

PENGARUH PENGGUNAAN FITUR FILTER INTERAKTIF BERBASIS VIDEO TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PELAFALAN BAHASA INGGRIS SISWA SD**Novia Ramadhani¹, Diah Gusrayani², Prana Dwija Iswara³**Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang^{1,2,3}e-mail: novia.rmdn4@upi.edu¹, diah.gusrayani@student.upi.edu², iswara@upi.edu³

Diterima: 16/7/2026; Direvisi: 25/7/2026; Diterbitkan: 7/8/Tahun

ABSTRAK

Perubahan kebijakan yang menetapkan bahasa Inggris sebagai mata pelajaran wajib di sekolah dasar mulai tahun ajaran 2027/2028 menuntut hadirnya strategi pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi belajar siswa, terutama dalam penguasaan *pronunciation*. Pembelajaran yang masih didominasi pendekatan konvensional dinilai belum memberikan kesempatan belajar yang interaktif maupun pengalaman memperoleh umpan balik secara langsung. Berangkat dari kondisi tersebut, penelitian ini mengeksplorasi efektivitas pemanfaatan *interactive filter* berbasis video sebagai alternatif media pembelajaran pada siswa kelas IV sekolah dasar. Kajian dilaksanakan menggunakan pendekatan kuantitatif melalui desain *nonequivalent control group* dengan membandingkan hasil belajar dua kelompok yang memperoleh perlakuan berbeda. Perubahan motivasi belajar dianalisis menggunakan nilai *N-Gain* dan diperkuat melalui uji *Mann-Whitney U*. Hasil analisis memperlihatkan bahwa motivasi belajar kelompok eksperimen meningkat dari 62,13% menjadi 79,54% dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,4597 (kategori sedang), sedangkan kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan dari 59,19% menjadi 64,47% dengan nilai *N-Gain* 0,1296 (kategori rendah). Nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 ($p < 0,05$) menunjukkan adanya perbedaan peningkatan yang signifikan antara kedua kelompok. Temuan tersebut menegaskan bahwa penggunaan *interactive filter* berbasis video memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan motivasi belajar *pronunciation* siswa sekolah dasar serta menawarkan alternatif pembelajaran digital yang lebih interaktif, adaptif, dan berpusat pada siswa.

Kata Kunci: *Interactive Filter, Motivasi Belajar, Pronunciation***ABSTRACT**

The implementation of English as a compulsory subject in Indonesian elementary schools beginning in the 2027/2028 academic year calls for instructional innovations capable of strengthening students' learning motivation, particularly in pronunciation. Conventional classroom practices have not provided sufficient opportunities for interactive learning or immediate feedback, limiting students' active engagement during the learning process. In response to this issue, the present study investigated the effectiveness of a video-based interactive filter as an alternative instructional medium for fourth-grade elementary school students. A quantitative approach employing a nonequivalent control group design was adopted to compare learning outcomes between two groups receiving different instructional treatments. Changes in students' learning motivation were analyzed using the *N-Gain* index and further examined through the *Mann-Whitney U* test. The findings revealed that the experimental group's learning motivation increased from 62.13% to 79.54%, with an *N-Gain* score of 0.4597 (moderate category), whereas the control group's motivation improved only from 59.19% to 64.47%, with an *N-Gain* score of 0.1296 (low category). The *Asymp. Sig. (2-tailed)* value of 0.000 ($p < 0.05$) confirmed a statistically significant difference in learning

motivation improvement between the two groups. These findings demonstrate that the video-based interactive filter provides a meaningful contribution to enhancing elementary school students' pronunciation learning motivation while offering a more interactive, adaptive, and student-centered digital learning alternative.

Keywords: *Interactive Filter, Learning Motivation, Pronunciation*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa pada jenjang sekolah dasar tidak lagi dipahami sebagai proses penguasaan kosakata semata, melainkan sebagai tahapan awal pembentukan kompetensi komunikasi yang akan berkembang sepanjang jenjang pendidikan. Dalam konteks tersebut, kemampuan *pronunciation* menjadi fondasi yang memengaruhi keterpahaman pesan ketika siswa menggunakan bahasa secara lisan maupun saat mengembangkan keterampilan *listening*, *reading*, dan *speaking*. Ketepatan pelafalan sejak fase awal pembelajaran berkontribusi terhadap terbentuknya representasi bunyi yang benar sehingga siswa tidak membawa pola pengucapan yang keliru ke tingkat pembelajaran berikutnya. Perspektif tersebut selaras dengan temuan Annisa et al. (2022) mengenai konsekuensi kesalahan pelafalan terhadap efektivitas komunikasi serta diperkuat oleh Fauziah dan Sya (2025) yang menegaskan bahwa pengalaman melafalkan kata secara benar sejak dini menjadi bagian penting dalam membangun kemampuan berbahasa yang berkelanjutan.

Realitas di ruang kelas menunjukkan bahwa proses pembentukan kemampuan *pronunciation* masih menghadapi tantangan yang kompleks. Hambatan tersebut tidak hanya berkaitan dengan perbedaan sistem fonologi antara bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor psikologis serta lingkungan belajar yang belum sepenuhnya mendukung keberanian siswa untuk menggunakan bahasa asing secara aktif. Annisa et al. (2022) mengidentifikasi bahwa perbedaan karakteristik bunyi kedua bahasa menyebabkan berbagai bentuk kesalahan pengucapan yang terus berulang, sementara Fitriani et al. (2022) mengaitkan rendahnya partisipasi lisan dengan munculnya kecemasan akibat rasa takut melakukan kesalahan ketika berbicara. Kondisi tersebut berjalan beriringan dengan temuan Fatma (2025) yang memperlihatkan bahwa keterbatasan kesempatan praktik, penguasaan kosakata yang belum memadai, serta lingkungan pembelajaran yang kurang memberi ruang eksplorasi turut memperlambat perkembangan kemampuan berbicara bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar.

Kompleksitas persoalan tersebut mengindikasikan bahwa peningkatan kemampuan *pronunciation* tidak cukup ditempuh melalui penambahan materi ajar, tetapi juga memerlukan transformasi pengalaman belajar yang mampu melibatkan siswa secara aktif. Pembelajaran yang masih didominasi kegiatan *drilling* klasikal cenderung membatasi kesempatan setiap siswa untuk mengevaluasi kualitas pelafalannya secara mandiri, sehingga interaksi belajar lebih banyak berlangsung satu arah. Situasi demikian berimplikasi pada rendahnya motivasi karena kebutuhan siswa terhadap rasa kompeten, otonomi, dan keterlibatan belum sepenuhnya terpenuhi sebagaimana dijelaskan dalam *Self-Determination Theory* oleh Ryan dan Deci (2020). Gambaran tersebut sejalan dengan Fatma (2025), sedangkan penelitian Fahrurrazi dan Jayawardaya (2024) memperlihatkan bahwa aktivitas belajar yang lebih interaktif mampu meningkatkan motivasi siswa melalui keterlibatan yang lebih besar. Temuan Sapitri dan Suriani (2025) turut memperkuat argumentasi tersebut dengan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menciptakan suasana belajar yang lebih variatif sehingga partisipasi siswa meningkat secara lebih konsisten.

Transformasi digital membuka kemungkinan baru untuk merancang pengalaman belajar bahasa yang lebih adaptif terhadap karakteristik generasi saat ini. Media berbasis video memungkinkan siswa mengamati model pengucapan secara berulang melalui kombinasi unsur visual dan audio sehingga proses internalisasi bunyi bahasa berlangsung lebih alami dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan demonstrasi guru di kelas. Iswara et al. (2025) memperlihatkan bahwa penggunaan video YouTube memberikan kontribusi terhadap peningkatan akurasi *pronunciation* karena siswa dapat menyesuaikan frekuensi latihan sesuai kebutuhannya masing-masing. Perkembangan media sosial kemudian memperluas peluang tersebut melalui kehadiran platform TikTok yang mengintegrasikan penyajian video singkat, interaksi pengguna, dan berbagai fitur kreatif yang mendukung pembelajaran bahasa (Tan et al., 2022). Ferstephanie dan Pratiwi (2022) juga menjelaskan bahwa karakteristik platform tersebut mampu membangun pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sekaligus meningkatkan motivasi siswa untuk terus berlatih menggunakan bahasa Inggris secara lisan.

Perubahan pola interaksi siswa dengan teknologi digital menghadirkan peluang untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membangun pengalaman belajar yang bersifat partisipatif. Salah satu platform yang memiliki karakteristik demikian adalah TikTok, yang memadukan unsur visual, audio, serta interaksi pengguna dalam format video singkat yang mudah diakses kapan saja. Karakteristik tersebut memungkinkan aktivitas belajar berlangsung secara lebih fleksibel tanpa terikat pada ruang kelas sehingga siswa memiliki kesempatan untuk mengulang materi sesuai kebutuhan belajarnya. Tan et al. (2022) menjelaskan bahwa perpaduan berbagai fitur pada *TikTok* memberikan potensi pedagogis yang relevan bagi pembelajaran bahasa, sedangkan Ferstephanie dan Pratiwi (2022) menunjukkan bahwa pemanfaatan platform tersebut mampu meningkatkan motivasi siswa dalam berlatih keterampilan berbicara melalui pengalaman belajar yang lebih komunikatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Di antara berbagai fasilitas yang tersedia pada platform tersebut, *interactive filter* menawarkan karakteristik yang berbeda dibandingkan media video konvensional. Kehadiran efek visual, respons *real-time*, serta integrasi unsur audio memungkinkan siswa tidak hanya mengamati model pelafalan, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses latihan secara mandiri. Pola interaksi semacam ini menciptakan kesempatan bagi siswa untuk mengulang aktivitas belajar, mengevaluasi performanya sendiri, dan membangun rasa percaya diri tanpa sepenuhnya bergantung pada umpan balik guru. Dalam perspektif *Self-Determination Theory*, pengalaman belajar yang memberikan ruang terhadap otonomi, kompetensi, dan keterlibatan sosial berpotensi memperkuat motivasi intrinsik siswa (Ryan & Deci, 2020), sehingga *interactive filter* memiliki landasan konseptual yang relevan untuk digunakan sebagai media pembelajaran *pronunciation* pada jenjang sekolah dasar.

Perkembangan kajian mengenai pembelajaran bahasa berbasis teknologi memperlihatkan bahwa efektivitas media digital telah banyak dibuktikan pada berbagai konteks, meskipun fokus penelitian masih cenderung beragam. Merizawati et al. (2024) menemukan bahwa penggunaan TikTok mampu meningkatkan kemampuan *pronunciation*, namun penelitian tersebut dilaksanakan pada mahasiswa sehingga karakteristik siswa, kebutuhan belajar, dan lingkungan pembelajarannya berbeda dengan siswa sekolah dasar. Di sisi lain, kajian bibliometrik Min dan Yu (2023) memperlihatkan meningkatnya perhatian terhadap penerapan teknologi berbasis *augmented reality* dalam pembelajaran bahasa karena mampu mendorong motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta pengalaman belajar yang lebih imersif. Walaupun demikian, kajian tersebut sekaligus mengindikasikan bahwa pembuktian

empiris mengenai implementasi teknologi interaktif berbasis video pada pembelajaran *pronunciation* di sekolah dasar masih relatif terbatas, khususnya yang memanfaatkan *interactive filter* sebagai bagian utama dari strategi pembelajaran.

Berangkat dari kondisi tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mengisi ruang yang belum banyak dieksplorasi dalam literatur mengenai pembelajaran bahasa Inggris berbasis teknologi digital. Kebaruan penelitian tidak terletak pada penggunaan platform TikTok semata, melainkan pada pengujian efektivitas *interactive filter* berbasis video sebagai media pembelajaran yang secara spesifik dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar *pronunciation* siswa kelas IV sekolah dasar melalui pendekatan *quasi-experiment*. Pendekatan tersebut memberikan kesempatan untuk membandingkan perubahan motivasi belajar antara siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan *interactive filter* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional sehingga efektivitas media dapat dievaluasi secara lebih objektif. Temuan penelitian diharapkan tidak hanya memperluas bukti empiris mengenai pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Inggris pada pendidikan dasar, tetapi juga memberikan alternatif pedagogis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih adaptif, interaktif, dan selaras dengan karakteristik siswa pada abad ke-21.

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian berlangsung pada Maret hingga Juni 2026 di dua sekolah dasar di Kabupaten Sumedang dengan melibatkan siswa kelas IV. Kondisi kelas yang telah terbentuk dipertahankan sebagaimana situasi pembelajaran sehari-hari sehingga tidak dilakukan pengacakan siswa secara penuh. Atas dasar tersebut, penelitian menerapkan rancangan *quasi-experiment* dengan desain *nonequivalent control group* untuk mengamati perubahan motivasi belajar pada dua kelompok yang memperoleh pengalaman pembelajaran berbeda. Penentuan kelas dilakukan melalui *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kesesuaian karakteristik pembelajaran di masing-masing sekolah. Sebanyak 27 siswa ditempatkan pada kelompok eksperimen dan 27 siswa pada kelompok kontrol, namun satu siswa pada kelompok kontrol tidak mengikuti *posttest*, sehingga analisis akhir dilakukan terhadap 53 responden.

Tahapan penelitian diawali dengan pemberian *pretest* untuk memperoleh gambaran motivasi belajar sebelum perlakuan diberikan. Kelompok eksperimen kemudian mengikuti pembelajaran *pronunciation* menggunakan *interactive filter* berbasis video melalui platform TikTok, sedangkan kelompok kontrol mempelajari materi yang sama dengan bantuan *flashcard* sebagai media pembelajaran konvensional. Seluruh kegiatan pembelajaran dilaksanakan selama empat pertemuan dengan durasi 70 menit setiap sesi yang mencakup pengenalan bunyi huruf, pelafalan kosakata sederhana, pelafalan frasa, hingga latihan pengucapan dalam kalimat sederhana. Pada kelompok eksperimen, siswa mengamati model pelafalan, mempraktikkan pengucapan melalui *interactive filter*, memperoleh umpan balik secara langsung dari media, kemudian mengulangi latihan hingga mencapai pelafalan yang diharapkan. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran berakhir, kedua kelompok kembali diberikan *posttest* menggunakan instrumen yang sama untuk menangkap perubahan motivasi belajar setelah perlakuan.

Data dikumpulkan menggunakan angket motivasi belajar berskala Likert empat tingkat yang telah melalui pengujian validitas dan reliabilitas sebelum digunakan. Angket disusun berdasarkan indikator motivasi belajar *pronunciation* bahasa Inggris yang meliputi ketekunan dalam belajar, ketertarikan dan kesenangan, keaktifan dalam pembelajaran, serta keinginan untuk berkembang. Skor yang diperoleh kemudian dikonversi ke dalam bentuk

persentase dan diinterpretasikan menggunakan kriteria persentase menurut Arikunto, yang mengelompokkan hasil ke dalam kategori sangat rendah (0–20%), rendah (21–40%), sedang (41–60%), tinggi (61–80%), dan sangat tinggi (81–100%). Selanjutnya, data dibaca secara deskriptif melalui perbandingan skor *pretest* dan *posttest*, kemudian dihitung nilai *N-Gain* untuk menggambarkan tingkat peningkatan motivasi belajar. Pengujian dilanjutkan dengan uji normalitas Shapiro–Wilk dan uji homogenitas Levene's Test sebagai dasar pemilihan uji hipotesis. *Independent Sample t-Test* digunakan apabila asumsi parametrik terpenuhi, sedangkan *Mann–Whitney U* dipilih ketika data tidak memenuhi asumsi normalitas. Seluruh proses pengolahan dan analisis data dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengukuran motivasi belajar dilakukan pada dua tahap, yaitu sebelum pembelajaran melalui *pretest* dan setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai melalui *posttest*. Data yang dianalisis berasal dari 53 responden, yang terdiri atas 27 siswa pada kelompok eksperimen dan 26 siswa pada kelompok kontrol. Skor angket dikonversi ke dalam bentuk persentase, kemudian dikelompokkan ke dalam kategori motivasi belajar rendah, sedang, dan tinggi sesuai interval kategorisasi yang telah dijelaskan pada bagian metode. Kategori tersebut digunakan sebagai dasar untuk mendeskripsikan tingkat motivasi belajar pada setiap indikator maupun skor total. Penyajian data diawali dengan kelompok kontrol untuk memberikan gambaran mengenai perubahan yang terjadi setelah pembelajaran tanpa penggunaan *interactive filter*. Rincian skor pada setiap indikator dan skor keseluruhan kelompok kontrol disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Motivasi Belajar *Pronunciation* Kelompok Kontrol

Indikator	<i>Pretest</i> (%)	Kategori	<i>Posttest</i> (%)	Kategori
Ketekunan dalam Belajar	59,40	Sedang	66,15	Tinggi
Keterarikan dan Kesenangan	60,20	Sedang	66,15	Tinggi
Keaktifan dalam Pembelajaran	60,60	Sedang	62,90	Tinggi
Keinginan untuk Berkembang	56,55	Sedang	62,70	Tinggi
Total Motivasi Belajar	59,19	Sedang	64,47	Tinggi

Uraian pada Tabel 1 memperlihatkan adanya perubahan skor pada seluruh indikator setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Perubahan tersebut juga terlihat pada skor rata-rata total yang meningkat dari 59,19% menjadi 64,47%. Seluruh indikator berpindah ke kategori tinggi pada pengukuran akhir, meskipun besarnya perubahan tidak sama pada setiap indikator. Gambaran tersebut menjadi acuan untuk melihat pola yang muncul pada kelompok eksperimen.

Penyajian berikutnya diarahkan pada kelompok yang memperoleh pembelajaran menggunakan *interactive filter* berbasis video melalui prosedur yang sama dengan kelompok kontrol. Penyusunan data menggunakan indikator dan instrumen yang identik sehingga hasil kedua kelompok dapat diperbandingkan secara langsung. Rangkuman skor *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen ditampilkan pada Tabel 2. Penyajian ini memperlihatkan perubahan skor pada setiap indikator maupun skor total motivasi belajar.

Tabel 2. Motivasi Belajar *Pronunciation* Kelompok Eksperimen

Indikator	<i>Pretest</i> (%)	Kategori	<i>Posttest</i> (%)	Kategori
Ketekunan dalam Belajar	61,50	Tinggi	80,00	Tinggi
Ketertarikan dan Kesenangan	62,50	Tinggi	77,95	Tinggi
Keaktifan dalam Pembelajaran	62,60	Tinggi	80,35	Tinggi
Keinginan untuk Berkembang	62,40	Tinggi	79,80	Tinggi
Total Motivasi Belajar	62,13	Tinggi	79,54	Tinggi

Informasi pada Tabel 2 menunjukkan bahwa seluruh indikator mengalami kenaikan skor setelah perlakuan diberikan. Skor rata-rata total berubah dari 62,13% menjadi 79,54%, sementara kategori motivasi tetap berada pada tingkat tinggi dengan nilai yang lebih besar pada pengukuran akhir. Pola peningkatan tampak relatif merata pada seluruh indikator yang diamati. Data deskriptif tersebut kemudian dilanjutkan dengan analisis peningkatan menggunakan nilai *N-Gain*.

Besarnya perubahan yang terjadi setelah proses pembelajaran tidak hanya diamati melalui selisih skor *pretest* dan *posttest*, tetapi juga dihitung menggunakan nilai *N-Gain*. Pendekatan tersebut memberikan gambaran mengenai tingkat peningkatan yang dicapai masing-masing kelompok setelah menerima perlakuan yang berbeda. Perhitungan dilakukan pada setiap indikator sekaligus skor total sehingga kecenderungan peningkatan dapat diamati secara lebih utuh. Rangkuman nilai *N-Gain* untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Perhitungan *N-Gain* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Indikator	<i>N-Gain</i> Eksperimen	Kategori	<i>N-Gain</i> Kontrol	Kategori
Ketekunan dalam Belajar	0,5185	Sedang	0,1741	Rendah
Ketertarikan dalam Belajar	0,4587	Sedang	0,1463	Rendah
Keaktifan dalam Pembelajaran	0,4895	Sedang	0,0723	Rendah
Keinginan untuk Berkembang	0,4839	Sedang	0,1436	Rendah
Total Motivasi Belajar	0,4597	Sedang	0,1296	Rendah

Pola peningkatan yang tercantum pada Tabel 3 memperlihatkan adanya perbedaan capaian antara kedua kelompok pada seluruh indikator yang diamati. Nilai *N-Gain* total kelompok eksperimen mencapai 0,4597 dan berada pada kategori sedang, sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai 0,1296 yang termasuk kategori rendah. Kecenderungan tersebut juga tampak konsisten pada setiap indikator, dengan kelompok eksperimen selalu memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Penyajian deskriptif ini kemudian dilanjutkan melalui pengujian statistik untuk memastikan apakah perbedaan peningkatan tersebut memiliki makna secara statistik.

Pengujian terhadap perbedaan peningkatan kedua kelompok dilakukan menggunakan uji *Mann-Whitney U*. Analisis ini dipilih untuk membandingkan distribusi peningkatan skor

antarkelompok berdasarkan data yang telah diperoleh selama penelitian. Keluaran pengujian disajikan secara ringkas agar setiap parameter statistik dapat diamati secara langsung. Ringkasan nilai statistik tersebut disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji *Mann–Whitney U*

Statistik	Nilai
<i>Mann–Whitney U</i>	8,000
Wilcoxon W	359,000
Z	-6,103
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	0,000

Informasi yang tersaji pada Tabel 4 memperlihatkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000, yang berada di bawah batas signifikansi 0,05 sesuai kriteria pengujian yang digunakan. Nilai tersebut menjadi bagian dari keluaran analisis statistik yang digunakan dalam pengujian hipotesis penelitian. Seluruh temuan kuantitatif pada bagian ini disajikan sebagai dasar bagi pembahasan mengenai efektivitas perlakuan pada bagian berikutnya. Dengan demikian, uraian hasil tetap berfokus pada penyajian data analisis tanpa mengembangkan interpretasi yang lebih mendalam.

Pembahasan

Perbedaan motivasi belajar yang muncul pada kedua kelompok memperlihatkan bahwa perubahan selama pembelajaran lebih dipengaruhi oleh kualitas pengalaman belajar daripada sekadar penggunaan media yang berbeda. Kesempatan untuk terlibat secara aktif, mencoba kembali, dan membangun pengalaman secara mandiri memberikan ruang yang lebih luas bagi siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, peningkatan yang terjadi pada kelompok kontrol menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional masih memberikan manfaat, meskipun ruang eksplorasi siswa belum berkembang secara optimal. Kondisi tersebut memperkuat gambaran yang disampaikan Fatma (2025) mengenai dominannya pembelajaran bahasa Inggris yang masih berorientasi pada guru. Perspektif tersebut juga selaras dengan *Self-Determination Theory* yang dikemukakan Ryan dan Deci (2020), yang menempatkan pemenuhan kebutuhan akan kompetensi dan otonomi sebagai prasyarat berkembangnya motivasi intrinsik.

Perubahan tersebut sekaligus memperlihatkan bahwa fungsi media pembelajaran tidak berhenti pada penyampaian materi, melainkan menjadi sarana untuk membangun interaksi belajar yang lebih bermakna. Pemanfaatan *interactive filter* berbasis video memungkinkan siswa berlatih, mengulang, sekaligus memperbaiki pelafalan sesuai ritme belajar masing-masing tanpa tekanan yang berlebihan. Pengalaman seperti ini menjadikan siswa lebih aktif dalam membangun pengetahuannya sehingga keterlibatan belajar berkembang secara lebih alami. Pandangan tersebut memiliki kesesuaian dengan Fahrurrazi dan Jayawardaya (2024) yang menekankan pentingnya pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi, serta diperkuat oleh Sapitri dan Suriani (2025) yang menunjukkan bahwa variasi media mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih dinamis.

Temuan penelitian ini juga mengisyaratkan bahwa keberhasilan pembelajaran *pronunciation* tidak semata-mata ditentukan oleh banyaknya latihan, melainkan oleh bagaimana latihan tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan refleksi

terhadap proses belajarnya sendiri. Aktivitas mengulang pelafalan secara mandiri mendorong tumbuhnya rasa percaya diri sekaligus membangun regulasi belajar yang lebih baik. Dengan demikian, media berbasis video berperan sebagai fasilitator yang mendukung pembelajaran berkelanjutan, bukan sekadar penyedia contoh pengucapan. Penjelasan tersebut memiliki irisan dengan Iswara et al. (2025) mengenai efektivitas video YouTube dalam meningkatkan akurasi *pronunciation*, serta sejalan dengan Min dan Yu (2023) yang menjelaskan bahwa integrasi unsur visual dan interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif.

Karakteristik siswa sekolah dasar yang telah terbiasa berinteraksi dengan berbagai bentuk konten digital turut memberikan konteks terhadap capaian penelitian ini. Kedekatan antara media pembelajaran dan aktivitas digital sehari-hari membuat proses belajar berlangsung lebih alami sehingga siswa lebih mudah terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran. Dalam konteks tersebut, platform TikTok melalui *interactive filter* tidak hanya menawarkan media yang menarik, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang komunikatif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Interpretasi tersebut sejalan dengan Tan et al. (2022) mengenai potensi pedagogis TikTok dalam pembelajaran bahasa, diperkuat oleh Ferstephanie dan Pratiwi (2022) yang mengaitkannya dengan meningkatnya motivasi berlatih berbicara, serta memperluas temuan Merizawati et al. (2024) bahwa platform tersebut efektif mendukung pembelajaran *pronunciation*, termasuk pada konteks sekolah dasar.

Jika dicermati lebih jauh, peningkatan motivasi belajar yang diperoleh siswa mencerminkan berkembangnya rasa memiliki terhadap aktivitas belajar yang mereka lakukan. Interaksi langsung dengan materi, kesempatan mencoba berbagai kemungkinan, dan pengalaman belajar yang bersifat personal menjadikan teknologi berfungsi sebagai penguat interaksi pedagogis, bukan sebagai faktor yang secara otomatis menghasilkan perubahan. Pemahaman tersebut memperlihatkan bahwa efektivitas media ditentukan oleh desain pembelajaran yang melandasinya. Pandangan ini kembali selaras dengan Tan et al. (2022) dan Ferstephanie dan Pratiwi (2022), sementara kajian *systematic literature review* oleh Rininggayuh et al. (2024) memberikan dukungan bahwa pemanfaatan TikTok secara konsisten mampu meningkatkan keterampilan berbahasa sekaligus memperkuat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Aspek lain yang muncul dari penelitian ini berkaitan dengan terbentuknya rasa percaya diri selama proses belajar berlangsung. Kesempatan untuk mengulang pelafalan tanpa tekanan penilaian langsung menciptakan lingkungan belajar yang lebih aman sehingga kecemasan berbicara dapat diminimalkan. Kondisi tersebut mendorong siswa untuk lebih berani menggunakan bahasa Inggris secara lisan dan memandang kesalahan sebagai bagian dari proses belajar. Interpretasi ini memiliki keterkaitan dengan Fitriani et al. (2022) mengenai pengaruh kecemasan terhadap partisipasi belajar, sejalan dengan Annisa et al. (2022) yang menegaskan pentingnya ketepatan *pronunciation* bagi efektivitas komunikasi, serta diperkuat oleh Fauziah dan Sya (2025) yang menunjukkan bahwa pembiasaan pelafalan sejak dini berkontribusi terhadap perkembangan kemampuan berbahasa pada jenjang berikutnya.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa keunggulan *interactive filter* berbasis video terletak pada kemampuannya membangun pengalaman belajar yang adaptif, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa pada era digital. Teknologi dalam konteks ini tidak menggantikan peran guru, tetapi memperluas kesempatan belajar melalui aktivitas yang lebih fleksibel, interaktif, dan menyenangkan. Karakteristik tersebut memiliki

kesesuaian dengan Bakhtiar et al. (2024), Nuresa et al. (2023), Pratiwi et al. (2025), dan Nenden et al. (2024) yang menunjukkan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan partisipasi, kualitas latihan, serta keterlibatan belajar siswa. Pada saat yang sama, temuan ini memperluas gagasan Haryadi et al. (2023), Khairum et al. (2025), dan Idham (2025) mengenai kontribusi teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris, dengan memberikan bukti empiris bahwa pemanfaatan *interactive filter* berbasis video layak dipertimbangkan sebagai strategi pedagogis untuk meningkatkan motivasi belajar *pronunciation* pada jenjang sekolah dasar.

KESIMPULAN

Pemanfaatan *interactive filter* berbasis video memperlihatkan potensi sebagai media pembelajaran yang mampu mendukung peningkatan motivasi belajar *pronunciation* pada siswa sekolah dasar. Kehadiran fitur yang memungkinkan interaksi secara langsung selama proses belajar memberikan pengalaman yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa pada lingkungan pembelajaran digital. Temuan ini sekaligus menegaskan bahwa inovasi media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga berperan dalam menciptakan keterlibatan belajar yang lebih aktif dan berkelanjutan. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk mengkaji pengaruh penggunaan *interactive filter* terhadap motivasi belajar *pronunciation* telah tercapai serta memberikan tambahan bukti empiris mengenai pemanfaatan fitur interaktif berbasis video dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.

Implikasi penelitian ini membuka peluang bagi guru untuk mengintegrasikan *interactive filter* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung pembelajaran bahasa Inggris secara lebih adaptif, partisipatif, dan berpusat pada siswa. Penerapan media tersebut juga dapat menjadi bagian dari upaya pengembangan inovasi pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan pendidikan di era digital tanpa mengesampingkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Ruang pengembangan masih terbuka untuk mengkaji efektivitas *interactive filter* terhadap capaian kemampuan *pronunciation* secara langsung maupun keterampilan berbahasa lainnya melalui desain penelitian yang lebih beragam. Kajian lanjutan pada jenjang pendidikan, karakteristik siswa, durasi pembelajaran, serta platform digital yang berbeda diharapkan mampu memperluas pemanfaatan media interaktif dan memperkaya pengembangan pembelajaran bahasa Inggris berbasis teknologi di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, M. N., Puspita, D. R., & Magdalena, I. (2022). Analisis kesalahan pelafalan bahasa Inggris siswa sekolah dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 5(1), 38. <https://doi.org/10.26737/jerr.v5i1.3300>
- Azzahra, S., & Prasetyo, T. (2024). Penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa berdasarkan perspektif guru. *JIPSD: Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 40–55. <https://journal.innoscientia.org/index.php/jipsd/article/view/118>
- Bakhtiar, A., Widiyanto, S., Sartono, L. N., Isroyati, I., Wulansari, L., & Setyowati, L. (2024). Penggunaan media YouTube dalam pembelajaran bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar. *Warta Dharmawangsa*, 18(2), 532–539. <https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/juwarta/article/view/4469>

- Fahrurrazi, F., & Jayawardaya, S. S. P. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa SD melalui metode pembelajaran interaktif. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(3), 101–110. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.776>
- Fatma, S. (2025). Kesulitan siswa sekolah dasar dalam berbicara bahasa Inggris. *Karimah Tauhid*, 4(8), 6159–6169. <https://ojs.unida.info/karimahtauhid/article/view/20036>
- Fauziah, A. N., & Sya, M. F. (2025). Strategi efektif dalam mengatasi kesulitan berbicara dan membaca permulaan dalam bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar. *Karimah Tauhid*, 4(5), 3079–3089. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i5.18950>
- Ferstephanie, J., & Pratiwi, T. L. (2022). The effect of TikTok to develop students' speaking skill: A classroom action research. *Wiralodra English Journal*, 6, 1–12. <https://wej.unwir.ac.id/index.php/wej/article/view/147>
- Fitriani, E., Julia, J., & Gusrayani, D. (2022). Studi kasus: Kecemasan berbicara bahasa Inggris sebagai bahasa asing. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2312–2322. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/2187>
- Haryadi, R. N., Utarinda, D., Poetri, M. S., & Sunarsi, D. (2023). Peran teknologi informasi dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris. *Jurnal Informatika Utama*, 1(1), 28–35. <https://doi.org/10.55903/jitu.v1i1.76>
- Idham, A. Z. (2025). Pengaruh penggunaan TikTok terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas sembilan di UPT SPF SMP Negeri 54 Makassar. *Jurnal Al-Qiyam*, 6(1), 30–40. <https://ojs.staialfurqan.ac.id/alqiyam/article/view/806>
- Iswara, R. W., Ambag, S. C., & Ifadloh, N. (2025). The use of YouTube videos to enhance students' pronunciation accuracy. *Journal of Research in English Language Teaching and Linguistics*, 1(1), 67–85. <https://doi.org/10.65431/jrell.v1i1.7>
- Khairum, S. Y., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Peran teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di jenjang sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 573–586. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/23745>
- Merizawati, H., Sasabone, L., Pakpahan, M., Ariesta, N., & Elliot, M. (2024). Is Tik-Tok a helpful application for improving college students' English pronunciation? *Journal International of Lingua and Technology*, 3(1), 88–100. <https://doi.org/10.55849/jiltech.v3i1.526>
- Min, W., & Yu, Z. (2023). A bibliometric analysis of augmented reality in language learning. *Sustainability*, 15(9). <https://doi.org/10.3390/su15097235>
- Nenden, T., Padang, M. W., Putrisari, G., & Kartika, D. (2024). Penggunaan gamifikasi dalam pemahaman bahasa Inggris sekolah dasar. *Jupensal: Jurnal Pendidikan Universal*, 1(3), 470–480. <https://journalwbl.com/index.php/jupensal/article/view/345>
- Nuresa, S. A., Sya, M. F., & Muhdiyati, I. (2023). CIRC dalam meningkatkan kemampuan pelafalan alphabet bahasa Inggris siswa sekolah dasar. *Pena Anda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 40–49. <https://jurnal.ut.ac.id/index.php/penaanda/article/view/6404>
- Pratiwi, A., Puspita, B., & Islamy, S. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran Kahoot untuk meningkatkan kosa kata bahasa Inggris siswa sekolah dasar. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, 6(3), 388–396. <https://doi.org/10.53299/diksi.v6i3.2318>
- Rininggayuh, E., Dewi, I. A. S., & Isnaeni, L. N. W. (2024). The effectiveness of TikTok as a media for enhancing English speaking skills: A systematic literature review. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 18, 124–133. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/jetall/article/view/16058>



- Sapitri, S., & Suriani, A. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa SD. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 3(3), 282–292. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v3i3.1844>
- Sitinjak, N. M., Yusnandar, Y., Surbakti, S. S. B., Prastya, R., Hasibuan, M. F., & Ikorasaki, F. (2025). Aplikasi augmented reality pembelajaran bahasa Inggris menggunakan metode linear congruent generator berbasis Android. *Jurnal Minfo Polgan*, 14(2), 2905–2915. <https://doi.org/10.33395/jmp.v14i2.15561>
- Syahrir, R. A., Sari, P., & Aliyah, H. (2025). Interactive learning methods to increase students' motivation in learning English: Students' point of view. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 13(2), 5378–5395. <http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/ideas/article/view/6900>
- Tan, K. H., Rajendran, A., Muslim, N., Alias, J., & Yusof, N. A. (2022). The potential of TikTok's key features as a pedagogical strategy for ESL classrooms. *Sustainability*, 14(24), 1–22. <https://doi.org/10.3390/su142416876>