

# Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X

Komang Ayu Widi Sari<sup>1</sup>, I Gede Partha Sindu<sup>2</sup>, Ketut Agustini<sup>3</sup>

Jurusan Teknik Informatika  
Universitas Pendidikan Ganesha

[Email : komang.avu.widi@undiksha.ac.id](mailto:komang.avu.widi@undiksha.ac.id)<sup>1</sup>, [Partha.sindu@undiksha.ac.id](mailto:Partha.sindu@undiksha.ac.id)<sup>2</sup>, [ketutagustini@undiksha.ac.id](mailto:ketutagustini@undiksha.ac.id)<sup>3</sup>

**Abstrak** — Penggunaan media pembelajaran yang masih manual serta keterbatasan siswa dalam memahami materi dan kurangnya motivasi siswa dalam belajar menyebabkan guru kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini perlu adanya pengembangan khususnya pada media pembelajaran animasi 2 dimensi yang tepat harus menjadi kunci utama agar siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik serta dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Tujuan dari penelitian pengembangan media ini adalah (1) sebagai penunjang proses pembelajaran siswa di sekolah menengah atas dalam mempelajari materi bahasa Inggris “Too vs Enough” (2) mampu mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran animasi 2 dimensi mata pelajaran bahasa Inggris. Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi mata pelajaran bahasa Inggris kelas X ini menggunakan model MDLC yang terdiri dari enam tahapan yaitu Pengonsepan (Concept), Perancangan (Design), Pengumpulan Bahan (Material Collecting), Pembuatan (Assembly), Pengujian (Testing) dan Distribusi (Distribution). Beberapa pengujian digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran animasi 2 dimensi yang diantaranya adalah uji ahli isi dengan rata-rata hasil perhitungan sebesar 1,00 dan uji ahli media sebesar 0.928 menunjukkan pada kriteria “Valid”, uji perorangan diperoleh persentase 85% yang termasuk dalam kriteria baik, uji kelompok kecil diperoleh persentase 89,1% yang termasuk dalam kriteria baik, uji lapangan diperoleh persentase 82,3% yang termasuk dalam kriteria baik, uji efektivitas diperoleh 77,02% yang termasuk dalam kriteria tinggi.

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran, Animasi 2 Dimensi, Bahasa Inggris, MDLC

**Abstract** — The use of manual learning media, the lack of students' ability in understanding the learning materials, and the lack of students' motivation in learning English had become the teachers' obstacles in conducting teaching and learning. Therefore, it is needed to develop suitable teaching and learning media using two-dimensional animation as the key to enhance the teaching and learning quality so that the students are more motivated in learning. The aims of this learning media research and development are (1) to develop the right teaching and learning media for teaching English learning material “Too vs Enough”, (2) to find out the students' response towards the developed two-dimensional animation learning media. This ten-grade student

learning media was developed by using the MDLC model, which consists of six stages, namely Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution. The product then went to several testing to prove its effectiveness, such as content expert judgment with an average result of 1.00; media expert judgment with the result of 0.928, which shows that the product is in “valid” criteria. The preliminary test shows the result of 85% which belongs to good category. Secondary fields test shows the result of 89,1% which belongs to good category, the field test results is 82,3%, which belongs to good category, and operational field testing with the result of 77.02% which belongs to high criteria.

**Keywords**: Learning Media, two-dimensional animation, English, MDLC

## I. PENDAHULUAN

Salah satu ciri kemajuan bangsa bisa dinilai dari kualitas pendidikan. Sebab pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mencetak generasi penerus bangsa. Generasi yang unggul dapat mencerminkan kemajuan suatu bangsa, sehingga pendidikan perlu dipandang sebagai kebutuhan setiap orang dan menjadi tanggung jawab bersama. Pendidikan didefinisikan sebagai usaha yang dilakukan oleh orang untuk yang bertujuan untuk dapat mempengaruhi siswa agar mempunyai tujuan yang sesuai dengan cita-cita pendidikan (Munib, 2004). Pendidikan pada dasarnya dilakukan agar terdapat usaha dari manusia untuk meningkatkan ilmu pengetahuan dan tanggung jawab. Maka sangat diharapkan pendidikan yang ada benar-benar dapat mengarahkan peserta didik menuju proses pendewasaan dan kemandirian. Agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan, diperlukan adanya inovasi serta terobosan baru dalam pembelajaran.

Belajar merupakan suatu perubahan seseorang yang mulanya tidak bisa menjadi bisa, tidak mengerti menjadi mengerti. Belajar juga sering didefinisikan sebagai suatu perubahan tingkah laku seseorang atau perubahan perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor pada diri siswa. Perubahan tersebut dapat mengarah ke tingkah laku yang baik, ataupun

sebaliknya. Selain itu dengan adanya proses belajar yang menyangkut aspek seperti kepribadian seseorang, berfikir, keterampilan, kecakapan, sikap juga dapat merubah tingkah laku seseorang. Perubahan tersebut bersifat positif yang artinya dapat berorientasi ke arah yang lebih maju dari pada keadaan sebelumnya (Syah, 2008). Belajar merupakan kebutuhan bagi setiap orang. Melalui belajar ini seseorang akan memiliki bekal pengetahuan, sikap, ataupun keterampilan. Dalam proses belajar ini nantinya seseorang akan mengalami berbagai perubahan. Perubahan tersebut adalah hasil belajar yang dapat diketahui dari prestasi belajar siswa.

Setiap orang membutuhkan alat komunikasi yang berupa bahasa sebagai interaksi dan sebagai alat bertutur dalam kehidupan bermasyarakat. Bahasa adalah simbol lisan yang digunakan semua orang untuk dapat berkomunikasi serta berinteraksi sesama, serta berlandaskan pada budaya yang dimiliki (Dardjowidjojo, 2005). Saat ini Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa asing yang setiap orang dituntut untuk mempelajarinya, karena bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan sebagai pengantar dalam berkomunikasi antar bangsa. Dengan ditetapkannya bahasa Inggris sebagai bahasa internasional, maka orang akan cenderung memilih untuk menguasai bahasa Inggris ini agar tidak kalah dalam persaingan di kancah internasional sehingga tidak buta akan informasi dunia. Dalam dunia pendidikan, pelajaran bahasa Inggris ditetapkan sebagai mata pelajaran wajib. Pelajaran bahasa Inggris yang didapat di sekolah juga diterapkan sebagai bekal nantinya pada bidang pendidikan, pariwisata, kebudayaan, juga bidang teknologi. Salah satu tujuan pembelajaran bahasa Inggris di SMA adalah mengembangkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara lisan maupun tertulis. Namun pada kenyataannya, kemampuan siswa di SMA Negeri 4 Singaraja belum sesuai dengan tujuan dari pembelajaran bahasa Inggris. Kebanyakan siswa beranggapan bahwa bahasa Inggris susah dipelajari dan dipahami sehingga siswa menjadi kurang berminat untuk mengikuti pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah penulis lakukan terhadap guru bidang studi Bahasa Inggris kelas X SMA Negeri 4 Singaraja, bahwa saat proses belajar mengajar di kelas guru masih menggunakan buku paket dan belum menggunakan media yang sesuai yang dapat membantu proses pembelajaran. Hal tersebut yang menjadi salah satu penyebab rendahnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Selain itu dijelaskan pula kurangnya kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Inggris secara langsung. Padahal bahasa Inggris dapat dipelajari dan dipahami secara mandiri terlebih banyak sekali konten

pembelajaran bahasa Inggris yang difasilitasi dengan media animasi mulai dari yang sederhana sampai yang kompleks. Dengan demikian pembelajaran bahasa Inggris berbasis animasi perlu tuntunan sehingga pembelajaran pada siswa akan menjadi lebih terarah, maka hasil belajar siswa akan menjadi lebih meningkat. Dengan meningkatnya hasil belajar, maka akan memotivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris pada tingkatan yang lebih tinggi. Dengan demikian maka sangat diperlukan media pembelajaran berbasis animasi. Hal ini terbukti dari hasil observasi menggunakan angket kepada siswa, khususnya siswa kelas X MIPA 1 terkait kebutuhan siswa tentang media pembelajaran. Sebanyak 75% siswa membutuhkan media pembelajaran animasi 2 Dimensi.

Saat ini pembelajaran di sekolah sangat baik apabila dikolaborasi dengan pemanfaatan teknologi. Dewasa ini penerapan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar di sekolah sudah menjadi salah satu kebutuhan serta tuntutan di era global ini (Sanaky, 2009). Karena perkembangan TIK yang pesat sangatlah membantu untuk memfasilitasi dalam pembuatan media pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran, maka proses pembelajaran akan lebih bervariasi. Siswa juga lebih semangat dan termotivasi dalam belajar dan merasakan manfaat TIK dalam proses pembelajaran di kelas. Serta disini guru juga dituntut untuk mampu dalam menyajikan materi pelajaran semenarik mungkin dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Namun disisi lain dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat dapat menimbulkan dampak negatif pada siswa apabila tidak diawasi dalam pemanfaatannya. Maka saat ini baik guru maupun siswa harus memanfaatkan dengan sebaik-baiknya teknologi informasi dan komunikasi yang ada. Terdapat tujuan dari penggunaan media pembelajaran yaitu untuk mempermudah proses pembelajaran, meningkatkan efisiensi pembelajaran, menjaga keterkaitan antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, dan menjaga konsentrasi serta minat peserta didik dalam proses pembelajaran (Sanaky, 2013).

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti dapat memberikan solusi yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran animasi 2 dimensi mata pelajaran bahasa Inggris untuk menunjang proses pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X".

## II. KAJIAN TEORI

### A. Media

Media merupakan salah satu perangkat yang digunakan dalam proses pembelajaran yang didalamnya terdapat kumpulan materi pelajaran yang digunakan oleh siswa untuk menambah ilmu, memotivasi serta menarik minat peserta didik untuk belajar. Menurut AECT (Association of Education and Communication Technology, 1977) dalam buku (Arsyad, 2014) media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Berdasarkan pengertian diatas yang dikemukakan oleh beberapa ahli, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu media merupakan perangkat yang berfungsi sebagai penyalur informasi kepada siswa dengan tujuan bisa membantu siswa dalam menambah pengetahuan, memotivasi, serta menambah minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

### B. Pembelajaran

Pembelajaran adalah usaha yang dilakukan oleh pendidik agar dapat menyalurkan ilmu pengetahuan kepada siswa menggunakan segala macam metode sehingga siswa bisa belajar dengan baik dan nantinya mendapat hasil belajar yang baik (Sugihartono, 2007). Selain itu pembelajaran adalah sebuah kombinasi dari manusia, peralatan, prosedur yang digunakan untuk mempengaruhi siswa agar mencapai tujuan dalam belajar (Hamalik, 2011). Berdasarkan penjelasan beberapa ahli diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah sebuah usaha menyalurkan ilmu pengetahuan atau informasi dari pendidik kepada siswa serta didalamnya juga terdapat interaksi antara pendidik dengan siswa.

### C. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi ataupun materi pembelajaran kepada siswa yang diketahui dapat meningkatkan pemahaman, motivasi serta minat belajar siswa. (Arsyad, 2014) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan dalam menyampaikan informasi kepada siswa agar dapat menambah minat serta motivasi siswa dalam belajar. Fungsi media pembelajaran adalah dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar, memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan, menghasilkan keseragaman pengamatan, memberikan pengalaman dari yang konkrit hingga menyeluruh. Pendapat Kemp dan Dayton dalam (Arsyad, 2002) tentang fungsi media pengajaran menekankan bahwa media pengajaran sangat mampu mendorong siswa untuk

belajar, memotivasi, menginstruksi agar siswa dapat bertindak dalam sebuah aktivitas.

### D. Animasi

Animasi adalah kumpulan gambar yang telah diproses sedemikian rupa sehingga bisa menghasilkan gerakan (Suheri, 2006). Selain itu, animasi adalah hasil dari proses menampilkan obyek gambar sehingga gambar yang ditampilkan akan tampak hidup, animasi juga memberikan karakter kepada obyek tersebut. Dapat disimpulkan bahwa animasi adalah gabungan dari beberapa obyek gambar yang tersusun dan mengalami pergerakan atau perubahan bentuk sesuai alur yang ditentukan selama beberapa waktu. Obyek gambar yang dimaksud yaitu berupa gambar manusia, hewan, tumbuhan, gedung, benda, tulisan teks, dan lain sebagainya.

### E. Bahasa Inggris

Bahasa Inggris adalah salah satu dari sekian banyak bahasa asing yang sangat penting untuk dikuasai oleh setiap orang, termasuk masyarakat di Indonesia. Bahasa Inggris penting untuk digunakan sebagai alat komunikasi serta bahasa pergaulan antar bangsa. Selain itu, bahasa Inggris juga penting untuk mengakses setiap informasi, ilmu pengetahuan dan teknologi, dan seni budaya. Beberapa keterampilan yang harus dikuasai dalam bahasa Inggris diantaranya keterampilan mendengarkan, berbicara, menulis. Keterampilan ini lah yang membedakan dengan mata pelajaran lainnya. Dalam bahasa Inggris, pengucapan sangat penting untuk dipelajari dan dilatih agar lebih fasih dan mirip seperti orang asing yang sedang berbahasa inggris. Karena dalam penulisan sangat jauh berbeda dengan pengucapannya. Organ yang perlu dilatih seperti bibir, lidah, guna menghasilkan bunyi pelafalan yang baik.

### F. Model Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

Pengembangan media pembelajaran ini akan menggunakan model multimedia development life cycle (MDLC). Dalam model ini terdapat 6 tahap yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material Collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian) dan *distribution* (pendistribusian). Keenam tahapan pada model ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap yang ada akan dapat saling bertukar posisi, namun pada tahapan konsep akan terapan menjadi hal pertama yang akan dikerjakan (Binanto, 2010).

### G. Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik adalah salah satu teori yang menekankan kajian ilmiah mengenai berbagai respon perilaku yang dapat diamati dan penentu lingkungannya, dengan kata lain perilaku memusatkan pada interaksi dengan lingkungannya

yang dapat dilihat dan diukur (Sakinah, 2018). Teori belajar behavioristik menekankan kajiannya pada pembentukan tingkah laku yang berdasarkan hubungan antara stimulus dengan respon yang bisa diamati dan tidak menghubungkan dengan kesadaran maupun konstruksional. Teori belajar behavioristik ini mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran merupakan hal yang penting untuk melihat terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku.

#### H. Storyboard

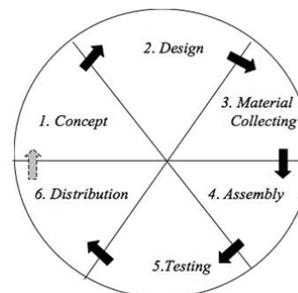
Storyboard adalah sebuah istilah untuk kertas yang berisi ide cerita dan berupa susunan gambar secara detail dari setiap adegan-adegan yang ada. Dengan adanya storyboard maka proses pembuatan karakter serta animasi akan lebih cepat, mudah dan efisien. Pada dasarnya storyboard adalah sebuah pondasi pokok dalam proses produksi sebuah animasi, yang diajarkan sebagai acuan produksi dari awal hingga akhir.

#### I. Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini diantaranya, *Adobe Animate CC*, *Adobe Illustrator CS6*, *Adobe Audition CS6*, *Adobe After Effect CS6*, *Affinity Designer*, *Adobe Photosop CS6*,

### III. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode *Research and Development (R&D)* atau metode penelitian dan pengembangan. Metode ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X ini menggunakan model penelitian MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Dalam model penelitian ini terdapat 6 tahap, diantaranya, *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian).



Gambar 3. 1 Tahapan Model MDLC  
Sumber: (Binanto, 2010)

#### 1. Tahap Pengonsepan (*Concept*)

Dalam tahap pengonsepan ini ditentukan ide dasar program yang nantinya akan dikembangkan, menentukan tujuan dan pengguna aplikasi, yaitu dengan melakukan kegiatan wawancara, observasi atau studi lapangan, pengumpulan seluruh referensi. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, penelitian ini memperoleh dua aspek analisis kebutuhan, diantaranya analisis kurikulum dan analisis konsep media pembelajaran.

#### 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan ini, rancangan karakter dan storyboard mulai dibuat. Perancangan karakter merupakan pembuatan desain tokoh atau karakter yang akan memainkan peran dalam sebuah video. Hal pertama yang dilakukan dalam desain karakter adalah menentukan bentuk fisik serta penampilan tokoh pada video. Rancangan storyboard berisi gambaran deskripsi tiap scene serta mencantumkan semua objek media pembelajaran dan tautan dari scene satu ke scene lainnya.

#### 3. Tahap Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Tahap ini merupakan tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan. Bahan yang dikumpulkan diantaranya seperti gambar, foto, karakter animasi, suara, teks, dan mengumpulkan bahan materi yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran. Bahan yang digunakan untuk kebutuhan media pembelajaran ini bisa diperoleh dari hasil membuat sendiri melalui software yang sudah ada. Pembuatan media pembelajaran ini membutuhkan alur kerja produksi yang teratur serta sistematis agar waktu produksi bisa berjalan efektif dan tepat sasaran sesuai target waktu yang direncanakan.

#### 4. Tahap Pembuatan (*Assembly*)

Tahap pembuatan (*assembly*) merupakan bagian dari kegiatan produksi media pembelajaran animasi. Tahap ini semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan media pembelajaran animasi didasarkan pada tahap perancangan (*design*), seperti *storyboard* yang sudah dirancang sebelumnya.

#### 5. Tahap Pengujian (*Testing*)

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian terhadap media pembelajaran yang dibuat. Pada tahap pengujian ini terdapat pengujian *alpha* yaitu uji ahli isi materi dan uji ahli media, pengujian *beta* seperti uji respon siswa, dan yang terakhir uji efektivitas. Tahap pengujian ini bisa dilakukan tidak setelah media tersebut jadi secara keseluruhan, melainkan dilakukan ditengah proses pembuatan media. Media yang dibuat diharapkan dapat berjalan dengan baik pada perangkat komputer manapun. Apabila terdapat kesalahan, maka media akan segera diperbaiki. Jika sudah diperbaiki dan sudah benar serta sesuai dengan rancangan dan tujuan maka akan masuk pada tahap selanjutnya yaitu penyelesaian serta distribusi.

##### 1. Pengujian *Alpha*

Pengujian *Alpha* ini merupakan tahap pengujian yang bertujuan untuk indentifikasi serta mengetahui kelayakan dalam media pembelajaran yang dibuat. Revisi terhadap media pembelajaran ini dilakukan sesuai saran serta komentar dari ahli isi dan ahli media.

##### 2. Pengujian *Beta*

Pengujian *beta* adalah pengujian yang dilaukan secara objektif, pengujian dilakukan secara langsung terhadap pengguna. Biasanya menggunakan kuisisioner mengenai tanggapan pengguna atas perangkat lunak yang telah dibuat. Analisis data respon siswa bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan melakukan validasi perorangan, validasi kelompok kecil dan validasi lapangan

##### 3. Uji Efektivitas

Efektivitas media pembelajaran ini berkenaan dengan sejauh mana pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan dapat mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan. Selain uji respon dilakukan uji efektifitas dilakukan dengan cara pemberian *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya media pembelajaran.

#### 6. Tahap Distribusi (*Distribution*)

Tahap distribusi ini merupakan tahap yang terakhir dari siklus pengembangan media pembelajaran animasi dua dimensi. Pendistribusian dapat dilakukan apabila aplikasi tersebut dinyatakan layak untuk dipakai. Aplikasi akan disimpan dalam perangkat komputer, web, ataupun dalam bentuk DVD. Pada tahap ini aplikasi nantinya akan disimpan dalam bentuk DVD lalu diberikan ke sekolah tempat penelitian.

### IV. HASIL & PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi mata pelajaran bahasa inggris ini memiliki tujuan untuk membantu proses pembelajaran dikelas serta diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bahasa Inggris selama proses belajar mengajar di kelas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah penulis lakukan terhadap guru bidang studi Bahasa Inggris kelas X SMA Negeri 4 Singaraja, bahwa dalam proses pembelajaran di kelas guru masih menggunakan buku paket dan belum menggunakan media yang sesuai yang dapat membantu proses pembelajaran, serta contoh-contoh percakapan dan kalimat yang monoton dan kurang bervariasi. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Selain itu dijelaskan pula kurangnya kemampuan siswa dalam berbicara bahasa inggris secara langsung. Sehingga sangat dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang menarik untuk dapat meningkatkan ketertarikan siswa mengikuti pembelajaran dan adanya fasilitas bagi pengguna untuk berinteraksi dengan media. Salah satu upaya untuk dapat mencapai proses ini adalah dibutuhkannya suatu media pembelajaran berupa video animasi 2 dimensi yang didalamnya terdapat penggabungan antara animasi, gambar, teks, audio menjadi sebuah video animasi 2 dimensi yang berisi berbagai percakapan, kalimat serta struktur kata agar lebih bervariasi jika dibandingkan belajar menggunakan buku paket, sehingga dapat mengoptimalkan penyampaian materi pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi ini menggunakan metode *MDLC* yang terdiri dari 6 tahapan, yaitu *Concept* (pengonsepan), *Design* (perancangan), *Material Collecting* (pengumpulan bahan), *Assembly* (pembuatan), *Testing* (pengujian) dan *Distribution* (distribusi).

### 1. Tahap Pengonsepan (*Concept*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap konsep ini adalah mengumpulkan informasi yang dilakukan melalui observasi atau studi lapangan seperti melakukan observasi serta wawancara kepada guru mata pelajaran Bahasa Inggris, observasi kondisi belajar mengajar, dan pemberian angket kepada siswa kelas X MIPA untuk mengetahui seperti apa media pembelajaran yang dibutuhkan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, diperoleh dua aspek analisis kebutuhan, yaitu analisis kurikulum dan analisis konsep media pembelajaran. Analisis kurikulum dilakukan bertujuan untuk mengetahui kurikulum yang berlaku. Setelah mengetahui kurikulum yang berlaku selanjutnya akan mengetahui kompetensi apa yang ingin dicapai pada mata pelajaran bahasa Inggris serta mendapatkan ketepatan materi yang ingin dikembangkan.

### 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan ini, rancangan karakter dan storyboard mulai dibuat. Perancangan karakter merupakan pembuatan desain tokoh atau karakter yang akan memainkan peran dalam sebuah video. Hal pertama yang dilakukan dalam desain karakter adalah menentukan bentuk fisik serta penampilan tokoh pada video. Selanjutnya perancangan storyboard berisi gambaran deskripsi tiap scene dengan mencantumkan semua objek media pembelajaran dan tautan dari scene satu ke scene lainnya.



Gambar 1 Rancangan Karakter laki-laki



Gambar 2 Rancangan Karakter Perempuan

### 3. Tahap Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Pada tahap pengumpulan bahan ini, bahan-bahan yang dikumpulkan seperti gambar, karakter animasi, suara, teks, dan mengumpulkan bahan materi yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran. Bahan yang digunakan untuk kebutuhan media pembelajaran animasi 2 dimensi ini bisa diperoleh dari hasil membuat sendiri melalui software yang sudah ada seperti *Adobe Illustrator CS6*, *Adobe Photoshop CS6*, *Adobe Animate CC*, *Adobe After Effects CS6*, *Adobe Audition CS6*, *Affinity Designer*. Selain membuat sendiri, bahan yang diperlukan juga bisa diperoleh dari internet namun akan diolah kembali menggunakan software yang ada.

### 4. Tahap Pembuatan (*Assembly*)

Tahap ini media pembelajaran mulai dibuat dan dikembangkan dengan menggunakan semua objek atau bahan multimedia yang sudah disiapkan sebelumnya. Pembuatan media pembelajaran animasi didasarkan pada tahap perancangan (*design*), seperti storyboard yang sudah dirancang sebelumnya. Pembuatan media pembelajaran ini membutuhkan alur kerja produksi yang teratur serta sistematis agar waktu produksi bisa berjalan efektif dan tepat sasaran sesuai target waktu yang direncanakan.

#### 1. Tahap Pembuatan Desain Media Pembelajaran

Pada tahap ini peneliti menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator CS6* untuk membuat karakter, dan background dari media pembelajaran yang akan dibuat sebagai berikut.



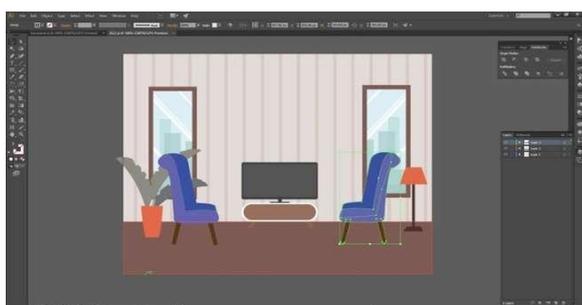
Gambar 3. Tampilan Desain Karakter Laki-laki



Gambar 4. Tampilan Desain Karakter Perempuan



Gambar 5. Tampilan Pembuatan Background Materi *Too*



Gambar 6. Tampilan Pembuatan Background Materi *Too and Enough*

2. Tahap Pembuatan Materi Media Pembelajaran  
 Pada tahap ini peneliti menggunakan aplikasi Adobe Animate CC untuk membuat semua materi berupa video untuk media pembelajaran yang akan dibuat sebagai berikut.



Gambar 7. Tampilan Video Materi *Too*



Gambar 8. Tampilan Video Materi *Enough*



Gambar 9. Tampilan Video Materi *Too and Enough*

3. Tahap Penggabungan Media Pembelajaran

Pada tahap ini peneliti menggunakan aplikasi Adobe Animate CC untuk menggabungkan semua bahan yang sudah dibuat sebelumnya. Halaman awal merupakan tampilan judul media pembelajaran. Pada video ini siswa akan mempelajari materi dan penggunaan kata *too*.



Gambar 10. Tampilan Judul Media Pembelajaran



Gambar 11. Tampilan pengenalan karakter dan tujuan pembelajaran



Gambar 12. Tampilan karakter bercakap menggunakan kata *too*



Gambar 13. Tampilan karakter bercakap menggunakan kata *enough*



Gambar 14. Tampilan penjelasan struktur kata *enough*



Gambar 15. Tampilan penjelasan struktur kata *too*



Gambar 16. Tampilan Karakter Merangkum Materi

### 5. Tahap Pengujian (Testing)

Tahap kelima adalah tahap pengujian (*testing*), pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat. Pengujian ini adalah proses menjalankan serta mengevaluasi sebuah media pembelajaran untuk menguji apakah media pembelajaran tersebut memenuhi persyaratan atau belum serta layak digunakan sebagai media untuk mengajar dikelas. Pengujian ini dilakukan dalam beberapa tahap yaitu pengujian *alpha testing* yaitu validasi media pembelajaran dari 2 orang ahli isi dan 2 orang ahli media, pengujian *beta testing* yaitu dengan menguji coba media pembelajaran kepada responden (siswa) untuk melihat kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian dari responden (siswa), dan yang terakhir yaitu uji efektivitas dengan memberikan pretest dan posttest kepada siswa untuk mengetahui seberapa efektif media yang dibuat.

#### a. Uji ahli isi

Validitas isi pengujian dilakukan oleh dua orang ahli isi. Hasil perhitungan sebagai berikut.

$$\text{Validitas isi} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{10}{0+0+0+10} = \frac{10}{10} = 1,00$$

Maka dapat disimpulkan bahwa tingkat pencapaian isi dari media pembelajaran animasi 2 Dimensi mata pelajaran bahasa Inggris adalah “Sangat Tinggi”, sehingga dinyatakan layak untuk digunakan.

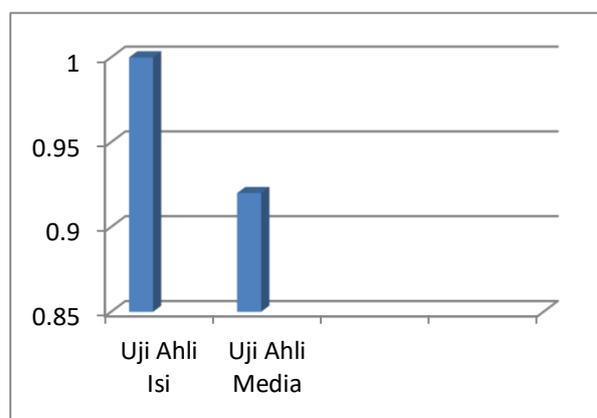
#### b. Uji ahli media

Validitas ahli media dilakukan oleh dua orang ahli media. Hasil perhitungan sebagai berikut.

$$\text{Validitas media} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{13}{0+1+0+13} = \frac{13}{14} = 0,9285714286$$

Kesimpulannya, tingkat validitas isi instrument evaluasi ahli media adalah “Sangat Tinggi” sehingga dinyatakan layak untuk digunakan.

Hasil pengujian ahli isi dan ahli media menggunakan uji Gregory bersumber pada angket bahwa tingkat pencapaian dari media pembelajaran animasi 2 dimensi mata pelajaran bahasa Inggris “Sangat Tinggi” namun terdapat beberapa saran revisi dari ahli isi dan ahli media untuk melaksanakan revisi pada pengembangan media pembelajaran. Berikutnya dilaksanakan perbaikan oleh peneliti untuk menyempurnakan pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi mata pelajaran bahasa Inggris. Hal tersebut mengindikasikan bahwa materi pembelajaran yang diimplementasikan dalam media pembelajaran sudah relevan untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Materi pelajaran yang memadukan sajian materi dari beberapa sumber buku sebagai referensi pembelajaran dinyatakan valid dan sudah sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran pada silabus bahasa Inggris.



Gambar 17. Grafik hasil uji ahli isi dan uji ahli media

#### c. Uji perorangan

Subyek uji perorangan adalah 3 orang siswa kelas X MIPA 6 di SMA Negeri 4 Singaraja. Hasil penilaian respon uji perorangan terhadap media pembelajaran animasi 2 Dimensi mata pelajaran bahasa Inggris untuk siswa kelas X adalah 85% sudah memenuhi kriteria Baik.

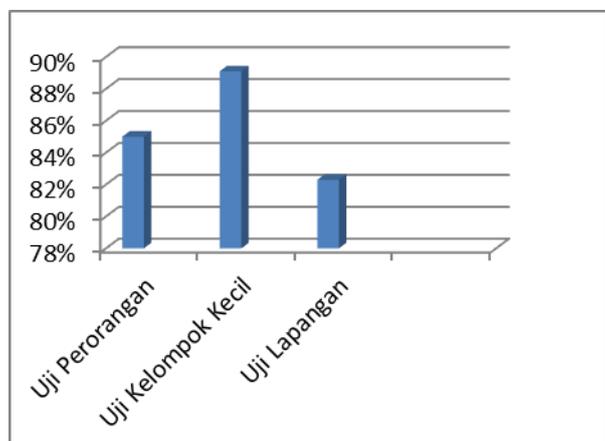
#### d. Uji kelompok kecil

Subyek uji coba kelompok kecil adalah 6 orang siswa kelas X MIPA 6 SMA Negeri 4 Singaraja. Hasil penilaian respon uji kelompok kecil terhadap media pembelajaran animasi 2 Dimensi mata pelajaran bahasa Inggris untuk siswa kelas X adalah 89,1% sudah memenuhi kriteria Baik.

#### e. Uji lapangan

Subyek uji lapangan adalah 24 orang siswa kelas X MIPA 5 SMA Negeri 4 Singaraja. berdasarkan data respon yang diisi oleh kedua puluh empat siswa maka dapat disimpulkan media pembelajaran animasi 2 Dimensi mata pelajaran bahasa Inggris kelas X adalah 82,3% sudah memenuhi kreteria baik.

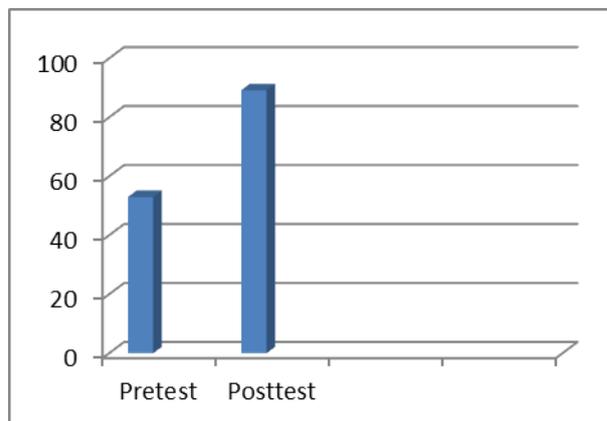
Hasil uji respon perorangan, kelompok kecil, dan uji lapangan tergolong kategori baik. Hal ini menunjukkan keberhasilan media pembelajaran animasi 2 dimensi mata pelajaran bahasa Inggris dengan baik, yang dibuktikan dengan terbantunya siswa dalam perolehan sumber belajar serta konsentrasi siswa menjadi fokus terhadap pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, siswa merasa senang dan lebih tertarik saat belajar menggunakan media pembelajaran animasi 2 dimensi, media pembelajaran memiliki alur yang menarik, sesuai dengan materi, dan banyak siswa lebih bisa memahami materi pelajaran dengan menyimak media pembelajaran video animasi 2 dimensi.



Gambar 18. Grafik hasil uji respon siswa

#### f. Uji efektivitas

Selanjutnya dilakukan uji efektivitas dari media pembelajaran animasi 2 dimensi mata pelajaran bahasa Inggris. Uji efektivitas dilakukan kepada 24 orang siswa kelas X MIPA 5 SMA Negeri 4 Singaraja dengan hasil analisis *pretest* dan *posttest* tersebut sebesar 77,02% telah didapatkan kriteria “Tinggi”, yang berarti media pembelajaran ini sangat efektif diterapkan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris.



Gambar 19. Grafik hasil Pretest dan Posttest

#### 6. Tahap Distribusi (Distribution)

Tahap ini adalah tahap terakhir dalam pengembangan media pembelajaran video animasi 2 dimensi. Pendistribusian media pembelajaran dapat dilakukan ketika media pembelajaran dinyatakan layak untuk dipakai. Pada tahap ini media pembelajaran yang sudah dinyatakan layak pakai akan didistribusikan dalam bentuk media DVD kemudian diberikan ke sekolah tempat penelitian.

Pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa Inggris ini juga dilakukan oleh Choirunnisa, *et al.* (2015) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Komputer Untuk Keterampilan Menyimak Bagi Siswa SMA Kelas X”, penelitian oleh Surjono, *et al.* (2013) dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk SMK”, dan penelitian oleh Hartono, *et al.* (2015) dengan judul “Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Bahasa Inggris “Theme I Have A Pet””. Penelitian ini memfokuskan pada mata pelajaran bahasa Inggris sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini. Dengan latar belakang permasalahan yang sama yaitu kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran serta rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris, serta dengan hasil penelitian sama-sama menunjukkan kriteria tinggi.

Penelitian lain oleh Pratama, *et al.* (2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berhitung Untuk Anak Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle”. Penelitian ini memfokuskan pada model MDLC sama halnya dengan model penelitian yang peneliti gunakan saat ini untuk mengembangkan media pembelajaran animasi 2 dimensi. Hasil yang diperoleh adalah model MDLC sangat baik digunakan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran.

## V. PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Hasil rancangan serta implementasi Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Mata Pelajaran Bahasa Inggris kelas X menggunakan model pengembangan MDLC dengan enam tahapan yaitu pengonsepan (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan distribusi (*distribution*). Pengujian (*testing*) dilakukan melalui *Alpha Testing*, *Beta Testing*, dan uji efektivitas. Proses pembuatan media pembelajaran animasi 2 dimensi menggunakan aplikasi *Adobe Animate CC*, *Adobe Illustrator CS6*, *Adobe Audition CS6*, *Adobe After Effect CS6*, *Adobe Photoshop CS6*.
2. Respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi mata pelajaran bahasa Inggris kelas X yaitu 82,3%, termasuk dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan keberhasilan media pembelajaran animasi 2 dimensi mata pelajaran bahasa Inggris dengan baik, yang dibuktikan dengan terbantunya siswa dalam proses pembelajaran, siswa tidak jenuh saat mengikuti pembelajaran, mempermudah guru dalam membawakan materi pembelajaran, dan media pembelajaran ini digunakan sebagai panduan belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan konsentrasi, motivasi, serta minat belajar siswa.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan kesimpulan, saran yang dapat diberikan kepada pembaca yaitu:

1. Media pembelajaran ini memiliki keterbatasan pada materi, sehingga untuk pengembangan selanjutnya materi bahasa Inggris dapat diperdalam dan diperbanyak untuk memberikan pengetahuan yang lebih dalam pada mata pelajaran bahasa Inggris.
2. Media pembelajaran animasi 2 dimensi yang dikembangkan dalam penelitian ini masih memerlukan penyempurnaan lebih lanjut, seiring pesatnya perkembangan teknologi, seperti menambah variasi latar dan karakter.
3. Pembelajaran bahasa Inggris hendaknya menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi, diantaranya

yang berbasis animasi 2 dimensi sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [2] Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran* Jakarta: Rajawali Pers.
- [3] Binanto, I. (2010). *Multimedia Dasar Dasar Teori Dan Pengembangannya*. Yogyakarta: ANDI.
- [4] Dardjowidjojo, S. (2005). *Psikolinguistik Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta : Yayasan Obor Indonesia.
- [5] Hamalik, O. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- [6] Munib, A. (2004). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- [7] Sakinah, U. (2018). Konseling Behavioristik Dalam Membentuk Perilaku Mandiri Merawat Diri Pada Tunagrahita. *Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam*, 15(1), 68–84.
- [8] Sanaky, H. A. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- [9] Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara.
- [10] Sugihartono. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.
- [11] Suheri, A. (2006). *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Elec Media Komputindo.
- [12] Syah, M. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.