

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI  
PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN  
BAHASA INGGRIS KELAS VIII SMP/MTS**

**SKRIPSI**

*Untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
(S1) Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP*



**Oleh**

**FEBBY FARDILLA**

**NIM. 17004006**

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2021**

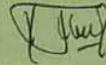
**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN PADA  
MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS VIII SMP/MTS**

Nama : Febby Fardilla  
NIM/BP : 17004006/2017  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

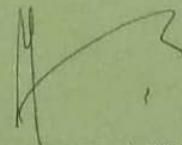
Padang, 9 November 2021

**Disetujui Oleh:  
Pembimbing**



**Dr. Fetri Yeni J., M.Pd  
NIP. 19611011 198602 2 001**

**Ketua Jurusan KTP FIP UNP**



**Dr. Abna Hidayati, M.Pd  
NIP. 19830126 200812 2 002**

## HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan  
Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran pada  
Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII SMP/MTs  
Nama : Febby Fardilla  
NIM / BP : 17004006 / 2017  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

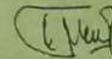
Padang, 9 November 2021

Tim Penguji,

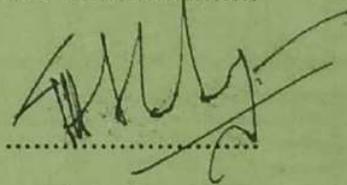
Nama

Tanda Tangan

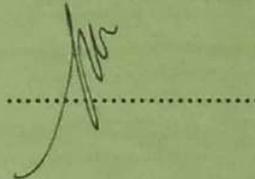
Ketua : **Dr. Fetri Yeni J., M.Pd.**  
NIP. 196110111 98602 2 001



Anggota : **Meldi Ade Kurnia Yusri., S.T., M.Pd, T**  
NIP. 19840523 200812 1 003



**Novrianti., M.Pd**  
NIP. 19801101 200801 2 014



## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Febby Fardilla  
NIM / BP : 17004006 / 2017  
Jurusan / Prodi : Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran  
pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII  
SMP/MTs

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 9 November 2021  
Saya yang menyatakan



Febby Fardilla  
NIM. 17004006

## ABSTRAK

Febby Fardilla. 2021. “Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII SMP/MTs. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Pengembangan media video animasi pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris merupakan salah satu upaya untuk mengatasi kurangnya ketertarikan siswa terhadap media yang digunakan guru sehingga menyebabkan kebosanan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Media video animasi ini dikembangkan dengan memuat teks, karakter animasi, gambar, suara dan GIF yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media video animasi berupa CD/DVD yang valid dan praktis sesuai kriteria kelayakan materi dan media pada materi *Recount Text* dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII SMP/MTs.

Jenis penelitian adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model 4-D (*Four-D*). Tahapan pengembangan yang dilaksanakan yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Tahap *Define* terdiri analisis kurikulum, analisis siswa, dan analisis konsep. Tahap *Design* adalah tahap perancangan media video animasi pembelajaran. Tahap *Develop* merupakan tahap uji kelayakan media dengan 2 orang validator media dan 1 orang validator materi, kemudian dilakukan uji praktikalitas kepada siswa kelas VIII 4 yang berjumlah 13 orang di SMP N 4 Padang Panjang. Tahap akhir pengembangan ini adalah *Disseminate* yaitu penyebaran media berupa CD video animasi pembelajaran kepada guru bidang studi dan *file* video pembelajaran untuk siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembaran angket, dokumentasi dan format penilaian. Teknik analisis data yang digunakan adalah metode kualitatif yang diperoleh dari kritik dan saran dari ahli dan metode kuantitatif didapat dari pengisian angket penilaian.

Hasil uji kelayakan media berada pada kategori “**Sangat Layak**” dengan perolehan persentase nilai dari Validator 1 sebesar 100% dan Validator 2 sebesar 98%. Hasil uji kelayakan materi oleh Validator Materi berada pada kategori “**Sangat Layak**” dengan persentase 98%. Berdasarkan uji coba praktikalitas, produk media video animasi pembelajaran ini berada pada kategori “**Sangat Praktis**” dengan perolehan persentase sebesar 93%. Jadi, berdasarkan hasil uji kelayakan media dan praktikalitas dapat disimpulkan bahwa produk media video animasi pembelajaran ini telah layak dan praktis untuk digunakan.

**Kata Kunci** : Pengembangan media video animasi pembelajaran, Bahasa Inggris

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, penulis haturkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII SMP/MTs”. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan penuh kerendahan hati penulis ucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat :

1. Ibu Dr. Fetri Yeni J., M.Pd selaku Penasehat Akademik dan Dosen Pembimbing yang telah banyak membantu, membimbing, memberi motivasi, memberikan masukan yang sangat berarti bagi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bekal kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T., M.Pd,T sebagai penguji I, yang turut memberikan arahan dalam penyempurnaan skripsi ini.
4. Ibu Novrianti, M.Pd sebagai penguji II, yang turut memberikan arahan dalam penyempurnaan skripsi ini.
5. Ibu Winanda Amilia, S.Pd., M.Pd,T yang telah berkenan menjadi validator media I dan memberi arahan dalam revisi media.

6. Bapak Septriyen Anugrah, S.Kom, M.Pd.T yang telah berkenan menjadi validator media II dan memberi arahan dalam revisi media.
7. Ibu Widyarti Syawal, S. Pd selaku guru bidang studi Bahasa Inggris Kelas VIII SMP N 4 Padang Panjang yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyusunan skripsi ini.
8. Ibu Leli Suarni, S.Pd selaku Kepala Sekolah serta majelis guru dan staf tata usaha di SMP N 4 Padang Panjang yang telah memberikan izin dan membantu penulis selama melakukan penelitian.
9. Kedua orang tua ku Ayahanda tercinta Epi dan Ibunda tercinta Loli Fianda, Adikku tersayang Fadhly Setiawan, Fitri Fiolina dan Lorenzo Damartyn yang aku sayangi. Terkhusus kepada Orang tuaku terimakasih atas semua pengorbananmu yang tak ternilai harganya, yang selalu memberikan dukungan moril dan material yang tak terhingga serta senantiasa ikhlas mendoakan dan setia menerima keluh kesah ku sampai bisa menyelesaikan skripsi ini.
10. Keluarga besarku yang tidak bisa aku sebutkan satu persatu, yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan sehingga aku bisa menyelesaikan skripsi ini.
11. Sahabat dan teman-teman jurusan KTP teristimewa seperjuangan BP 2017 yang telah memberikan banyak kenangan terindah selama masa perkuliahan.

Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini mampu memberikan inspirasi bagi semua pihak. Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan dari

pembaca. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita dan sekecil apapun bantuan dari semua pihak yang terlibat, semoga Tuhan pemilik semesta alam memberikan balasan yang berlipat. Aamiin.

Padang, November 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Pembatasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	9
G. Manfaat Pengembangan .....	13
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	14
I. Pentingnya Pengembangan .....	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Penelitian Pengembangan	
1. Pengertian Penelitian Pengembangan .....	16
2. Tujuan Penelitian Pengembangan .....	17
3. Metode Penelitian Pengembangan .....	17
B. Media Pembelajaran	
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	18
2. Klasifikasi Media Pembelajaran .....	19
3. Manfaat Media Pembelajaran .....	23

C. Media Audio Visual	
1. Pengertian Media Audio Visual .....	24
2. Jenis-jenis Media Audio Visual .....	25
3. Kelebihan dan Keterbatasan Media Audio Visual .....	27
D. Media Video Animasi	
1. Pengertian Video .....	29
2. Karakteristik Media Video .....	30
3. Langkah-langkah Pemanfaatan Video dalam Pembelajaran.....	32
4. Pengertian Video Animasi .....	33
5. Fungsi Video Animasi .....	34
E. <i>Powtoon</i>	
1. Pengertian <i>Powtoon</i> .....	35
2. Komponen Menu dan Lembar Kerja <i>Powtoon</i> .....	37
3. Manfaat <i>Powtoon</i> .....	38
4. Kelebihan dan Keterbatasan <i>Powtoon</i> .....	39
F. Pelajaran Bahasa Inggris	
1. Hakikat Mata Pelajaran Bahasa Inggris SMP/MTs .....	40
2. Tujuan Mata Pelajaran Bahasa Inggris SMP/MTs .....	42
3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Bahasa Inggris SMP/MTs .....	42
4. Materi Bahasa Inggris Kelas VIII Kurikulum 20013 .....	43
G. Materi <i>Recount Text</i>	
1. Pengertian Teks <i>Recount</i> .....	46
2. Struktur dan Unsur Kebahasaan Teks <i>Recount</i> .....	47
H. Penelitian yang Relevan .....	48
I. Kerangka Berpikir .....	51

### BAB III METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan .....	53
B. Prosedur Pengembangan .....	54
C. Uji Coba Produk	
1. Subjek Uji Coba .....	59
2. Jenis Data .....	60

3. Instrumen Pengumpulan Data .....	60
4. Teknik Analisis Data .....	65

#### BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba .....	69
B. Analisis Data .....	85
C. Revisi Produk .....	95

#### BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan .....	103
B. Saran .....	104

DAFTAR PUSTAKA .....	105
----------------------	-----

#### LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.	Data Hasil Kuis Harian Siswa ..... 5
Tabel 2.	Materi Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII ..... 43
Tabel 3.	Penentuan skor pada Skala <i>Likert</i> .....62
Tabel 4.	Kisi-Kisi Angket Ahli Media ..... 63
Tabel 5.	Kisi-Kisi Angket Ahli Materi ..... 64
Tabel 6.	Kisi-Kisi Angket Siswa .....64
Tabel 7.	Kriteria Interpretasi Skor .....68
Tabel 8.	Hasil Penilaian Media Tahap Pertama oleh Validator 1 .....86
Tabel 9.	Hasil Penilaian Media Tahap Pertama oleh Validator 2 .....87
Tabel 10.	Hasil Penilaian Media Tahap Kedua oleh Validator 1 .....89
Tabel 11.	Hasil Penilaian Media Tahap Kedua oleh Validator 2 .....90
Tabel 12.	Hasil Penilaian Materi oleh Validator Materi .....92
Tabel 13.	Tabel Penilaian Praktikalitas oleh Siswa .....94
Tabel 14	Revisi Produk Video Animasi Pembelajaran ..... 96

## DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1.	<i>Opening</i> video animasi pembelajaran .....	11
Gambar 2.	<i>Intros</i> karakter animasi guru .....	12
Gambar 3.	Penjelasan materi <i>Recount Text</i> .....	12
Gambar 4.	Tampilan rangkuman materi .....	12
Gambar 5.	Tampilan profil penulis .....	13
Gambar 6.	Kerucut Pengalaman Edgar Dale .....	22
Gambar 7.	Tampilan lembar kerja <i>Powtoon</i> .....	37
Gambar 8.	Kerangka Berpikir Penelitian .....	51
Gambar 9.	Prosedur Penelitian Pengembangan 4-D ( <i>Four D</i> ) .....	54
Gambar 10.	Mengetikkan alamat <i>Powtoon</i> pada <i>web browser</i> .....	72
Gambar 11.	<i>Sign Up</i> ke halaman <i>Powtoon</i> .....	73
Gambar 12.	Tampilan jendela <i>Powtoon</i> .....	73
Gambar 13.	Tampilan jendela untuk membuat video baru .....	74
Gambar 14.	Tampilan jendela <i>Blank</i> video .....	74
Gambar 15.	Pilihan <i>option</i> untuk membuat video menggunakan <i>template</i> .....	75
Gambar 16.	Pilihan <i>template</i> yang tersedia pada <i>Powtoon</i> .....	75
Gambar 17.	Tampilan jendela pengeditan video <i>Powtoon</i> .....	76
Gambar 18.	Tampilan jendela pengeditan untuk mengganti <i>background</i> .....	76
Gambar 19.	Tampilan jendela <i>Powtoon</i> untuk mengganti <i>background</i> .....	77
Gambar 20.	Tampilan jendela <i>Powtoon</i> untuk memilih gambar .....	77
Gambar 21.	Tampilan jendela <i>Powtoon</i> untuk menghapus <i>textbox</i> .....	78
Gambar 22.	Tampilan jendela <i>Powtoon</i> untuk mengatur <i>layout</i> .....	78
Gambar 23.	Tampilan jendela <i>Powtoon</i> untuk menambahkan <i>shapes</i> .....	79
Gambar 24.	Tampilan jendela <i>Powtoon</i> untuk menyusun <i>shapes</i> .....	79
Gambar 25.	Tampilan jendela <i>Powtoon</i> untuk mengatur <i>timeline</i> .....	80
Gambar 26.	Tampilan jendela <i>Powtoon</i> untuk mem- <i>publish</i> video .....	80
Gambar 27.	Tampilan <i>Powtoon</i> untuk mengatur video sebelum di- <i>upload</i> .....	81
Gambar 28.	<i>Import file</i> video ke dalam aplikasi <i>Wondershare Filmora</i> .....	81
Gambar 29.	Penyesuaian <i>timeline</i> suara dengan tampilan video .....	82
Gambar 30.	Penyesuaian pengaturan hasil <i>output</i> video sebelum di <i>export</i> .....	82

Gambar 31.	Tampilan proses ‘ <i>export</i> ’ video pada <i>Wondershare Filmora</i> .....	83
Gambar 32.	Desain <i>cover</i> dan label CD Pembelajaran yang disebarakan .....	85

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1.	<i>Flowchart</i> video animasi pembelajaran ..... 110
Lampiran 2.	<i>Storyboard</i> video animasi pembelajaran ..... 111
Lampiran 3.	Daftar <i>Checklist</i> Materi Pengembangan Produk ..... 124
Lampiran 4.	Angket Uji Kelayakan Media Validator 1 Tahap Pertama ..... 126
Lampiran 5.	Angket Uji Kelayakan Media Validator 1 Tahap Kedua ..... 130
Lampiran 6.	Angket Uji Kelayakan Media Validator 2 Tahap Pertama ..... 132
Lampiran 7.	Angket Uji Kelayakan Media Validator 2 Tahap Kedua ..... 136
Lampiran 8.	Angket Uji Kelayakan Materi Validator Materi ..... 138
Lampiran 9.	Angket Uji Praktikalitas Siswa ..... 140
Lampiran 10.	Data Uji Coba Praktikalitas ..... 146
Lampiran 11.	Surat Penugasan Validator Media ..... 147
Lampiran 12.	Surat Penugasan Validator Materi ..... 148
Lampiran 13.	Surat Izin Penelitian dari Jurusan ..... 149
Lampiran 14.	Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan ..... 150
Lampiran 15.	Surat Keterangan Telah Menyelesaikan Penelitian ..... 151
Lampiran 16.	Silabus Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII ..... 152
Lampiran 17.	Dokumentasi Penelitian ..... 164



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Ilmu, pengetahuan dan teknologi (IPTEK) melaju begitu cepat dan merambah ke semua sektor kehidupan. IPTEK membantu manusia meningkatkan kualitas hidup dan peradabannya. Perkembangan pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat jika dimanfaatkan secara bijak dapat meningkatkan sumber daya manusia yang unggul sehingga mengantarkan suatu bangsa ke arah kemajuan. Perkembangan IPTEK dalam rangka meningkatkan sumber daya manusia yang unggul dibentuk melalui pendidikan.

Pendidikan merupakan instrument penting dalam pengembangan sumber daya manusia. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab II Pasal 3 yang berbunyi: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Agar tujuan pendidikan selaras dengan perkembangan IPTEK, maka pemerintah selalu melakukan perubahan dan perkembangan di sektor pendidikan, seperti perubahan kurikulum yang mengakibatkan perubahan

media yang digunakan dalam pembelajaran. Perubahan dalam kegiatan belajar mengajar menuntut guru agar dapat memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Semakin pesatnya perkembangan teknologi di bidang pendidikan, semakin dibutuhkan keterampilan guru dalam memaksimalkan penggunaan *software* untuk perancangan media pendidikan daripada kemampuan *software* itu sendiri.

Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi ini semakin populer digunakan sejak pemerintah menerapkan sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) untuk menekan kasus penyebaran *Covid-19*. Banyak *platform* media pembelajaran yang tersedia untuk menunjang pembelajaran di masa pandemi. Perkembangan teknologi dalam media pembelajaran sangat bermanfaat bagi pendidikan karena memungkinkan pembelajaran tetap terlaksana walaupun tidak terjadi tatap muka antara guru dan siswa.

Media pembelajaran ditinjau dari bentuk penyajian dan cara penyajiannya menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008:13) terbagi menjadi tujuh kelompok media penyaji, yaitu: 1) Kelompok kesatu: grafis bahan cetak, dan gambar diam, 2) kelompok kedua; media proyeksi diam, 3) kelompok ketiga; media audio, 4) kelompok keempat; media audio, 5) kelompok kelima; media gambar hidup/film, 6) kelompok keenam; media televisi, dan 7) kelompok ketujuh; multimedia. Kelompok media berupa film, televisi, dan multimedia merupakan jenis dari media audio visual. Menurut Wati (2016: 44), media audio-visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat

mengomunikasikan pesan atau informasi. Penggunaan media audio visual dinilai lebih efektif dalam penyampaian pesan pembelajaran karena memberikan banyak stimulus kepada peserta didik dengan sifat audiovisual/suara-gambar. Hal ini didukung oleh studi analisis efektifitas penggunaan alat bantu audio visual dalam mengajar yang dilakukan oleh Departemen Pelatihan Pendidikan dari *Islamia University* Bahawapur, Pakistan. Penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan pemahaman dan ketertarikan siswa dengan penggunaan media audio visual yang dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 78% (Saima, Qadir & Shazia, 2017: 78-81).

Fakta tersebut diperkuat oleh penelitian dari *Sovocom Company* dari Amerika (Warsita, 2008: 125) yang menjelaskan hubungan antara jenis media dan daya ingat manusia, membuktikan bahwa daya ingat media audio 10%, visual 40% dan audiovisual 50%. Sedangkan tingkat kemampuan menyimpan pesan berdasarkan media audio kurang dari 3 hari 70%, lebih dari 3 hari menjadi 10%, media visual kurang dari 3 hari 72%, lebih dari 3 hari menjadi 20%, media audiovisual kurang dari 3 hari 85%, sedangkan lebih dari 3 hari menjadi 65%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan penggunaan media audiovisual dapat meningkatkan daya ingat siswa hingga 50% dibandingkan dengan media lainnya. Pesan yang disampaikan melalui media video dapat mempengaruhi emosi yang kuat dan juga dapat mencapai hasil cepat yang tidak dimiliki

oleh media lain. Media video menjadikan proses belajar mengajar lebih efektif sehingga guru dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik.

Berdasarkan studi pendahuluan penulis pada tanggal 4 Maret 2021 di SMP Negeri 4 Padang Panjang bersama Ibu Leli Suarni, S. Pd selaku Wakil Kurikulum serta guru bidang studi Bahasa Inggris, diketahui media pembelajaran yang umum digunakan guru berupa buku paket, radio edukasi sekolah, media gambar sederhana, dan video pembelajaran yang direkam sendiri atau video yang bersumber dari *youtube*. Akan tetapi penggunaan buku paket dengan penyampaian materi melalui metode ceramah lebih dominan digunakan sebagian besar guru bidang studi. Keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik juga menjadi permasalahan sedangkan sekolah sudah memiliki fasilitas yang mendukung, seperti komputer, *laptop*, LCD Proyektor, dan jaringan Wi-Fi yang stabil. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran berbentuk video animasi masih jarang digunakan khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Inggris.

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang mengarahkan siswa untuk mengembangkan keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis sehingga lulusan mampu berkomunikasi dan berwacana menggunakan Bahasa Inggris. Terdapat beberapa jenis teks yang harus dikuasai siswa pada jenjang pendidikan SMP/MTs dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris, diantaranya *Descriptive Text*, *Narrative Text*, *Recount Text*, *Procedure Text*, dan *Report Text*. Keterampilan dalam

pembelajaran Bahasa Inggris lebih efektif jika aspek-aspek yang harus dipelajari disajikan dalam bentuk lisan sebelum disajikan dalam bentuk tulisan. Namun, banyak siswa yang malas belajar Bahasa Inggris dan menilai pelajaran ini sulit dikuasai karena memuat kosakata asing dan kaidah kebahasaan tertentu. Adapun perolehan hasil kuis harian siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII SMP N 4 Padang Panjang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Data Hasil Kuis Harian Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Padang Panjang

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Nilai	Rata-rata
1.	VIII 1	30 Orang	2350	78
2.	VIII 2	28 Orang	1740	62
3.	VIII 3	30 Orang	2325	77
4.	VIII 4	29 Orang	1650	56
5.	VIII 5	29 Orang	1690	58

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwasannya rata-rata hasil belajar peserta didik salah satu kelas tergolong rendah dengan capaian nilai rata-rata siswa sebesar 56. Hasil belajar siswa yang rendah mengartikan pemahaman materi oleh peserta didik juga rendah. Rendahnya hasil belajar siswa salah satunya disebabkan adanya faktor yang mempengaruhinya, seperti belum tersedianya media pembelajaran yang menarik untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan keterangan guru bidang studi, adapun media yang digunakan guru pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris berupa gambar yang di *print* oleh guru bidang studi. Misalnya pada materi *Recount Text*, guru membacakan suatu teks *recount*, kemudian guru memberikan gambar-gambar tentang pengalaman berkunjung ke suatu tempat. Guru meminta

siswa untuk menyusun gambar dan ditempelkan oleh siswa dengan urutan yang benar di depan kelas. Kemudian guru juga memberikan kuis kepada siswa untuk mendefinisikan masing-masing gambar ke dalam Bahasa Inggris. Akan tetapi, guru bidang studi menjelaskan bahwa media yang digunakannya belum mampu untuk menarik minat siswa untuk belajar. Diketahui saat proses belajar mengajar berlangsung, siswa cenderung mendengarkan bimbingan guru dalam menyusun teks dan belum mampu mendefinisikan gambar dari teks *recount* tanpa instruksi guru. Berdasarkan analisis penulis dan arahan guru bidang studi saat melakukan studi pendahuluan, penulis menetapkan video animasi pembelajaran yang akan dikembangkan adalah materi mengenai Teks *Recount*.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan tersebut, peneliti merasa perlu untuk mendesain dan mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk video animasi pembelajaran menggunakan situs *Powtoon*. *Powtoon* merupakan salah satu aplikasi *web* gratis pembuat video pembelajaran yang mudah digunakan karena tampilan kerja *Powtoon* yang sangat mirip dengan *PowerPoint*. Media animasi *Powtoon* dilengkapi dengan fitur-fitur pilihan dengan karakter animasi yang menarik dan efek transisi yang lebih hidup. Media animasi *Powtoon* ini membuat pembelajaran dalam kelas lebih santai dan menyenangkan (A. Nanni, 2015: 6). Media animasi *Powtoon* memiliki kelebihan seperti tampilan yang menarik, interaktif, praktis, dapat memberikan *feedback* serta motivasi. Media animasi *Powtoon* dirasa cocok untuk mendukung kegiatan belajar siswa karena *Powtoon* memiliki karakter

yang menarik perhatian dan mampu memaparkan materi pembelajaran secara rinci.

Berdasarkan fenomena di atas penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII SMP/MTs”**

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka identifikasi masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan buku paket dan penyampaian materi dengan metode ceramah lebih dominan digunakan guru.
2. Guru belum mampu mengembangkan media pembelajaran yang menarik minat siswa dalam belajar.
3. Media yang digunakan oleh guru bidang studi belum menarik minat siswa dalam belajar.
4. Siswa belum mampu menganalisis komponen dan unsur kebahasaan dalam *Recount Text*.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan media video animasi pembelajaran hanya membahas materi mengenai *Recount Text* dengan menggunakan aplikasi *online Powtoon* untuk Kelas VIII SMP/MTs.

2. Pengujian media video animasi pembelajaran hanya meliputi kelayakan dan kepraktisan media dan tidak diujicobakan keefektifannya.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media video animasi pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII?
2. Bagaimana pengembangan media video animasi pembelajaran yang layak pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII?
3. Bagaimana pengembangan media video animasi pembelajaran yang praktis pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi yang berkualitas dan sesuai dengan kelayakan pengembangan media.
2. Menghasilkan produk media video animasi pembelajaran yang layak digunakan pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII.
3. Menghasilkan produk media video animasi pembelajaran yang praktis digunakan pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII.

## F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah dihasilkannya media pembelajaran dalam bentuk video animasi pembelajaran animasi untuk mata pelajaran Bahasa Inggris yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Produk yang dihasilkan dari pengembangan media video animasi pembelajaran ini diharapkan memiliki spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media pembelajaran video animasi ini dirancang dengan menggunakan situs *Powtoon* dengan bantuan beberapa perangkat lunak diantaranya:
  - a) *Wondershare Filmora* untuk penyempurnaan *sound* video agar desain media lebih menarik dan meningkatkan pemahaman siswa.
  - b) *Ultra DVD Creator* digunakan untuk mem-*burning* DVD/VCD/SVCD dari banyak format video sehingga dapat ditonton di *DVD Player*.
  - c) *Format Factory* digunakan untuk mengubah suatu format *file* agar bisa dipakai di semua *gadget* atau program multimedia. Kelebihan *format factory* adalah mendukung hampir semua format *file-file* yang ada.
2. Wujud fisik dari produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah *file* media video animasi yang disimpan dalam bentuk CD (*Compact Disc*) atau *flashdisk*. Hasil media video di-*export*

dengan ekstensi *file* MP4. Penggunaannya dapat ditayangkan pada komputer yang memiliki program *Media Player Classic* (MPC), *GOM Player*, *KMPlayer*, *Movies & TV*, atau *DVD Player* dengan monitor televisi. Durasi penayangan materi pada video adalah 10-15 menit.

### 3. Materi Bahasa Inggris

Isi media pembelajaran akan disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa kelas VIII SMP N 4 Padang Panjang yakni mengenai *Recount Text* dimana siswa belum mampu menganalisis komponen dan unsur kebahasaan Teks *Recount*. Materi ini dibahas pada Semester 2. Pengembangan media video animasi ini memenuhi 2 jenis kompetensi Bahasa Inggris yaitu *reading* dan *listening*. Kompetensi *reading* diperoleh dari kemampuan siswa dalam membaca dan menganalisis materi yang ditampilkan pada video, sedangkan kompetensi *listening* diperoleh siswa dengan mendengarkan dan menyimak penyampaian materi dari narrator dalam video.

### 4. Komponen penyusun produk

Media pembelajaran video animasi ini menggunakan situs *Powtoon*, dimana pada *Powtoon* terdapat *template* bawaan, karakter animasi, dan efek transisi yang menarik. Penulis juga menambahkan teks dan gambar-gambar yang dapat menunjang pemahaman siswa. Pemaparan materi pembelajaran diiringi

dengan musik *background* dan suara narrator untuk menjelaskan materi. Hal ini bertujuan untuk merancang produk pembelajaran yang menarik bagi siswa.

#### 5. Tampilan produk

Pada tampilan produk akan terlihat beberapa bagian yaitu:

- a) Pada tampilan awal produk video animasi pembelajaran berisi slide pembukaan dengan tulisan “*Recount Text*”, lalu di bawahnya terdapat tulisan ”Materi Bahasa Inggris Kelas VIII”.



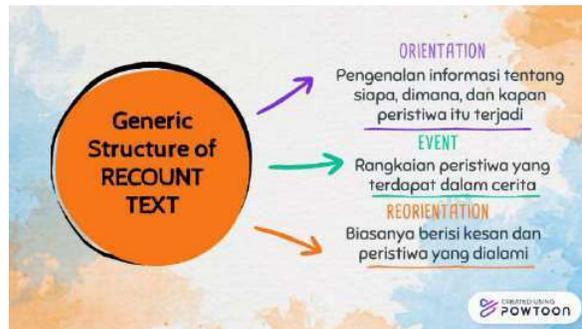
Gambar 1. *Opening* video animasi pembelajaran.

- b) Tampilan kedua halaman berisi tampilan *opening* karakter animasi seorang guru. Karakter animasi ini dibuat dengan memasukkan *dubbing* narrator dengan bahasa yang komunikatif dan menyenangkan untuk menarik perhatian siswa.



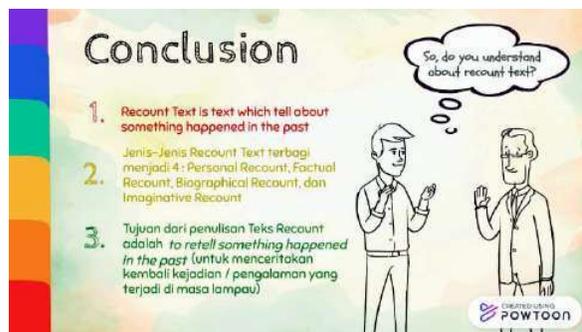
Gambar 2. *Intros* karakter animasi guru.

- c) Pada tampilan keempat dan selanjutnya berisikan tentang materi *Recount Text*.



Gambar 3. Penjelasan materi *Recount Text*

- d) Pada akhir materi, terdapat tampilan yang berisikan tentang rangkuman materi yang dibimbing oleh *dubbing* narrator.



Gambar 4. Tampilan rangkuman materi

- e) Pada tampilan terakhir, terdapat tampilan *closing* dan dilanjutkan dengan tampilan profil tentang penulis.



Gambar 5. Tampilan profil penulis.

## G. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi penulis, bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan tentang penggunaan *Powtoon* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SMP/MTs dan sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pada jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
2. Bagi guru, bermanfaat sebagai bahan informasi sekaligus bahan masukan pengetahuan dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan *Powtoon*. Guru diharapkan dapat menggunakan media ini sebagai alternatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris.
3. Bagi kepala sekolah, dapat dijadikan sebagai pedoman di dalam meningkatkan sistem pembelajaran yang akan diterapkan di sekolah yang dipimpin serta memperkaya pengetahuan yang ada di

dalam penggunaan multimedia pembelajaran menggunakan *Powtoon*.

#### **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Media pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk video animasi pembelajaran bertujuan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan merupakan salah satu langkah inovatif yang dapat dilakukan oleh guru ataupun dosen. Media video animasi yang dikembangkan tidak hanya memuat materi, tetapi juga dilengkapi musik latar, gambar-gambar menarik, dan bimbingan suara narrator dengan bahasa yang komunikatif sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Keterbatasan pengembangan produk ini adalah produk hanya memenuhi 2 jenis kompetensi dalam Bahasa Inggris yaitu kompetensi *reading* dan *listening*, dan belum memenuhi kompetensi *writing* dan *speaking*. Pemenuhan kompetensi *writing* dan *speaking* hanya dapat dilakukan dengan adanya bantuan guru disamping penggunaan video animasi pembelajaran. Pengembangan media jenis ini seharusnya dibuat secara keseluruhan agar materi pembelajaran yang diterima oleh siswa menjadi suatu kesatuan materi yang utuh dan berkesinambungan, karena keterbatasan waktu, biaya dan kemampuan penulis dalam pengembangan ini, maka penulis membatasi materi pembelajaran yang akan dikembangkan hanya meliputi teori-teori dasar saja. Kemudian, karna keterbatasan waktu

pada pengembangan media pembelajaran ini peneliti hanya sampai pada tahap uji kelayakan dan praktikalitas produk.

### **I. Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran video animasi untuk mata pelajaran Bahasa Inggris menggunakan *Powtoon* ini dilakukan sebagai upaya memecahkan permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh siswa dalam mengikuti pembelajaran. Media video animasi pembelajaran ini dikemas dengan memasukkan teks, gambar, suara, animasi, musik dan disusun agar selaras dan menarik sehingga tidak membosankan bagi siswa. Penggunaan media video animasi pembelajaran ini dapat meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran dan membantu memudahkan proses belajar siswa karena media video ini dilengkapi dengan materi *Recount Text* beserta contoh dengan bimbingan suara narrator yang harus disimak siswa. Sesuai dengan latar belakang permasalahan, maka melalui pengembangan media video animasi pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam mengatasi permasalahan dalam belajar.

