar<sup>16</sup>.

### Tantangan Dalam Penggunaan Video Animasi Pada Pembelajaran Bahasa Inggris

Selain memberikan dampak positif, hasil pengumpulan data juga mengidentifikasi beberapa tantangan yang muncul dalam upaya penerapan media video animasi pada pembelajaran bahasa inggris di kelas 5 SD. Hasil wawancara dengan guru kelas didapatkan informasi bahwa penyusunan materi menggunakan video animasi membutuhkan waktu persiapan yang lebih lama. Namun, hal tersebut dapat diatasi dengan banyaknya sumber belajar gratis yang dapat diakses pada

---

<sup>14</sup> Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.

<sup>15</sup> Moreno, R., & Mayer, R. E. (2007). *Interactive multimodal learning environments*. Springer.

<sup>16</sup> Schnottz, W., & Kürschner, C. (2007). External and internal representations in the acquisition and use of knowledge: Similarities and differences. *Learning and Instruction*.



berbagai platform. Hasil penelitian Tversky<sup>17</sup> juga menjelaskan bahwa Produksi video animasi berkualitas tinggi bisa mahal dan memerlukan waktu, tenaga, serta keterampilan teknis. Di samping itu, banyaknya sumber belajar yang dapat diakses oleh guru dalam mengumpulkan materi membutuhkan ketelitian dalam merangkai beberapa animasi untuk disesuaikan dengan materi yang dibutuhkan<sup>18</sup>. Secara keseluruhan, video animasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan pengalaman belajar jika digunakan dengan bijaksana. Namun, penting untuk mempertimbangkan tantangan yang ada dan merancang materi animasi dengan perhatian pada efektivitas dan efisiensi.

## Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru mengajar bahasa Inggris dengan sangat baik. Guru menggunakan metode ceramah, Tanya-jawab (diskusi), dan bermain peran. Guru menerapkan *Scientific Approach* dan model pembelajaran *Discovery Learning*. Guru menggunakan media pembelajaran video animasi, dengan RPP yang tertata di tunjang Buku Paket *Student's Book My Next Words*, Buku Pintar Bahasa Inggris dan *Grow with English 5*. Guru mampu mengelola kelas dan waktu dengan baik. Siswa mengikuti pelajaran dengan sangat antusias. Keaktifan siswa juga dinilai meningkat secara merata. Namun, dalam upaya menerapkan video animasi dalam pembelajaran bahasa inggris memerlukan waktu persiapan yang lebih lama dan menuntut ketelitian guru dalam merangkai video animasi yang dibutuhkan sesuai dengan materi pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan gambaran mengenai penerapan media animasi video pada pembelajaran bahasa inggris. Disarankan untuk para guru untuk mempertimbangkan kelebihan dan tantangan dalam penerapan media tersebut dalam meminimalisir problem yang dihadapi.

## Daftar Referensi

- Abdussamad, H. Zuchri. 2021. Metode Penelitian Kualitatif. CV. Syakir Media Press. Hal. 29.
- Agustin, N., Novitasari, N. 2021. Penerapan Buku Pintar Cepat Baca Siswa Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SD Islam Terpadu Assalafiyyah Pambon

---

<sup>17</sup> Tversky, B., Morrison, J., & Betrancourt, M. (2002). *Animation: Can it facilitate?*. International Journal of Human-Computer Studies.

<sup>18</sup> Sweller, J. (2005). *The cognitive architecture of multimedia learning: Aspects of the structure of cognitive load*. Cambridge Handbook of Multimedia Learning.



- Tahun Pelajaran 20220/202. PREMIER: Journal of Islamic Elementary Education, 3 (1), 34-42. <https://doi.org/10.51675/jp.v3i1.121>. Hal 35.
- Arikunto,S.1998. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta:PT. Rineka cipta. 2002, Hal. 23.
- Arifin, Imron. (ed) 1994. Penelitian Kualitatif dalam Ilmu-Ilmu Sosial dan Keagamaan. Malang: Kalimasada Press. Hal. 46-47.
- EYLC Team. 2021. Student's Book: My Next Words. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. Hal iv.
- Fauzi, Ali. 2020. Teaching English as a Local Content in the Fourth Grade Students of SDN Bogorejo Merakurak Tuban. Tuban: Tadris, Volume 14/No.2/Tahun 2020. Hal 63.
- Kasbolah,K.1993. Teaching and Learning Strategy. Malang: IKIP Negeri Malang Press.
- Mayer, R. E. (2009). Multimedia Learning. Cambridge University Press.
- Moleong, J. Lexy. 2017. Metodolog Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Hal. 3- 10.
- Moreno, R., & Mayer, R. E. (2007). Interactive multimodal learning environments. Springer.
- Schnotz, W., & Kürschner, C. (2007). External and internal representations in the acquisition and use of knowledge: Similarities and differences. Learning and Instruction.
- Setiadi, Nanang. 2021. Buku Pintar Bahasa Inggris. Jakarta: Media Pressindo. Hal. 9.
- Sweller, J. (2005). *The cognitive architecture of multimedia learning: Aspects of the structure of cognitive load*. Cambridge Handbook of Multimedia Learning.
- Tversky, B., Morrison, J., & Betrancourt, M. (2002). *Animation: Can it facilitate?*. International Journal of Human-Computer Studies.
- Widjaja, R. dan Ishlah Ma'ruf Sahrani. 2020. Pegangan Guru Bahasa Inggris untuk SD/MI. Surakarta: CV Grahadi.

