



Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti

p-ISSN 2355-5106 || e-ISSN 2620-6641

<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>



PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI *STOP MOTION* TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INDONESIA SISWA SD

Adelia Novitasari¹⁾, Muhammad Misbahul Munir²⁾

^{1,2)} Program Studi PGSD, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

¹⁾ 211330000809@unisnu.ac.id ²⁾ misbahulmunir@unisnu.ac.id

Histori artikel

Received:
6 Juni 2025

Accepted:
30 Juli 2025

Published:
5 Agustus 2025

Abstrak

Rendahnya kemampuan berbicara siswa sering kali disebabkan oleh kurangnya pemahaman terhadap konsep dasar bahasa dan penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik. Salah satu solusi inovatif yang dapat digunakan adalah media video animasi *Stop Motion*, yaitu media berbentuk animasi dari rangkaian gambar diam yang disusun berurutan hingga menciptakan ilusi gerak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa pengaruh penggunaan media video animasi *Stop Motion* terhadap kemampuan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas V di SDN 6 Bangsri Jepara. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen tipe *pre-test post-test control group*. Sampel terdiri atas 52 siswa kelas V. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji Independent Sample T-test mendapatkan nilai $t = 3,808$ dan signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,05$), yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan media terhadap kemampuan berbicara. Nilai N-gain pada kelompok eksperimen sebesar 0,53 (kategori sedang), sedangkan kelompok kontrol sebesar 0,11 (kategori rendah). Hasil ini menunjukkan bahwa media video animasi *Stop Motion* efektif meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran visual yang selaras dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa di era digital.

Kata-kata Kunci: *Stop Motion*, Video Animasi, Kemampuan Berbicara, Bahasa Indonesia

*Corresponding author: Adelia Novitasari (211330000809@unisnu.ac.id)

Abstract: Students' low speaking skills are often caused by a limited understanding of basic language concepts and the use of conventional teaching methods that tend to be unattractive. One innovative solution is the use of Stop Motion animation videos as an instructional medium consisting of sequentially arranged still images that create the illusion of movement. This study aims to examine the effect of using Stop Motion animation videos on the Indonesian speaking skills of fifth-grade students at SDN 6 Bangsri Jepara. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design, using a pre-test post-test control group format. The sample consisted of 52 fifth-grade students. The results of the Independent Sample T-test showed a t-value of 3.808 with a significance level of $p = 0.000$ ($p < 0.05$), indicating a significant effect of the media on students' speaking ability. The experimental group achieved an N-gain score of 0.53 (moderate category), while the control group scored 0.11 (low category). These findings demonstrate that stop motion animation is effective in enhancing students' speaking skills. This study contributes to the development of engaging visual learning media aligned with students' learning needs and preferences in the digital era.

Keywords: Stop Motion, Animation Video, Speaking Skills, Indonesian, quasi experimental

Latar Belakang

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Bahasa Indonesia tidak sekadar menjadi sarana berkomunikasi, melainkan juga membentuk rasa cinta terhadap tanah air, menghargai bangsa, serta menanamkan nilai-nilai kesetaraan (Desmirasari & Oktavia, 2022). Penguasaan Bahasa Indonesia sejak usia dini sangatlah krusial, khususnya di era digital yang menuntut keterampilan berbahasa sesuai dengan kaidah kebahasaan yang baku, seperti yang tercantum dalam KBBI (Syach et al., 2020). Salah satu tujuan utama pembelajaran Bahasa Indonesia adalah membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi efektif untuk mendukung ekspresi diri dalam kehidupan sosial (Nurlaelah & Sakkir, 2020).

Perkembangan dunia pendidikan di era digital tidak terlepas dari kemajuan teknologi yang menuntut adaptasi berkelanjutan. Guru berperan sebagai fasilitator yang aktif, kreatif, inovatif, dan kolaboratif dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran (Burhan et al., 2022; Sadriani et al., 2023). Keberhasilan suatu pembelajaran ditentukan oleh sejauh mana guru mampu mengelola proses belajar secara optimal. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya mempermudah akses terhadap sumber belajar, tetapi juga mendorong guru untuk menguasai dan memanfaatkannya dalam mendukung proses pembelajaran berbasis digital (Mansir, 2020; Aditya et al., 2021).

Kemampuan berbicara Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan yang berdampak pada efektivitas proses pembelajaran. Hal ini disebabkan kurangnya pemahaman terhadap konsep dasar bahasa serta penerapan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah yang cenderung monoton (Ali, 2020). Pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa dan tuntutan zaman agar proses

belajar mengajar dapat berjalan lebih optimal (Khoiruman, 2021). Media pembelajaran yang kurang interaktif menjadi salah satu penyebab rendahnya keinginan siswa dalam belajar Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia dapat berlangsung lebih efektif dengan melakukan upaya mengidentifikasi dan mengatasi kendala yang menghambat minat siswa (Isnawati, 2021).

Media pembelajaran berperan penting dalam menunjang proses pendidikan karena membantu penyampaian materi secara lebih efektif dan menarik. Pemilihan media yang sesuai dapat mendorong peningkatan pemahaman, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Media yang interaktif dan menarik, seperti video animasi juga mampu memperkaya kosakata, melatih keterampilan berbahasa, dan membangun rasa percaya diri dalam berkomunikasi (Akuba & Uno, 2023). Kemajuan dalam dunia pendidikan memberikan ruang bagi lahirnya berbagai inovasi pembelajaran, salah satunya melalui implementasi Kurikulum Merdeka yang memanfaatkan media digital, seperti video animasi *Stop Motion* (Gusteti et al., 2023).

Kurikulum merdeka menekankan pembelajaran yang berorientasi pada siswa dengan memberi mereka kebebasan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan potensi secara kreatif. Media video animasi *Stop Motion* menjadi alat yang efektif untuk menarik perhatian, mempermudah pemahaman konsep, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Nurdin et al., 2019). Penggunaan video animasi *Stop Motion* memungkinkan siswa memahami materi secara teoritis sekaligus penerapannya sehingga kemampuan berbicara mereka meningkat secara signifikan (Susilawati, 2023). Media video animasi *Stop Motion* menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena mampu menyajikan informasi secara menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta kemampuan berbicara siswa (Dewi et al., 2021).

Media video animasi *Stop Motion* tidak hanya menitikberatkan pada materi saja, tetapi juga memperhatikan indera peserta didik terutama penglihatan dan pendengaran, serta memanfaatkan semua komponen yang ada dalam pembelajaran kontekstual sehingga dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran (Mufidah et al., 2020). Penggunaan media video animasi *Stop Motion* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa dan mencapai tujuan belajar yang lebih efektif. Media visual dan auditori ini dapat meningkatkan pemahaman serta daya ingat siswa terhadap materi. Media video animasi *Stop Motion* juga memfasilitasi proses belajar dan meningkatkan minat siswa untuk belajar (Shofiyullah et al., 2024).

Pendekatan pembelajaran Bahasa Indonesia menekankan interaksi sosial dan konteks budaya untuk mendorong siswa menggunakan keterampilan berbahasa secara aktif dalam kehidupan sehari-hari (Palyanti, 2023). Media video animasi *Stop Motion* tidak hanya

menarik minat, tetapi juga menyajikan informasi secara dinamis dan interaktif, sehingga memudahkan siswa untuk memahami konteks dan penggunaan bahasa dalam situasi nyata (Kulle, 2024). Media ini membantu siswa mengingat kosakata dan struktur kalimat, serta mendorong mereka untuk berlatih berbicara. Guru dapat memanfaatkan media video animasi *Stop Motion* sebagai alat pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa (Febriyanti & Sundari, 2023). Melalui media tersebut guru bisa langsung mengarahkan jawaban yang benar dan menjelaskannya. Siswa secara langsung juga akan mendapatkan kosa kata baru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Wiranti & Munir, 2019).

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan dampak positif penggunaan media video animasi *Stop Motion* dalam pembelajaran bahasa, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media video animasi *Stop Motion* dapat memberikan dampak positif kepada siswa sehingga siswa tertarik dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan memperoleh hasil pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Helvina et al., 2021). Penelitian ini diperkuat oleh temuan sebelumnya yang menyebutkan bahwa media video animasi *Stop Motion* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa tekanan, serta menarik perhatian siswa sehingga mendorong peningkatan hasil belajar secara signifikan (Sunami & Aslam, 2021).

Penelitian relevan selanjutnya dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa dengan cara menarik perhatian dan memfasilitasi pemahaman materi (Saragih & Sirait, 2023). Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa penerapan media video animasi *Stop Motion* dalam pembelajaran bahasa, termasuk Bahasa Indonesia, memiliki potensi besar untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa, yang menjadi fokus dalam penelitian ini di kelas V SDN 6 Bangsri Jepara.

Penggunaan media yang kurang tepat dapat memengaruhi minat siswa, yang pada gilirannya berdampak pada kemampuan berbicara mereka yang kurang optimal. Media yang tepat diperlukan untuk mendorong peningkatan minat belajar sekaligus mengembangkan kemampuan berbicara secara positif. Siswa kelas V SDN 6 Bangsri Jepara mengalami kesulitan dalam berbicara Bahasa Indonesia, ditandai dengan minimnya partisipasi dalam diskusi kelas dan kurangnya kepercayaan diri saat berbicara di depan umum. Rendahnya minat belajar berkaitan dengan penggunaan media konvensional yang cenderung monoton dan kurang interaktif. Pengenalan media video animasi *Stop Motion* menjadi solusi yang mampu menarik perhatian siswa melalui tampilan visual yang kreatif dan dinamis serta mempermudah pemahaman konsep secara menarik dan mudah dipahami (Susilawati, 2023).

Penerapan media ini juga berfungsi untuk meningkatkan minat siswa yang seringkali menurun akibat metode pembelajaran yang monoton, serta membantu mengurangi rasa bosan dan tekanan selama kegiatan belajar. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar dan mencapai hasil yang lebih baik (Pangestu, 2021). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa pengaruh media video animasi *Stop Motion* terhadap kemampuan berbicara Bahasa Indonesia siswa SD. Secara khusus, penelitian ini ingin mengetahui pengaruh media tersebut dalam membantu siswa memahami konsep Bahasa Indonesia yang lebih kompleks, membangun pengetahuan mereka tentang bahasa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media video animasi *Stop Motion* efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswa (Helvina et al., 2021; Sunami & Aslam, 2021).

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen yang menerapkan desain kuasi dua kelompok untuk mengukur pengaruh penggunaan media video animasi *Stop Motion* terhadap kemampuan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas V di SDN 6 Bangsri Jepara. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas V, terdiri dari rombel A yang berjumlah 26 siswa dan rombel B yang juga berjumlah 26 siswa. Sampel diambil secara acak dari kedua kelas tersebut. Kelas VA ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan media video animasi *Stop Motion*, sedangkan kelas VB berfungsi sebagai kelompok kontrol yang menerapkan metode pembelajaran konvensional. Hasil rancangan penelitian kuasi eksperimen ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Kuasi Eksperimen Tipe *Pre-Test Post-Test Control Group*

Kelompok	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O ₁	X ₁	Y ₁
Kontrol	O ₂	X ₂	Y ₂

Keterangan:

O₁: Nilai *pre-test* sebelum diberikan perlakuan kelompok eksperimen

O₂: Nilai *pre-test* sebelum diberikan perlakuan kelompok kontrol

X₁: Perlakuan menggunakan media video animasi *Stop Motion*

X₂: Perlakuan menggunakan metode konvensional

Y₁: Nilai *post-test* setelah diberikan perlakuan kelompok eksperimen

Y₂: Nilai *post-test* setelah diberikan perlakuan kelompok kontrol

Data dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu tes berbicara yang dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan, observasi selama proses pembelajaran untuk menilai interaksi dan keterlibatan siswa, serta wawancara dengan guru juga dilakukan untuk memperoleh perspektif tambahan mengenai efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah lembar observasi kemampuan berbicara yang terdiri dari 4 soal yang disusun berdasarkan 4

indikator, yaitu kelancaran berbicara, ketepatan pemilihan kata, struktur kalimat, dan intonasi (Aufa et al., 2020). Instrumen lembar observasi telah melalui proses validasi oleh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar dengan hasil bahwa instrumen tersebut dinyatakan layak digunakan untuk mengukur kemampuan berbicara siswa. Berikut adalah kisi-kisi instrumen penelitian:

Tabel 2. Indikator dan Soal Instrumen Penelitian

No	Indikator	Materi	Level Kognitif	Butir Soal
1	Kelancaran berbicara	Sebab akibat	C-1 Menjelaskan	Jelaskan apa yang dimaksud dengan kalimat sebab akibat! Berikan contoh kalimat sebab akibat yang kamu buat sendiri!
2	Ketepatan pemilihan kata	Imbuhan <i>pe an</i> dalam kalimat	C-6 Menciptakan	Buatlah satu kalimat menggunakan kata berimbuhan <i>pe an</i> yang menunjukkan tempat!
3	Struktur kalimat	Ide pokok	C-2 Memahami	"Menanam pohon dapat membantu mengurangi polusi udara" Apa ide pokok dari kalimat tersebut? Jelaskan dengan bahasamu sendiri!
4	Intonasi	Ide pokok	C-5 Mengevaluasi	Bacalah kalimat berikut ini menggunakan intonasi yang baik dan benar: 1. Intonasi tanya "Apakah kamu sudah memahami ide pokok dari teks yang kita baca?" 2. Intonasi perintah "Coba jelaskan kembali ide pokok yang telah kamu temukan!" Menurutmu apakah intonasi yang digunakan sudah sesuai untuk menyampaikan ide pokok?

Prosedur penelitian dimulai dengan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal siswa, dilanjutkan dengan intervensi di mana kelompok eksperimen diajarkan menggunakan media video animasi *Stop Motion*. Sementara kelompok kontrol mengikuti metode pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan, *post-test* dilakukan untuk menilai peningkatan kemampuan berbicara siswa (Maharadja et al., 2024). Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial, termasuk uji t, untuk menentukan perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Hasil analisis diharapkan dapat memberikan wawasan yang jelas mengenai efektivitas media video animasi *Stop Motion* dalam meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia siswa.

Hasil dan Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisa pengaruh penggunaan media video animasi *Stop Motion* terhadap kemampuan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa

kelas V SDN 6 Bangsri Jepara. Pelaksanaan dimulai dengan pemberian *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal siswa. Kelompok eksperimen mendapat pembelajaran menggunakan media video animasi *Stop Motion*, sedangkan kelompok kontrol memperoleh pembelajaran melalui metode konvensional. *Post-test* diberikan kepada kedua kelompok setelah proses pembelajaran selesai untuk mengevaluasi peningkatan kemampuan berbicara peserta didik.

Data dalam penelitian ini mencakup data awal dan data akhir yang diperoleh dari skor kemampuan berbicara Bahasa Indonesia pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, baik sebelum maupun sesudah diberikan perlakuan. Data tersebut digunakan untuk menganalisa tingkat kemampuan berbicara siswa sebelum perlakuan dilakukan serta sejauh mana perubahan yang terjadi setelah pembelajaran dilaksanakan. Berikut adalah hasil *pre-test* dan *post-test* kemampuan berbicara Bahasa Indonesia siswa:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Pengukuran Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia

	Descriptive Statistics					
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pre-test</i> Eksperimen	25	9	9	18	12.44	2.142
<i>Post-test</i> Eksperimen	25	9	11	20	16.92	2.344
<i>Pre-test</i> Kontrol	24	12	6	18	12.13	3.248
<i>Post-test</i> Kontrol	24	10	10	20	14.21	2.637
Valid N (listwise)	24					

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti menggunakan SPSS versi 25 for Windows)

Pengaruh penerapan media video animasi *Stop Motion* terhadap kemampuan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas V di SDN 6 Bangsri Jepara dapat dilihat pada Tabel 3, diperoleh bahwa rata-rata hasil *pre-test* pada kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan sebesar 12,44 dengan standar deviasi 2,142. Skor terendah yang dicapai siswa yaitu 9, sementara skor tertinggi mencapai 18. Perlakuan pembelajaran berbasis media video animasi *Stop Motion* menyebabkan nilai rata-rata meningkat menjadi 16,92. Kelompok kontrol mendapatkan rata-rata hasil *pre-test* sebesar 12,13 dengan standar deviasi 3,248, serta skor terendah sebesar 6 sedangkan skor tertinggi sebesar 18. Temuan ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia yang signifikan pada kelompok eksperimen setelah penggunaan media video animasi *Stop Motion* dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan analisis data dengan uji prasyarat yang mencakup uji normalitas dan uji homogenitas, guna memastikan bahwa uji Independent Sample T-test dapat diterapkan secara tepat dan hasil analisisnya dapat diinterpretasikan secara valid dan akurat. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui distribusi data dalam penelitian dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk, karena jumlah sampel kurang dari 100 responden. Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi (*p-value*). Data dianggap

berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05, sedangkan nilai signifikansi kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal (Malay, 2022). Berikut rekapitulasi hasil pengujian normalitas data:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data

		Tests of Normality					
	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kemampuan Berbicara	Pretest A (Eksperimen)	.181	25	.033	.940	25	.146
	Posttest A (Eksperimen)	.158	25	.111	.929	25	.084
	Pretest B (Kontrol)	.182	24	.039	.934	24	.120
	Posttest B (Kontrol)	.177	24	.051	.924	24	.073

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti menggunakan SPSS versi 25 for Windows)

Tabel 4 menunjukkan nilai signifikansi uji normalitas Shapiro-Wilk untuk kelompok eksperimen pada *pre-test* dan *post-test* masing-masing sebesar 0,146 dan 0,084, sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai signifikansi untuk *pre-test* dan *post-test* adalah sebesar 0,120 dan 0,073. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* dari kedua kelompok berdistribusi normal.

Uji homogenitas digunakan untuk menentukan kesamaan varians antara data pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berikut adalah hasil dari uji homogenitas:

Tabel 5. Output Uji Homegenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Statistic	df1	df2	Sig.
	Based on Mean	.475	1	47	.494
Kemampuan Berbicara	Based on Median	.421	1	47	.520
	Based on Media and with adjusted df	.421	1	45.712	.520
	Based on trimmed mean	.504	1	47	.481

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti menggunakan SPSS versi 25 for Windows)

Tabel 5 menyajikan hasil uji homogenitas dengan nilai signifikansi *Based on Mean* sebesar 0,494. Nilai signifikansi yang melebihi 0,05 mengindikasikan bahwa varians data antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat homogen. Data memenuhi asumsi homogenitas yang diperlukan untuk pelaksanaan uji Independent Sample T-test.

Data yang telah memenuhi uji prasyarat dapat dianalisis lebih lanjut melalui uji hipotesis guna mengidentifikasi perbedaan signifikan dalam kemampuan berbicara Bahasa Indonesia antara kelompok yang menggunakan media video animasi *Stop Motion* dan

kelompok yang menerima pembelajaran dengan metode konvensional. Temuan uji menunjukkan bahwa data pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal serta memiliki varians yang homogen. Pengujian hipotesis dilakukan melalui uji Independent Sample T-test dengan memanfaatkan perangkat lunak SPSS versi 25 for Windows pada tingkat signifikansi 0,05. Nilai signifikansi kurang dari 0,05 mengindikasikan penolakan terhadap H_0 dan penerimaan H_1 , sebaliknya nilai signifikansi yang melebihi 0,05 menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak (Hikmawati, 2020). Berikut adalah hasil analisis menggunakan uji Independent Sample T-test:

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis Independent Sample T-test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Kemampuan Berbicara	Equal variances assumed	.475	.494	3.808	47	.000	-2.712	.712	4.144	1.279
	Equal variances not assumed			3.799	45.844	.000	-2.712	.714	4.149	1.275

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti menggunakan SPSS Windows For 25)

Hasil uji Independent Sample T-test yang disajikan pada Tabel 6 menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut berada di bawah taraf signifikansi 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Temuan ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam peningkatan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia. Penerapan media video animasi *Stop Motion* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berbicara siswa, sehingga media tersebut layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Analisis N-gain digunakan untuk menilai tingkat efektivitas penerapan media video animasi *Stop Motion* dalam meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia siswa. Kriteria interpretasi nilai N-gain mengacu pada ketentuan sebagai berikut: g lebih dari 0,7 dikategorikan tinggi, g antara 0,3 hingga 0,7 dikategorikan sedang, dan g kurang dari 0,3 dikategorikan rendah (Sukarelawa et al., 2024). Berikut adalah hasil analisis uji N-gain:

Tabel 7. Hasil Uji N-gain Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia

		Descriptives		
NGain_Score	Kelompok	N	Rata-rata	Kategori
	Eksperimen	25	0,5760	Sedang
	Kontrol	24	0,1163	Rendah

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti menggunakan SPSS Windows For 25)

Tabel 7 memperlihatkan bahwa rata-rata skor N-gain kemampuan berbicara pada kelompok eksperimen mencapai 0,5760 yang tergolong dalam kategori sedang, sementara itu kelompok kontrol menunjukkan rata-rata skor N-gain sebesar 0,1163 yang termasuk dalam kategori rendah. Temuan ini mengindikasikan bahwa peningkatan kemampuan berbicara siswa pada kelompok eksperimen lebih optimal dibandingkan dengan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Temuan penelitian menegaskan bahwa penerapan media video animasi *Stop Motion* efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia siswa SD.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan secara sistematis untuk menganalisa pengaruh penggunaan media video animasi *Stop Motion* terhadap kemampuan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SDN 6 Bangsri Jepara. Fokus pembahasan diarahkan pada perbandingan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia yang dicapai oleh siswa setelah penggunaan media video animasi *Stop Motion*, serta sejauh mana efektivitas perlakuan tersebut dalam meningkatkan kemampuan berbicara. Penelitian ini terdiri dari tiga pertemuan yang dirancang secara terstruktur untuk mengevaluasi sejauh mana media video animasi *Stop Motion* efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Hasil *pre-test* memberikan gambaran awal kemampuan siswa sebelum penggunaan media video animasi *Stop Motion*. Hasil *pre-test* sebelum penggunaan media menunjukkan rata-rata kemampuan berbicara pada kelompok eksperimen sebesar 12,44 dari nilai ideal 20. Kelompok kontrol menunjukkan nilai rata-rata sebesar 12,3, yang keduanya masih berada dalam kategori kemampuan berbicara yang rendah. Nilai *pre-test* yang diperoleh menunjukkan bahwa secara umum kemampuan berbicara Bahasa Indonesia siswa pada kedua kelompok masih belum berkembang secara optimal. Penyebab permasalahan tersebut adalah rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang masih menerapkan metode konvensional tanpa pemanfaatan media interaktif.

Pembelajaran yang monoton cenderung membuat siswa kehilangan minat, sehingga berakibat pada rendahnya motivasi dan partisipasi dalam proses belajar (Arsyad, 2016). Kondisi tersebut mencerminkan sikap pasif siswa, kurangnya antusiasme untuk bertanya, serta minim dorongan dalam menyampaikan ide secara lisan. Rendahnya stimulasi visual dan aktivitas belajar yang kurang menarik turut melemahkan daya fokus siswa dan menghambat perkembangan kemampuan berbicara secara maksimal (Ashari et al., 2022). Pernyataan Sudjana & Rivai (2017) menguatkan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan efektivitas penyampaian pesan dan mendorong keterlibatan aktif

siswa dalam belajar. Kondisi awal ini menunjukkan tingkat motivasi dan kemampuan berbicara yang rendah pada kedua kelompok.

Pertemuan kedua merupakan perlakuan kepada kelompok eksperimen melalui penggunaan media video animasi *Stop Motion* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran dimulai dengan penyampaian tujuan dan pengenalan media. Guru memberikan penjelasan mengenai konsep media video animasi *Stop Motion* sebagai rangkaian gambar diam yang membentuk gerakan visual untuk membangun perhatian siswa terhadap materi. Inti pembelajaran dilakukan melalui pemutaran video animasi, yang kemudian disimak siswa. Siswa diminta menyampaikan kembali isi tayangan secara lisan berdasarkan pemahaman masing-masing.

Pertemuan ketiga menjadi tahap akhir dalam rangkaian pelaksanaan penelitian. Pembelajaran kembali dilakukan menggunakan media video animasi *Stop Motion* untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi. *Post-test* diberikan kepada kedua kelompok setelah pembelajaran selesai, sebagai instrumen evaluasi untuk menilai peningkatan kemampuan berbicara setelah perlakuan yang telah diberikan. Hasil *post-test* kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan dengan rata-rata skor sebesar 16,29 yang mengindikasikan efektivitas penggunaan media video animasi *Stop Motion* dalam pembelajaran. Selama pembelajaran, siswa tampak lebih antusias, memperhatikan penjelasan guru, aktif bertanya, dan terlibat secara aktif. Kelompok kontrol yang tidak memperoleh perlakuan serupa hanya mengalami peningkatan kecil, dengan rata-rata skor 14,21. Perbedaan hasil ini menguatkan adanya peningkatan yang lebih signifikan pada kelompok yang menggunakan media video animasi *Stop Motion*.

Uji statistik menggunakan Independent Sample T-test menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih rendah dari taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 dinyatakan ditolak dan H_1 diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi *Stop Motion* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berbicara. Penghitungan N-gain memperkuat temuan ini bahwa kelompok eksperimen memperoleh skor 0,5760 yang berada dalam kategori sedang, sementara itu kelompok kontrol mencatat skor sebesar 0,1163 yang tergolong dalam kategori rendah. Selisih skor N-gain mengindikasikan bahwa media video animasi *Stop Motion* memiliki pengaruh yang signifikan sekaligus efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 6 Bangsri Jepara.

Penggunaan media video animasi *Stop Motion* tidak hanya meningkatkan kemampuan berbicara, tetapi juga membangun rasa percaya diri di depan umum, peningkatan partisipasi dan ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan. Penyajian materi yang dikemas secara menarik melalui perpaduan animasi, teks, dan gambar yang

sesuai memungkinkan siswa lebih fokus dan memahami konsep secara lebih nyata melalui pengalaman belajar berbasis visual (Ariska et al., 2022). Media video animasi *Stop Motion* membantu guru menyampaikan materi secara terstruktur dan rinci, sehingga lebih mudah dipahami siswa. Tampilan yang menarik serta relevan dengan konteks materi turut mendorong partisipasi aktif dan meningkatkan pemahaman siswa (Lestari & Sari, 2023).

Media video animasi *Stop Motion* berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sekaligus membangun ketertarikan mereka selama proses pembelajaran. Keefektifan media ini didukung oleh teknik animasi sederhana, yaitu susunan gambar yang digerakkan secara berurutan hingga membentuk tampilan visual yang utuh. Penyajian materi melalui narasi animatif memungkinkan siswa memahami konsep secara lebih nyata dan menarik, serta memperkuat konsentrasi dan minat belajar (Aztika & Fauziah, 2023).

Studi sebelumnya turut mendukung temuan penelitian ini dengan menyatakan bahwa teknik *Stop Motion* efektif dalam meningkatkan minat belajar dan memperdalam pemahaman siswa terhadap struktur bahasa. Penyusunan adegan dalam video mengikuti alur logis yang memudahkan siswa dalam mengenali hubungan antara visual yang ditampilkan dan penggunaan kalimat lisan yang sesuai. Media video animasi *Stop Motion* tidak hanya bersifat menghibur, tetapi juga berperan sebagai sarana pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan berbahasa secara menyeluruh (Saragih & Sirait, 2023).

Media video animasi *Stop Motion* menunjukkan keefektifan sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berbicara. Keberhasilan media video animasi *Stop Motion* tidak hanya terlihat dari peningkatan capaian kognitif, tetapi juga dari aspek afektif dan psikomotorik, yang tercermin melalui tingginya partisipasi, minat belajar, dan keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Saat proses pengambilan data tidak terdapat kesulitan, hanya saja sampel yang digunakan terbatas pada satu sekolah dengan jumlah siswa yang relatif sedikit, sehingga hasilnya perlu digeneralisasi dengan kehati-hatian.

Kesimpulan

Penelitian ini memperlihatkan secara faktual bahwa pemanfaatan media video animasi *Stop Motion* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berbicara siswa kelas V di SDN 6 Bangsri Jepara. Media video animasi *Stop Motion* tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam membantu siswa memahami materi. Pembelajaran menggunakan media video animasi *Stop Motion* terbukti mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa secara lebih signifikan dibandingkan dengan pendekatan konvensional. Berdasarkan implikasi praktis, guru disarankan menggunakan media video animasi *Stop*

Motion sebagai alternatif pembelajaran, khususnya pada materi yang menekankan kemampuan berbicara. Penggunaan media video animasi *Stop Motion* dapat meningkatkan motivasi, mempermudah pemahaman, dan mendorong partisipasi siswa. Sekolah juga diharapkan mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa di era digital.

Daftar Pustaka

- Aditya, T., Sudrajat, A., & Sumantri, M. S. (2021). The Development of Interactive Multimedia Based on the Quiz Education Game on the Content of IPS Learning in Basic Schools. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 8(4), 654. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v8i4.2627>
- Akuba, M., & Uno, W. A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran LCD terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di SDN 15 Tilamuta Kabupaten Boalemo. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 945–951. <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i3.24917>
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Ariska, D., Indrawati, N., & Zainuddin, A. (2022). Development of Stopmotion Video Animation Media in Qawa'Id Learning for Class XI Madrasah'Aliyah Students| Pengembangan Media Animasi Stopmotion Video dalam Pembelajaran Qawa'Id pada Siswa Kelas XI Madrasah 'Aliyah. *Mantiqutayr: Journal of Arabic Language*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.25217/mantiqutayr.v2i1.1670>
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Ashari, F. F., Dayu, D. P. K., & Hastuti, D. N. A. (2022). Efektivitas Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa kelas III. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 1389–1395. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/3160>
- Aufa, F. N., Purbasari, I., & Widiyanto, E. (2020). Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Visualisasi Poster Sederhana. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 86–92. <https://doi.org/10.24176/wasis.v1i2.5060>
- Aztika, A. D., & Fauziah, N. (2023). Pengembangan Media Berbasis Video Animasi Stop Motion pada Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 1(6), 111–125. <https://doi.org/10.51903/bersatu.v1i6.446>
- Burhan, N., Munir, M. M., & ... (2022). Pengaruh Model Word Square terhadap Aktivitas Belajar IPA Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 3(3), 374–380. <https://doi.org/10.31004/jote.v3i3.4826>
- Cahyani, N. M. D., Dewantara, I. P. M., & Wirahyuni, K. (2022). Pemanfaatan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Melaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 12(4), 417–426. <https://doi.org/10.23887/jpbsi.v12i4.62364>
- Desmirasari, R., & Oktavia, Y. (2022). Pentingnya Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *ALINEA: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya*, 2(1), 114–119. <https://doi.org/10.58218/alinea.v2i1.172>

- Dewi, S. M., Maftuh, B., Sapriya, S., & Wulan, E. (2021). Pengaruh Media Video Animasi terhadap Kemampuan Resolusi Konflik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2691–2694. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.833>
- Febriyanti, R. H., & Sundari, H. (2023). Penerapan Penggunaan Platform Materi Video Animasi dalam Pengajaran Bahasa Inggris Berbasis Daring. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 7(2), 227. <https://doi.org/10.30595/jppm.v7i2.10215>
- Gusteti, M. U., Jamna, J., & Marsidin, S. (2023). Pemikiran Digitalisme dan Implikasinya pada Guru Penggerak di Era Metaverse. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 317–325. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4417>
- Hasminur, H., Charlina, C., & Sinaga, M. (2024). Efektivitas Penggunaan Video *Stop Motion* dalam Menentukan Nilai Sebagai Implementasi Pembelajaran Teks Hikayat. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 112–125. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.3111>
- Helvina, M., Noeng, A. Y., & Timba, F. N. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 379–386. <https://doi.org/10.34001/jtn.v3i2.2700>
- Hikmawati, F. (2020). *Metodologi Penelitian*. Rajawali Pers.
- Isnawati, A. U. (2021). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok Tahun Pelajaran 2020/2021. *Skripsi*, 33. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/15157/>
- Khoiruman, M. (2021). Analisis Hambatan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Kajian Linguistik*, 9(2), 51–62. <https://doi.org/10.35796/kaling.9.2.2021.38949>
- Kharvin, K., Thaha, H., & Kulle, H. (2024). Strategi Meningkatkan Ketertarikan Siswa dalam Mempelajari Materi Pendidikan Agama Islam Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Berbahasa Toraja pada Materi Penyelenggaraan Jenazah di kelas XI SMAN 2 Toraja Utara. *Kelola: Journal of Islamic Education Management* 9(1), 45–56. <https://doi.org/10.24256/kelola.v9i1.4929>
- Lestari, I., & Sari, T. M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion terhadap Hasil Belajar Biologi Kelas XI MA Darul A'mal pada Materi Sel. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 4(2), 156–163. <https://doi.org/10.32332/al-jahiz.v4i2.7921>
- Maharadja, S. Y., Simbolon, L. D., & Sanduran, G. N. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Matematika Realistik Menggunakan Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel pada Siswa Kelas VIII SMP Swasta Kristen Pagurawan. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 5904–5917. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.11077>
- Malay, N. (2022). *Belajar Mudah & Praktis Analisis Data dengan SPSS dan JASP*. CV. Madani Jaya.
- Mansir, F. (2020). Kesejahteraan dan Kualitas Guru Sebagai Ujung Tombak Pendidikan Nasional Era Digital. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(2), 293. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i2.829>
- Mufidah, I., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Development of Learning Media for Video Audio-Visual Stop Motion Based on Contextual Teaching and Learning in Science Learning Water Cycle Material. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(3), 449. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i3.27357>
- Nuridin, E., Ma'aruf, A., Amir, Z., Risnawati, R., Noviarni, N., & Azmi, M. P. (2019). Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Geogebra untuk Meningkatkan

- Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMK. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(1), 87–98. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v6i1.18421>
- Nurhapitasari, H., Indihadi, D., & Saputra, E. R. (2024). Media Pembelajaran Video Stop Motion dan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi: Penelitian Pre-Eksperimen di Kelas VI Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 554–568. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.19404>
- Nurlaelah, N., & Sakkir, G. (2020). Model Pembelajaran Respons Verbal dalam Kemampuan Berbicara. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 113–122. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i1.230>
- Palyanti, M. (2023). Media Pembelajaran Asik dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(2), 1–12. <https://doi.org/10.51278/aj.v5i2.859>
- Pangestu, A. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Stop Motion Pada Mata Pelajaran Geografi. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu Dan Pendidikan Geografi*, 5(2), 216–225. <https://doi.org/10.29408/geodika.v5i2.3807>
- Sadriani, A., Ahmad, M. R. S., & Arifin, A. (2023). Peran Guru dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. *Seminar Nasional Dies Natalis 62*, 1, 32–37. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>
- Saragih, E. M., & Sirait, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbasis Plotagon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(4), 1005–1011. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1265>
- Shofiyullah, M., Saudah Nur Fitria Fajarianti, Arri Fadli Gunawan, & Basori. (2024). Klasifikasi Media dan Sumber Belajar dari Landasan Teori Penggunaan. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(6), 345–353. <https://doi.org/10.62504/jimr599>
- Sudjana, N. & A. R. (2017). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sukarelawa, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik Dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. Penerbit Suryacahya.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>
- Susilawati, W. O. (2023). Pengembangan Video Animasi Berbantu Stop Motion pada Subtema 4 Muatan PPKn Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 5933–5942.
- Syach, A., Sugandi, D., & Dwiahna Heka Putra, F. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa dengan Metode Student Facilitator and Explaining Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 155–168. <https://doi.org/10.57171/jt.v1i2.191>
- Wiranti, D. A., & Munir, M. M. (2019). Pelatihan Metode Pembelajaran Bahasa Jawa Krama untuk Usia Dini bagi Guru RA dan MI. *Journal of Dedicators Community*, 3(2), 156–169. <https://doi.org/10.34001/jdc.v3i2.876>