

---

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDIO ANIMASI DALAM  
PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MATERI PARTS OF THE BODY PADA SISWA  
KELAS I SD NAHDLATUL ULAMA MEDAN**

Nur Hayati<sup>1</sup>, Dearnii Sinaga<sup>2</sup>, Suci<sup>3</sup>, Hera Purba<sup>4</sup>, Rehan<sup>5</sup>, Nanda Ramadani<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Universitas Negeri Medan

Email: [nurhayatihasibuan099@gmail.com](mailto:nurhayatihasibuan099@gmail.com)<sup>1</sup>, [dearniinmaida@gmail.com](mailto:dearniinmaida@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[suciamaliaputri234@gmail.com](mailto:suciamaliaputri234@gmail.com)<sup>3</sup>, [herapurba20@gmail.com](mailto:herapurba20@gmail.com)<sup>4</sup>, [reyhansafira16@gmail.com](mailto:reyhansafira16@gmail.com)<sup>5</sup>,  
[nandarmdani@unimed.ac.id](mailto:nandarmdani@unimed.ac.id)<sup>6</sup>

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat dan mengevaluasi bagaimana video animasi dapat membantu siswa di kelas I SD Nahdlatul Ulama Medan belajar Bahasa Inggris, khususnya materi *Parts of the Body*. Di sekolah dasar, kurangnya penggunaan media interaktif dalam pembelajaran sering menghambat pemahaman dan keinginan siswa untuk belajar. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) bersama dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Tujuannya adalah untuk membuat media pembelajaran yang inovatif yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Untuk mengumpulkan data, ahli media dan ahli materi terlibat dalam angket validasi, wawancara, dan observasi. Selain itu, uji coba dilakukan pada siswa untuk mengetahui seberapa efektif media yang telah dibuat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, menurut penilaian para ahli, media pembelajaran berbasis video animasi ini memperoleh tingkat validitas yang sangat tinggi. Media pembelajaran berbasis video animasi ini dapat menjadi alternatif kreatif dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar karena mereka meningkatkan pemahaman siswa tentang bagian tubuh dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar.

**Kata Kunci:** Media Pendidikan, Video Animasi, Bahasa Inggris, *Parts Of The Body*, Sekolah Dasar.

**Abstract:** The purpose of this research is to create and evaluate how an animated video can help students in grade I of SD Nahdlatul Ulama Medan learn English, especially the *Parts of the Body* material. In elementary schools, the lack of use of interactive media in learning often hinders students' understanding and desire to learn. Therefore, this study used the research and development (R&D) method along with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The aim is to create an innovative learning media that suits the characteristics of early childhood.

*To collect data, media experts and material experts were involved in validation questionnaires, interviews, and observations. In addition, trials were conducted on students to find out how effective the media that had been made. The results showed that, according to the experts' assessment, this animated video-based learning media obtained a very high level of validity. This animated video-based learning media can be a creative and effective alternative to improve the quality of English learning in elementary schools because they improve students' understanding of body parts and increase their desire to learn.*

**Keywords:** Educational Media, Animated Video, English, Parts Of Body, Elementary School

## PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar menghadapi banyak masalah, terutama dalam meningkatkan pemahaman siswa dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa usia dini adalah salah satu tantangan utama yang sering dihadapi. Pembelajaran konvensional seringkali membuat siswa bosan dan sulit memahami materi. Anak usia dini berada di tahap perkembangan kognitif di mana pemahaman konsep menjadi lebih mudah melalui pengalaman langsung dan visualisasi yang menarik, (Santrock 2018). Hal ini diperkuat oleh penelitian Sari dan Putra (2020), yang menemukan bahwa media visual dapat membantu siswa lebih menyerap pelajaran. Maka dari itu, agar menciptakan pembelajaran lebih bermanfaat dan menyenangkan, diperlukan inovasi dalam cara materi disampaikan.

Media berbasis video animasi adalah alternatif yang dapat meningkatkan pembelajaran. Media ini memungkinkan penyajian materi dengan tampilan visual yang menarik dan efek suara yang mendukung pemahaman siswa. Selain itu, mereka menawarkan alur cerita yang membuat konsep lebih mudah dipahami siswa. Dalam teori pembelajaran kognitif multimedia, Mayer (2020) mengatakan bahwa menggabungkan elemen audio dan visual dapat membantu siswa memahami lebih baik karena mereka dapat menggunakan kedua saluran kognitif secara optimal. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris, terutama topik *Part of The Body*, dapat membantu siswa lebih mudah mengingat nama bagian tubuh. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nugroho dan Rahayu (2021), media animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep di sekolah dasar.

Selain itu, sistem pendidikan kontemporer sangat memperhatikan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Dengan kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi, guru dapat membuat pendidikan lebih menarik dan efektif. Menurut Rahmawati dan Hidayat (2021), penggunaan teknologi multimedia dalam pendidikan dasar sangat membantu karena membuat kelas lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo dan Lestari (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran. Oleh karena itu, salah satu cara untuk meningkatkan pendidikan di sekolah dasar adalah dengan membuat media pembelajaran berbasis video animasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dan mengevaluasi bagaimana media pembelajaran berbasis video animasi berfungsi untuk mengajar siswa kelas I SD Nahdlatul Ulama Medan Bahasa Inggris, khususnya materi *Parts of the Body*. Media ini diharapkan dapat menyelesaikan masalah siswa yang tidak memahami dan tidak tertarik untuk belajar bahasa Inggris di sekolah dasar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama: *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), and *Evaluation* (Evaluasi). Model ini dipilih karena menyediakan pendekatan yang sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi yang sesuai dengan karakteristik siswa usia dini.

1. *Analyze* (Analisis): Tahapan ini bertujuan untuk meneliti kebutuhan pembelajaran, kendala yang dihadapi siswa dalam memahami materi *Parts of the Body*, serta menyesuaikan media dengan karakteristik siswa kelas I SD.
2. *Design* (Desain): Pada tahap ini, disusun konsep video animasi yang mencakup alur cerita, elemen ilustratif, serta komponen audio-visual yang bertujuan untuk mendukung pemahaman siswa.
3. *Development* (Pengembangan): Pembuatan media pembelajaran dilakukan berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya. Proses ini mencakup pembuatan animasi, penambahan narasi, serta integrasi elemen interaktif yang mendukung pengalaman belajar siswa.

4. Implementation (Implementasi): Media yang telah dikembangkan kemudian diuji coba dalam proses pembelajaran siswa kelas I SD Nahdlatul Ulama Medan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengevaluasi respons siswa serta menilai efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar.
5. Evaluation (Evaluasi): Pada tahap ini, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi menggunakan angket penilaian. Selain itu, hasil uji coba terhadap siswa dianalisis untuk menyempurnakan media pembelajaran sebelum diterapkan secara luas.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket validasi. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif guna mengukur tingkat validitas, kepraktisan, serta efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi *Parts of the Body*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini membahas hasil pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk materi *Parts of the Body* dalam pembelajaran Bahasa Inggris bagi siswa kelas I SD Nahdlatul Ulama Medan. Hasil riset membuktikan jika penerapan media ini dapat menaikkan minat serta pemahaman murid ketika belajar. Video animasi yang interaktif dan menarik menolong murid mengerti teori jadi lebih baik karena penggambaran yang jelas membuat materi lebih mudah dipahami. Pembaruan media pembelajaran berbasis video animasi ini menjadi metode inovatif yang bermaksud buat memperkuat pengetahuan murid pada kosakata dasar mengenai bagian tubuh. Dalam dunia pendidikan saat ini, penggunaan media yang menarik dan interaktif menjadi faktor penting dalam menarik perhatian siswa, terutama pada usia dini. Penelitian Indarwati (2015) mengungkapkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif, yang menggabungkan elemen teks, gambar, suara, animasi, serta video, mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menghasilkan pengetahuan belajar jadi lebih mengasyikkan. Melalui pemanfaatan teknologi, media video animasi diharapkan dapat mendukung murid mengerti materi Bahasa Inggris menggunakan metode yang lebih sederhana juga menyenangkan.

Pengembangan media ini dilakukan melalui metode *Research and Development* (R&D) melalui pendekatan ADDIE, yang meliputi 5 tahapan utama: *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain),

*Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), and *Evaluation* (Evaluasi). Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan siswa dan karakteristik kelas untuk memastikan media yang dikembangkan sesuai dengan konteks pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiono (2015), yang menyatakan bahwa analisis kebutuhan merupakan tahap awal yang penting dalam proses pengembangan media pembelajaran. Setelah tahap analisis, dilakukan perancangan *storyboard* serta konten video animasi yang menarik. Konten ini disusun agar dapat menyajikan informasi dalam bentuk visual dan audio yang menarik perhatian siswa serta memfasilitasi pemahaman mereka terhadap kosakata baru.

Pada tahap pengembangan, media pembelajaran dibuat menggunakan perangkat lunak khusus untuk menghasilkan animasi yang menarik. Ciptaningsih dkk. (2020) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa pemanfaatan video animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi yang dipelajari. Dalam penelitian ini, video animasi mengenai bagian tubuh dirancang dengan ilustrasi yang jelas serta pelafalan kosakata Bahasa Inggris yang mudah diikuti oleh siswa. Setelah tahap pengembangan selesai, media tersebut diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas. Guru memanfaatkan video animasi ini sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi *Parts of the Body* dengan melibatkan siswa dalam berbagai aktivitas, seperti menyebutkan nama bagian tubuh dalam Bahasa Inggris.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berbasis video animasi ini berhasil meningkatkan perhatian serta motivasi belajar siswa. Berdasarkan uji coba yang dilakukan, sebanyak 90% siswa menyebutkan jika mereka lebih gampang mengerti teori sesudah menggunakan media ini. Selain itu, verifikasi dari ahli materi dan ahli media memperlihatkan skor di atas 85%, yang membuktikan jika media ini sangat layak dipakai pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas I SD. Riset ini searah pada riset yang dilaksanakan oleh Juliati et al. (2023), yang menekankan pentingnya validasi ahli dalam memastikan kualitas media pembelajaran sebelum diterapkan dalam lingkungan sekolah.

Selain meningkatkan pemahaman, penerapan video animasi pada pembelajaran Bahasa Inggris juga terbukti efektif dalam membantu siswa mengingat kosakata terkait bagian tubuh. Para ahli pendidikan menegaskan bahwa media visual seperti video animasi dapat membantu siswa mengingat informasi lebih baik dibandingkan dengan metode tradisional (Astuti dkk., 2022). Selain itu, media ini tidak hanya menyajikan informasi dalam bentuk visual, tetapi juga

membagikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Dengan demikian, pembaruan media pembelajaran berbasis video animasi ini dapat menjadi solusi inovatif yang mendukung proses belajar mengajar di sekolah dasar.

Secara keseluruhan, pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menghasilkan dampak positif bagi proses pembelajaran di kelas I SD Nahdlatul Ulama Medan. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosakata Bahasa Inggris, tetapi juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif. Integrasi antara teknologi dan metode pembelajaran interaktif menjadi salah satu langkah penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih modern dan sesuai dengan kebutuhan generasi saat ini. Dengan hasil penelitian yang menunjukkan efektivitas penggunaan media ini, diharapkan lebih banyak sekolah dapat menerapkan teknologi serupa dalam proses pembelajaran mereka guna meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk materi *Parts of the Body* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas I SD Nahdlatul Ulama Medan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosakata baru. Dengan menerapkan metode *Research and Development* (R&D) menggunakan model ADDIE, media ini berhasil dikembangkan dan diimplementasikan secara efektif, sehingga mampu meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa.

Hasil uji coba mengungkapkan bahwa 90% siswa merasa lebih mudah memahami materi setelah menggunakan video animasi ini. Selain itu, validasi yang diberikan oleh para ahli menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media berbasis video animasi tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga terbukti efektif dalam membantu siswa memahami serta mengingat kosakata Bahasa Inggris yang berkaitan dengan bagian tubuh. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih modern dan selaras dengan kebutuhan generasi saat ini

**DAFTAR PUSTAKA**

- Astuti, E., dkk. (2022). Pengaruh media visual terhadap kemampuan mengingat siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(3), 78–85.
- Ciptaningsih, E., dkk. (2020). Efektivitas video animasi dalam meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(2), 112–120.
- Indarwati, R. (2015). Pengaruh multimedia pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 45–58.
- Juliatyi, S., dkk. (2023). Validasi media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan pemahaman siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 25–34.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Nugroho, A., dkk. (2021). Penggunaan media animasi dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 29(3), 67–80.
- Prasetyo, B., dkk. (2023). Efektivitas penggunaan media digital dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Digital*, 10(1), 30–42.
- Rahmawati, D., dkk. (2021). Multimedia-based learning in elementary education: Enhancing engagement and understanding. *Journal of Educational Technology*, 35(2), 78–92.
- Santrock, J. W. (2018). *Children development*. New York, NY: McGraw-Hill Education.
- Sari, R., dkk. (2020). Pengaruh media visual dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45–55.
- Simanjuntak, E. B., dkk. (2025). *Pembelajaran bahasa Inggris di SD*. Medan: CV Harapan Cerdas.
- Sugiono, M. (2015). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Wang, X., dkk. (2019). The effectiveness of animation-based learning in primary education: A meta-analysis. *Educational Technology & Society*, 22(3), 45–56.
- Yuniarti, D., dkk. (n.d.).

