

**PENERAPAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
BAHASA INGGRIS UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR  
PADA SISWA KELAS 1 DI SMP NEGERI 3 INGIN JAYA**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh :**

**ZAKIATURRAHMI  
NIM. 180212056**

**Bidang Peminatan : Multimedia  
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI  
2023M/ 1444 H**

**SKRIPSI**

**PENERAPAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
BAHASA INGGRIS UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA  
SISWA KELAS 1 DI SMP NEGERI 3 INGIN JAYA**

**Oleh :**

**Zakiaturrahmi**  
NIM. 180212056


**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi**

**Bidang Peminatan : Multimedia**


**Disetujui Oleh :**

**Pembimbing 1**

**Pembimbing 2**



**Dr. Hazrullah, S.Pd.I., M.Pd**  
NIP. 197907012007101002



**Nurriszqa, S.Pd., M.T.**  
NIDN. 1330049702

**PENERAPAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
BAHASA INGGRIS UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA  
SISWA KELAS 1 DI SMP NEGERI 3 INGIN JAYA**

**SKRIPSI**

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus serta diterima sebagai salah satu beban studi Program Sarjana (S-1) dalam Pendidikan Teknologi Informasi

Pada :

Selasa, 11 April 2023  
20 Ramadhan 1444 H

**Darussalam – Banda Aceh  
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi**

Ketua

**(Dr. Hazrullah, S.Pd.I., M.Pd)**  
NIP. 197907012007101002

Sekretaris

**(Nurrizqa, S.Pd., M.T.)**  
NIDN. 1330049702

Penguji 1

**(Sarini Vita Dewi, S.T., M.Eng)**  
NIP.198712222022032001

Penguji 2

**(Aulia Syarif Aziz, S.Kom., M.Sc.)**  
NIP. 199305212022031001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh



**Prof. Saiful Mujib, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D**  
NIP.1973010219997031003

## ABSTRAK

Nama : Zakiaturrahmi  
NIM : 180212056  
Fakultas/Prodi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan  
Teknologi Informasi  
Judul : Penerapan Video Animasi Sebagai Media  
Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan  
Minat Belajar pada siswa kelas 1 di SMP Negeri 3  
Bidang Peminatan : Multimedia  
Jumlah Halaman : 60  
Pembimbing 1 : Dr. Hazrullah, S.Pd.I., M.Pd  
Pembimbing 2 : Nurrisqa, S.Pd., M.T.  
Kata Kunci : Penerapan, Media, Video, animasi, Minat siswa

Proses pembelajaran yang masih menggunakan materi dari buku dan metode ceramah cenderung membuat siswa jenuh dan kurangnya minat terhadap belajar. Melalui penggunaan media video animasi, dapat membantu guru dalam proses pembelajaran sehingga bisa membuat siswa tertarik dan berminat dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan video animasi sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan minat belajar pada siswa kelas 1 di SMP Negeri 3 Ingin Jaya. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menerapkan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Penelitian ini menggunakan pengembangan (*research and development*) dan penelitian *Mixed method* (Kualitatif support Kuantitatif). Penelitian dilaksanakan pada tanggal 16 s/d 18 Januari 2023, dengan langkah penelitian dimulai dari observasi, wawancara, perencanaan, pembuatan produk, validasi produk, revisi produk, uji coba, pembagian angket, analisis dan hasil akhir produk. Media pembelajaran berbasis video animasi ini telah divalidasi oleh ahli media 1 dengan nilai 92%, ahli media 2 dengan nilai 88% dan ahli materi sebesar 90%, maka media video animasi ini dikategorikan layak digunakan sebagai bahan ajar. Hasil Uji coba media yang dilakukan pada 30 siswa pada kelas VII-1 SMP Negeri 3 Ingin Jaya yang menghasilkan nilai persentase sebesar 83,86%, dan membuktikan bahwa video animasi sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris ini sangat menarik dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

## KATA PENGANTAR



Puji syukur kepada Allah SWT berkat rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Minat Belajar pada siswa kelas 1 di SMP Negeri 3 Ingin Jaya”. Shalawat beriring salam kita sanjungkan kehadiran Nabi besar Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya sekalian.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini penulis menyadari bahwa banyak mendapat bantuan, bimbingan, dan inspirasi dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Orang tua, beserta seluruh keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini
2. Ibu Mira Maisura, M.Sc, sebagai ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Bapak Ridwan, M.T., sebagai sekretaris Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi
3. Bapak Dr. Hazrullah, S.Pd.I., M.Pd., sebagai Dosen Pembimbing 1 yang telah meluangkan waktu serta membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini
4. Ibu Nurrisqa, S.Pd., M.T. sebagai Dosen Pembimbing kedua yang telah meluangkan waktu serta membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini
5. Bapak/Ibu Dosen beserta Staff pengajar Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah membekali ilmu serta membantu proses dalam penyelesaian skripsi ini
6. Kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Ingin Jaya dan Ibu Yusriati, S.Ag., M.Pd selaku guru mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII-1 yang telah memberikan banyak informasi kepada penulis
7. Kepada teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan semangat dan dukungan serta bantuan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna iii menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan Skripsi ini. penulis berharap semoga Skripsi ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan. Semoga Allah SWT membalas jasa baik yang telah disumbangkan oleh semua pihak, dan senantiasa memberikan rahmat, perlindungan serta ridha-Nya kepada kita semua. Amin ya rabbal ‘Alamin.

Banda Aceh, 11 April 2023

Penulis,

Zakiaturrahmi



## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Relevansi Penelitian Terdahulu .....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>9</b>
2.1 Video Animasi .....	9
2.1.1 Jenis-jenis animasi.....	9
2.1.2 Kelebihan dan kekurangan video animasi .....	10
2.2 Aplikasi Animaker .....	10
2.3 Media Pembelajaran.....	14
2.3.1 Tujuan Media Pembelajaran.....	16
2.3.2 Manfaat Media Pembelajaran .....	16
2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran .....	16
2.4 Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran.....	17
2.5 Minat Belajar Siswa .....	18
2.6 Kerangka Berfikir.....	18
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>20</b>

3.1	Jenis Penelitian.....	20
3.2	Waktu Dan Tempat Penelitian.....	22
3.3	Populasi dan Sampel .....	22
3.3.1	Populasi .....	22
3.3.2	Sampel.....	22
3.3.3	Teknik Sampling .....	23
3.4	Tahapan Pembuatan Video Animasi .....	23
3.4.1	Pra Produksi .....	23
3.4.2	Produksi .....	27
3.4.3	Pasca Produksi.....	28
3.5	Instrumen Penelitian.....	28
3.6	Teknik Pengumpulan Data .....	30
3.6.1	Observasi.....	30
3.6.2	Wawancara.....	31
3.6.3	Angket.....	31
3.7	Teknik Analisis Data.....	31
3.7.1	Skala Likert.....	31
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>33</b>
4.1	Hasil Penelitian .....	33
4.1.1	Observasi.....	33
4.1.2	Wawancara.....	33
4.1.3	Perencanaan.....	35
4.1.4	Pembuatan Produk.....	35
4.1.5	Validasi Produk.....	39
4.1.6	Revisi Produk.....	39
4.1.7	Uji Coba Produk.....	40
4.1.8	Pembagian Angket .....	40
4.1.9	Analisis dan Kesimpulan Produk.....	40
4.2	Pembahasan.....	42
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>44</b>
1.1	Kesimpulan .....	44
1.2	Saran .....	44
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>46</b>

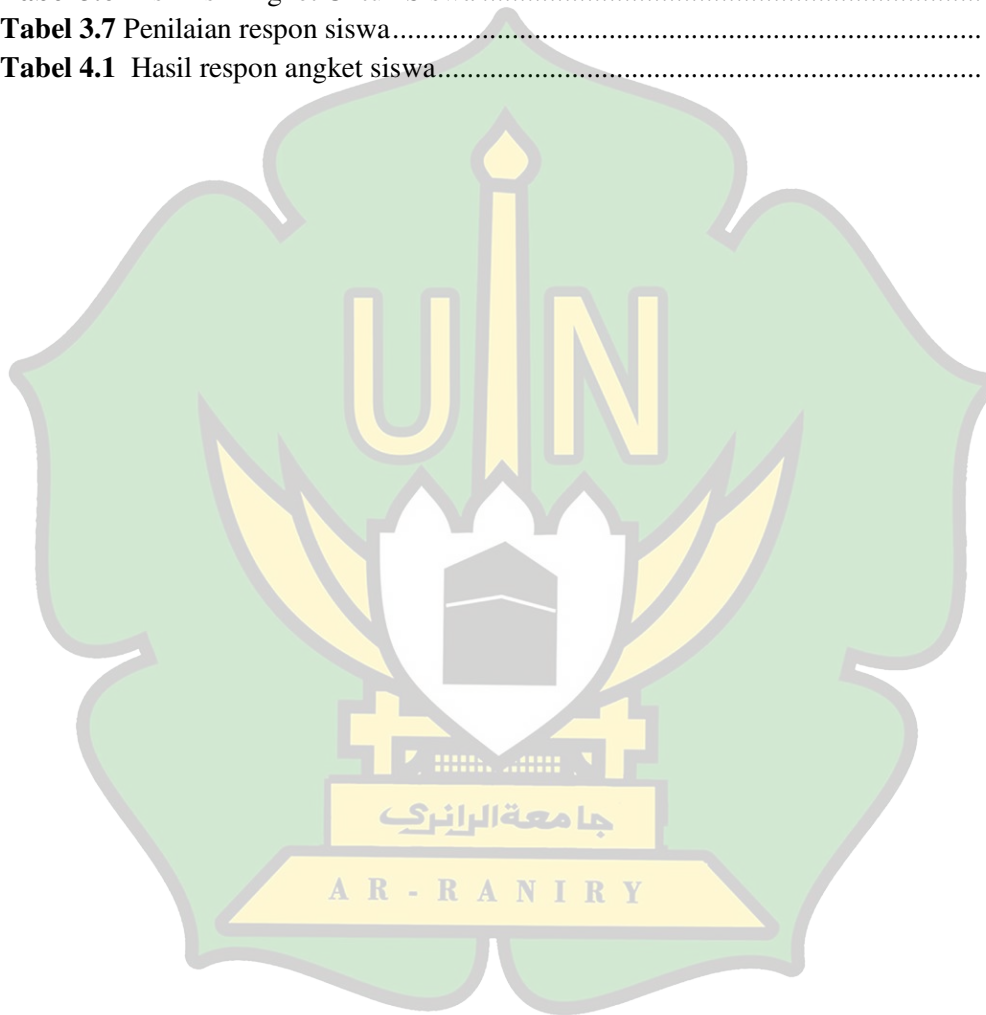


LAMPIRAN.....	48
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	60



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1.1</b> Penelitian Terdahulu.....	4
<b>Tabel 3.1</b> Storyline video animasi .....	24
<b>Tabel 3.2</b> Kisi-kisi.instrument wawancara.guru .....	28
<b>Tabel 3.3</b> Kisi-kisi.instrument wawancara.siswa.....	29
<b>Tabel 3.4</b> Kisi-kisi Angket Untuk Ahli Media.....	29
<b>Tabel 3.5</b> Kisi-kisi Angket Untuk Ahli Materi .....	30
<b>Tabel 3.6</b> Kisi-kisi Angket Untuk Siswa .....	30
<b>Tabel 3.7</b> Penilaian respon siswa.....	32
<b>Tabel 4.1</b> Hasil respon angket siswa.....	41



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b>	Halaman login.....	12
<b>Gambar 2.2</b>	Tampilan halaman awal .....	12
<b>Gambar 2.3</b>	Tampilan awal halaman Blank page .....	13
<b>Gambar 2.4</b>	Tampilan background dan karakter animasi.....	13
<b>Gambar 2.5</b>	Tampilan edit teks.....	14
<b>Gambar 2.6</b>	Tampilan download video.....	14
<b>Gambar 2.7</b>	Kerangka Berfikir .....	19
<b>Gambar 3.1</b>	Tahapan penelitian .....	20
<b>Gambar 3.2</b>	Storyboard video animasi.....	24
<b>Gambar 4.1</b>	Pembuatan Animasi .....	36
<b>Gambar 4.2</b>	Pembuatan voiceover.....	37
<b>Gambar 4.3</b>	Tahap editing .....	37
<b>Gambar 4.4</b>	Tampilan halaman awal video animasi .....	38
<b>Gambar 4.5</b>	Tampilan halaman isi materi (kosa kata).....	38
<b>Gambar 4.6</b>	Tampilan halaman uji coba .....	38
<b>Gambar 4.7</b>	Tampilan halaman soal .....	38
<b>Gambar 4.8</b>	Tampilan halaman penutup .....	39
<b>Gambar 4.9</b>	Revisi produk.....	39



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	48
Lampiran 2 Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian .....	48
Lampiran 3 Form Penilaian Ahli Materi .....	49
Lampiran 4 Form Penilaian Ahli Media 1 .....	52
Lampiran 5 Form Penilaian Ahli Media 2 .....	54
Lampiran 6 Form Responden Siswa.....	56
Lampiran 7 Lembar Observasi Minat Belajar Siswa .....	58
Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian .....	59



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Media pembelajaran adalah suatu alat atau media yang digunakan untuk mempermudah penyebaran informasi sebagai bagian dari proses pengajaran di lembaga pendidikan. Pembelajaran menjadi lebih efektif karena bahan ajar dapat menyampaikan informasi yang tidak dapat disampaikan oleh guru [1]. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat penting karena merupakan salah satu teknik untuk meningkatkan standar hasil belajar dan meningkatkan efektivitas komunikasi dengan siswa. Agar siswa terlibat dan tertarik pada suatu mata pelajaran, bahan ajar harus disajikan semenarik mungkin.

Dalam sebuah penelitian studi oleh Anik ariastuti dkk, yang berjudul “Peningkatan Minat Belajar Bahasa Inggris siswa Melalui Media Audio Visual di SMP Negeri 1 Klaten”, mengatakan, kurangnya semangat siswa dalam belajar Bahasa Inggris antara lain disebabkan oleh beberapa variabel dan hambatan. Minat belajar siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk siswa lain, lingkungan pendidikan, keahlian guru, tingkat prestasi siswa, kurangnya tanggung jawab pekerjaan rumah, dan persepsi bahwa Bahasa Inggris terlalu sulit. Dengan bantuan teknologi pendidikan ini, dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar bahasa Inggris, yang sebelumnya hanya dimiliki oleh 15 siswa. Hasilnya, setelah dilakukan penelitian, kini ada 25 siswa yang berminat belajar [2].

Pada fakta yang ada, proses pembelajaran di sekolah selama ini kurang bervariasi, faktor jenuh rata-rata yang membuat hasil belajar siswa rendah dan faktor kurang berminat mereka terhadap materi yang diajarkan. Sejauh yang kita ketahui, masih banyak institusi yang hanya fokus pada faktor kognitif dan mengabaikan keinginan siswa dalam menuntut ilmu [3]. Ketiadaan fasilitas belajar menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya semangat dan minat belajar siswa. Kebanyakan guru hanya menjelaskan materi dari buku, mengerjakan modul dan siswa mendengarkan penjelasan guru kemudian mencatat materi tersebut.

Siswa SMP merupakan siswa yang memiliki keaktifan lebih dominan. Namun, yang menjadi kendala adalah kurangnya tempat siswa untuk

mengeksplorasi kan diri. Sebab kurangnya inovasi guru yang memberikan wadah kepada siswa, sehingga siswa masih sangat monoton dalam proses pembelajaran [4]. Sehingga media disini sangat penting untuk menarik minat belajar siswa dan membuat siswa antusias dengan materi yang diberikan.

Proses kegiatan pembelajaran harus diubah untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar Bahasa Inggris [5]. Menggunakan media pembelajaran berupa video animasi merupakan salah satu sarana pembelajaran yang memungkinkan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar Bahasa Inggris. Siswa akan lebih semangat dan mudah dalam memahami pembelajaran jika menggunakan sumber belajar.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan beberapa orang siswa yang dilakukan di lokasi tempat sasaran penelitian yaitu SMP Negeri 3 Ingin Jaya. Dalam melakukan pembelajaran, sekolah ini masih menggunakan buku dan modul sebagai sarana dalam melakukan pembelajaran. Selama proses pembelajaran Bahasa Inggris berlangsung terlihat siswa merasa kesulitan menanggapi pelajaran, kurang berminat dan kurang memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru. Hal ini disebabkan juga oleh cara mengajar guru di kelas, cara mengajar yang monoton dan media yang digunakan kurang menarik menyebabkan siswa menjadi malas dan tidak tertarik dalam kegiatan belajar mengajar.

Hal inilah yang melatarbelakangi perlunya penerapan alat bantu pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa dan memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Salah satu solusi yang dapat diterapkan dalam mengatasi permasalahan-permasalahan demikian yaitu menerapkan media video animasi sebagai media belajar. Dengan menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran, bisa membuat siswa lebih berminat dalam belajar serta dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman pada siswa. Minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dalam kelancaran proses belajar mengajar. Siswa yang mempunyai minat belajar tinggi dalam proses pembelajaran dapat menunjang proses belajar mengajar untuk semakin baik [6].

Berdasarkan uraian dan temuan dari latar belakang, peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul sebagai berikut, “Penerapan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Minat Belajar pada siswa kelas 1 di SMP Negeri 3 Ingin jaya”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang di atas penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan video animasi sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris pada siswa kelas 1 di SMP Negeri 3 Ingin Jaya ?
2. Apakah penerapan video animasi sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 1 SMP Negeri 3 Ingin Jaya ?

## **1.3 Batasan Masalah**

Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Minat yang ingin diteliti adalah minat belajar siswa terhadap pelajaran Bahasa Inggris
2. Materi yang akan ditampilkan di dalam video animasi mengenai kosakata serta kalimat mengenai kata kerja dan kata benda.
3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas 1 di SMP Negeri 3 Ingin Jaya

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah sesuatu yang ingin dicapai dalam suatu penyelidikan. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang video animasi sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa kelas 1 di SMP negeri 3 ingin jaya.
2. Untuk mengetahui apakah penerapan video animasi sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 1 SMP Negeri 3 Ingin Jaya.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan dampak dari pencapaiannya tujuan. Hasil penelitian dapat memberikan manfaat, antara lain :

### 1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dari hasil temuan penelitian ini akan membantu siswa belajar Bahasa Inggris dan guru bisa menggunakan video animasi sebagai media untuk membantu pengajaran dan bisa membuat siswa tertarik untuk belajar. Dan diharapkan bagi peneliti dapat mengembangkan pengetahuan tentang media pembelajaran.

### 2. Manfaat praktis

Penulis berharap bisa mengembangkan media video animasi pada pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dengan dilakukannya penelitian ini bisa berguna sebagai pedoman untuk para pengajar dalam menerapkan media pembelajaran yang ada di sekolah ataupun di kelas supaya bisa meningkatkan minat siswa dalam proses belajar. Sekolah dapat memanfaatkan penelitian ini guna meningkatkan pengetahuan guru tentang penggunaan sebuah media pada proses belajar mengajar.

## 1.6 Relevansi Penelitian Terdahulu

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti (tahun)	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Sri Rahayu Sukma (2017), [7]	Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Laju Reaksi Untuk	Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang disingkat dengan PTK (dalam bahasa inggris disebut	Hasil belajar siswa kelas XI SMAS Babul Maghfirah terhadap penggunaan video animasi pada materi laju reaksi



		Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas Xi Smas Babul Maghfirah Aceh Besar	Classroom Action Research)	mengalami peningkatan, dari rata-rata hasil belajar siswa 71,87% meningkat menjadi 87,50%
2	Yulia Maretsya (2013), [7]	Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Animasi pada siswa SMP Kota Bengkulu	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan 2 siklus. Setiap siklus dilakukan 2 kali pertemuan	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi gambar dapat meningkatkan kemampuan pengenalan kosa kata bahasa Inggris pada siswa SMP kota bengkulu.
3	Berlian Sunandar (2020), [8]	Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Viii Di Smp Qur'an Nurul Huda Pesawaran	Penelitian ini menggunakan penelitian Kualitatif dengan pendekatan studi kasus melalui observasi, wawancara dan dokumentasi dengan teknik analisis data yang menggunakan reduksi, penyajian data dan penarikan kesimpulan.	Hasil penelitian ini menunjukan video tersebut dapat membantu guru maupun siswa dalam melaksanakan pembelajaran, merangsang kreatifitas, semangat belajar siswa, selain itu melalui media tersebut, pengetahuan siswa, penyusunan bahan

				ajar, pemilihan materi dan cara penyampaian guru mengalami kemajuan.
4	Susanto (2018), [9]	Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Mata Pelajaran Tik Pokok Bahasan Perangkat Keras Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 4 Batang	Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model Research and Development (R&D).	Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi untuk mata pelajaran TIK pokok bahasan perangkat keras pada siswa kelas VII SMP Negeri 4 Batang relevan digunakan dalam membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi dan mampu membuat siswa termotivasi serta mengalami peningkatan minat belajar.
5	Siti Hartina (2020), [10]	Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi	Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Research	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan hasil uji coba video

		Berbasis Powtoon Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII Smp/Mts	and Development (R & D) dengan menggunakan prosedur model pengembangan ADDIE.	animasi ini efektif digunakan karena hasil di lapangan memperoleh 88% dengan kriteria sangat menarik dan layak digunakan sebagai bahan ajar di sekolah khususnya tingkat SMP sederajat.
--	--	---	---	---

Dalam melakukan penelitian tentunya terdapat beberapa persamaan dan perbedaan. Adapun perbedaannya antara lain yaitu, dalam melakukan penelitian ini peneliti ingin menerapkan media pembelajaran menggunakan video animasi, meneliti minat belajar pada siswa, dan metode yang diterapkan guru dalam melakukan pembelajaran.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Penyajian penelitian ini dibagi dalam beberapa bab dengan tujuan untuk menunjukkan penyelesaian masalah yang sistematis. Pembagian bab ini adalah sebagai berikut :

#### **Bab 1 : Pendahuluan**

Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, relevansi penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.

#### **Bab 2 : Landasan Teori**

Bab ini berisi tentang landasan teori yang berisi tentang pembahasan pengertian mengenai video animasi, perancangan animasi, media pembelajaran, minat belajar, dan kerangka berfikir.

#### **Bab 3 : Metodologi penelitian**

Bab ini menjelaskan tentang metode penelitian yang akan digunakan dalam perancangan media pembelajaran.

#### **Bab 4 : Pembahasan**

Bab ini menjelaskan tentang hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan pada penelitian yang telah dilakukan.

#### **Bab 5 : Penutup**

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan.



## BAB II LANDASAN TEORI

### 2.1 Video Animasi

Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran masal, individual, maupun berkelompok. Video juga merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai dihadapan anak secara langsung. Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. Berdasarkan arti harfiah, Animasi adalah menghidupkan yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri [4].

Sebagai media audio visual dengan memiliki unsur gerakan dan suara animasi dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar. Animasi atau yang lebih sering disebut film animasi atau film kartun adalah film yang merupakan hasil dari pengelolaan gambar diam hingga menjadi gambar bergerak yang di olah dalam bentuk yang menarik.

Sebagai media ilmu pengetahuan animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau komplek untuk dijelaskan dengan hanya gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat ter gambarkan.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat penulis simpulkan bahwa animasi adalah proses gambar yang bergerak dengan kecepatan cukup atau seolah-olah menjadi hidup sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam proses belajar.

#### 2.1.1 Jenis-jenis animasi

Terdapat beberapa jenis-jenis animasi yaitu :

- Animasi Stop Motion

Stop motion berasal dari dua kata yaitu stop dan motion. Stop (berhenti) dan motion (bergerak). Jadi, stop motion berarti berhenti dan bergerak.

Satop motion adalah suatu teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak sendiri.

- Animasi Tradisional

Animasi tradisional merupakan proses yang digunakan untuk film-film animasi yang paling lama yaitu pada abad ke-20.

- Animasi 3D

Animasi 3D adalah persembahan grafik yang dicapai melalui komputer dan digital generator. Animasi 3d sendiri adalah sebuah model yang mempunyai bentuk, volume, dan ruang sehingga dapat dilihat dari segala arah.

- Animasi 2D

Animasi 2D adalah sebuah karya gambar yang menggunakan lingkaran 2 dimensi dan digerakkan secara ceta dan berurutan. Setiap gambar memiliki urutan masing-masing yang akan membentuk sebuah frame berlatar belakang 2 dimensi.

### 2.1.2 Kelebihan dan kekurangan video animasi

Penerapan video animasi ini memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut ini adalah beberapa kelebihan dan kekurangan video animasi yaitu :

- Bisa menarik perhatian siswa dalam proses belajar
- Membuat siswa merasa antusias
- Proses stimulasi dan ransangannya efektif

Kelemahan dari video animasi yaitu, membutuhkan peralatan yang khusus dalam presentasinya dan kemampuan guru dalam mengevaluasinya.

## 2.2 Aplikasi Animaker

*Animaker* merupakan sebuah perangkat lunak dan *WebApps* online yang digunakan untuk membuat video animasi. *Animaker* adalah situs pembuatan media pembelajaran yang dapat berisi gerakan-gerakan dengan suara serta transisi sehingga memberikan kesan materi pembelajaran yang lebih menarik perhatian [11].

*Animaker* merupakan media pembelajaran yang berupa media pembelajaran audio dan visual, dimana media pembelajaran ini lebih memudahkan kita untuk menyampaikan materi pembelajaran dan menjadikan metode pembelajaran menjadi lebih simpel. Kelebihan dan kekurangan *Animaker* antara lain yaitu [12]:

Kelebihan :

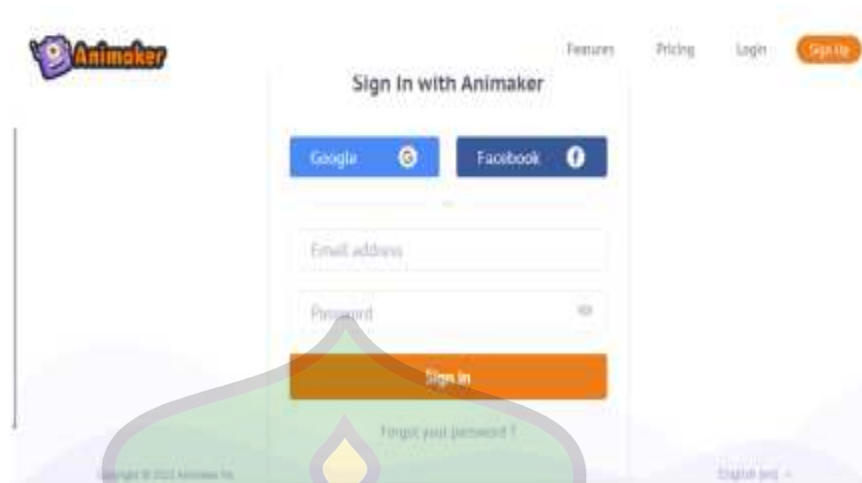
- Dapat didownload secara gratis agar lebih mudah di buka saat penggunaannya, namun pembuatan Video animasinya masih berbasis web.
- Fiturnya cukup lengkap mulai dari infografik, typografi, 2 dimensi dan 2,5 dimensi.
- Hasilnya dapat dibuat video dengan durasi sepanjang 30 menit dan dengan kualitas mulai dari full HD dan SD dan di download kedalam perangkat kita.

Kekurangan :

- Software ini masih berbasis web sehingga penggunaannya harus menggunakan internet sehingga memerlukan biaya kuota saat membuatnya.
- Tidak cocok bagi yang kurang sabar karena memulai satu buah template saja menggunakan waktu cukup banyak yaitu dalam prosesnya.
- Pilihan fitur yang berbayar banyak sekali. Sedangkan yang gratis hanya sedikit.

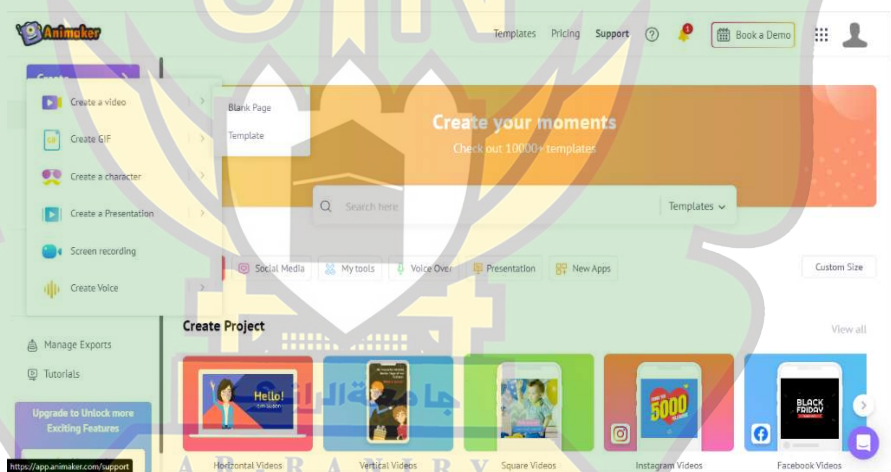
Langkah-langkah dalam membuat video animasi dengan *Animaker* adalah sebagai berikut :

1. Buka aplikasi menggunakan website di: <https://www.animaker.com/>
2. Kemudian daftar menggunakan nama lengkap, e-mail dan password.  
Atau masuk menggunakan email google.



**Gambar 2.1** Halaman login

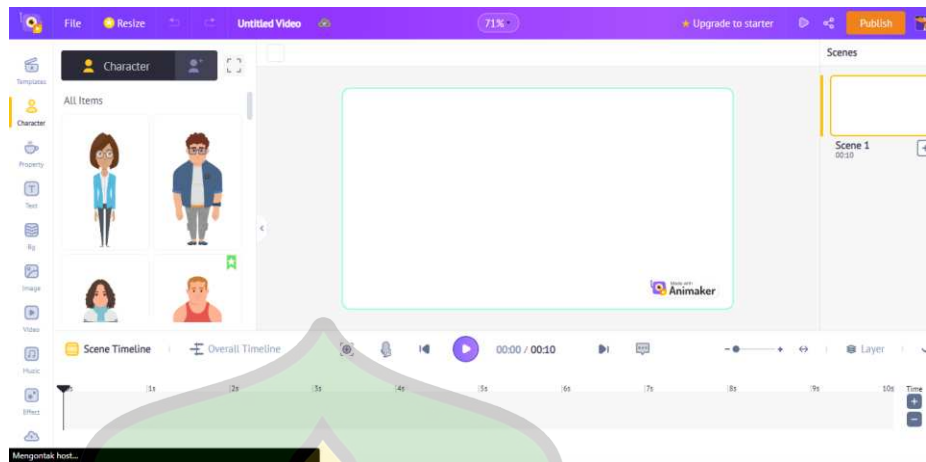
3. Setelah *Log In* akan tampil menu untuk untuk membuat animasi. Kemudian klik *create a video* dan muncul dua pilihan, *blank page* dan *template*.



**Gambar 2.2** Tampilan halaman awal

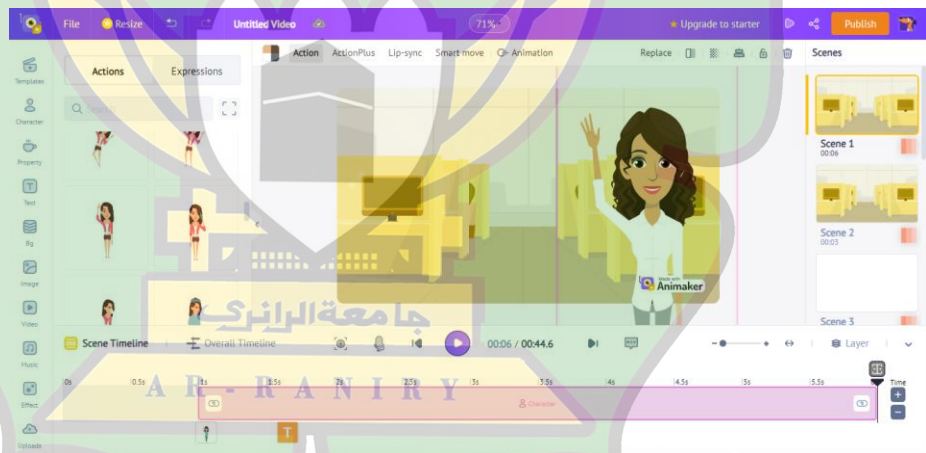
4. Klik *Blank page*, dalam video ini peneliti memilih *Blank Page* sebagai tahap awal untuk membuat animasi dan memilih karakter yang di sediakan dan muncul tampilan seperti berikut.





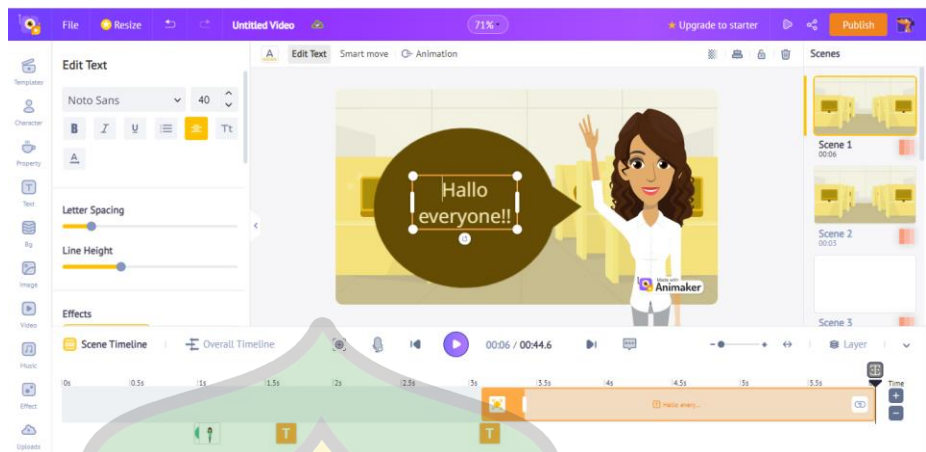
**Gambar 2.3** Tampilan awal halaman Blank page

5. Pada sebelah kiri aplikasi, terdapat panel fitur untuk memasukkan gambar, teks, background, suara dan lain sebagainya sesuai kebutuhan.
6. Kemudian memilih background dan animasi sesuai dengan kreativitas dan kebutuhan.



**Gambar 2.4** Tampilan background dan karakter animasi

7. Selanjutnya pilih gambar untuk menulis percakapan, kemudian masukkan teksnya.



**Gambar 2.5** Tampilan edit teks

8. Setelah selesai membuat animasi sesuai dengan kebutuhan, klik Publish. Kemudian pilih fitur yang akan di gunakan yaitu Download MP4 atau unggah ke YouTube.



**Gambar 2.6** Tampilan download video

### 2.3 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin "medius", yang secara harfiah berarti "tengah", adalah asal kata "media". komunikasi dari pengirim ke penerima pesan. Ada tiga jenis media: audio, visual, dan audio-visual. Media secara umum adalah sarana penyampaian informasi atau gagasan dari sumber kepada penerima. Gagne mengklaim bahwa, materi pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk belajar termasuk media pembelajaran.

Menurut Arsyad Nugroho, mengklaim bahwa “Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar baik di dalam maupun di luar ruangan dengan fokus pada gambar dan video,” bunyi pernyataan tersebut. Dengan kata lain, media pendidikan mencakup segala alat yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar.

Berdasarkan beberapa definisi yang diberikan di atas, dapat dikatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang menyebarkan pesan dan dapat membangkitkan pikiran, perasaan, dan keinginan untuk meningkatkan proses belajar siswa [13]. Siswa dapat belajar lebih efektif dan berprestasi lebih baik sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dengan memanfaatkan media secara bijak dan kreatif. Salah satu cara untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar adalah melalui penggunaan media. Karena ada banyak jenis media yang berbeda, masing-masing memiliki kualitas yang unik. Karena ada beberapa media yang tidak nyaman dan kurang jelas dalam penyampaian ketika digunakan. Untuk itu perlu pemilihan yang tepat, yang bisa membangkitkan semangat belajar dan supaya dapat digunakan secara tepat pula.

Kegiatan belajar tidak dapat diselesaikan tanpa menggunakan sumber pengajaran. Memanfaatkan media pendidikan adalah upaya inovatif lainnya untuk menawarkan pengalaman segar yang dapat mendukung pembelajaran siswa. Oleh karena itu, media berfungsi sebagai senjata spiritual yang dapat menginspirasi dan memotivasi anak untuk belajar, sehingga tidak mudah bosan.

Dari segi penerapan medianya, media belajar dapat dibedakan menjadi dua hal yaitu konvensional dan modern. Media pembelajaran konvensional adalah suatu pembelajaran yang diselenggarakan dengan menggunakan media non elektronik atau menggunakan bahan sederhana untuk membuat media agar materi dapat tersampaikan kepada siswa. Media pembelajaran modern adalah suatu pembelajaran yang diselenggarakan dengan menggunakan media elektronik, seperti computer, smartpone, internet, dan lain-lain [14].

### **2.3.1 Tujuan Media Pembelajaran**

Tujuan media pembelajaran adalah hasil yang akan diperoleh ketika berhadapan dengan media pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa tujuan dari media pembelajaran, yaitu [15]:

1. Pembelajaran dapat dibuat lebih menarik melalui penggunaan media yang menarik perhatian, yang akan membuat siswa mempertahankan konsentrasi mereka.
2. Proses pembelajaran bisa dipercepat/dipersingkat.
3. Posisi guru bisa berubah menjadi lebih baik, meringankan beban kerja mereka dan membatasi kebutuhan mereka untuk mengulang penjelasan.

### **2.3.2 Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat media pembelajaran adalah hasil yang dapat diperoleh jika fungsi dan tujuan ditetapkan. Berikut ini adalah beberapa manfaat media pembelajaran [16] :

1. Sumber belajar akan dibuat lebih mudah dipahami sehingga siswa dapat mengakses dan menguasainya.
2. Metode pembelajaran lebih bervariasi tidak hanya melalui penuturan kata-kata guru (ceramah), sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
3. Siswa akan lebih memperhatikan pembelajaran, yang akan meningkatkan minat mereka di dalamnya.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi ada juga kegiatan lain seperti mengamati, berlatih dan lainnya.

### **2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran**

Saat menggunakan Tik Tok sebagai media pembelajaran, jelas ada kelebihan dan kekurangannya, yaitu:

Kelebihan :

1. Mendorong dan menginspirasi anak-anak untuk belajar lebih banyak.
2. Dapat menumbuhkan minat belajar siswa

3. Semua siswa dapat menerima materi yang sama pada waktu yang sama.
4. Perhatian siswa dapat dipusatkan pada objek tertentu
5. Dua komponen media, yaitu audio dan visual, dianggap membuat kapabilitas media menjadi lebih baik dan lebih menarik.

Kelemahan :

1. melihat konten pendidikan sebagai alat bagi guru untuk membantu siswa dalam pembelajaran mereka
2. membutuhkan peralatan khusus untuk presentasi, serta alat pendukung tambahan.
3. Memerlukan tenaga listrik

#### **2.4 Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran**

Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran harus mampu memfasilitasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Video animasi pembelajaran yang diterapkan harus mampu melibatkan mental siswa dalam proses belajar. Siswa yang terlibat secara intensif dengan media video dan materi pelajaran yang ada didalamnya akan belajar lebih mudah dan mampu mencapai kompetensi yang diinginkan.

Pada aspek kognitif video dapat dimanfaatkan guna mempelajari hal-hal yang terkait dengan pengetahuan dan intelektual siswa. Pada aspek afektif media video animasi dapat dimanfaatkan untuk melatih unsur emosi, empati dan apresiasi terhadap suatu aktivitas atau keadaan. Pada pelajaran Bahasa Inggris yang terdapat materi tentang kata benda dan kata kerja, video animasi dapat digunakan untuk memberikan pelafalan dan pemahaman lebih baik [8].

Dalam hal ini terlihat media video sangat membantu proses pembelajaran efektif. Karena video merupakan media yang melibatkan dua indera, yakni pendengaran dan penglihatan, karena apa yang di pandang oleh mata dan terdengar oleh telinga lebih cepat dan mudah di ingat dari pada apa yang hanya dapat di baca atau di dengar saja.

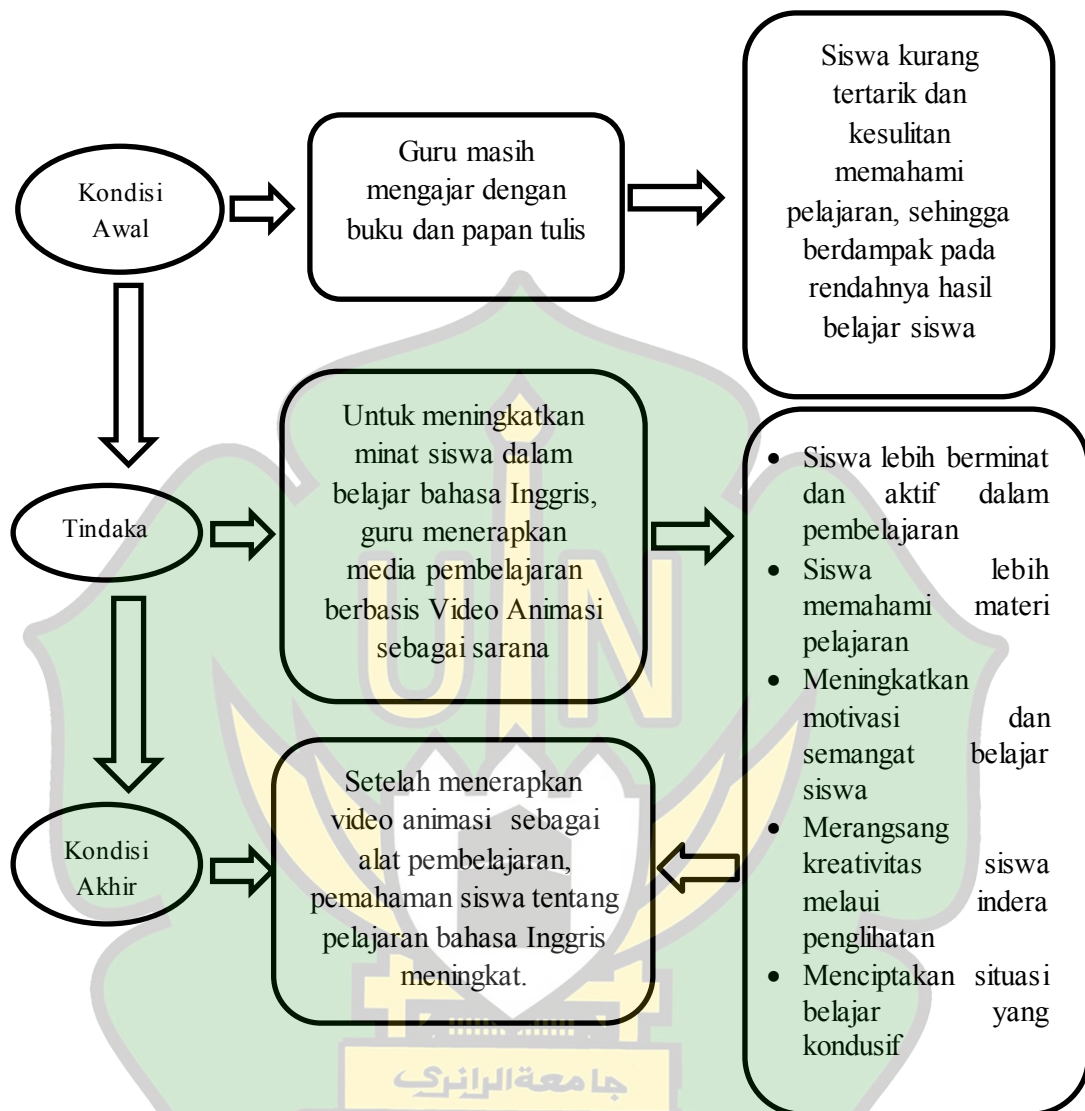
## **2.5 Minat Belajar Siswa**

Minat adalah keinginan untuk belajar lebih banyak tentang sesuatu atau terlibat dalam suatu kegiatan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang hal itu. Pengakuan hubungan antara diri sendiri dan sesuatu di luar diri sendiri pada dasarnya adalah minat. Minat meningkat dengan kekuatan atau kedekatan hubungan. Sebuah pernyataan yang menunjukkan preferensi seseorang untuk satu hal di atas yang lain dapat digunakan untuk menyampaikan minat. Siswa yang tertarik pada mata pelajaran tertentu cenderung lebih berkonsentrasi padanya [17].

Dalam situasi ini, pemanfaatan media pembelajaran juga memainkan faktor yang signifikan ketika siswa merasa nyaman menggunakan media pembelajaran, maka akan lebih mudah bagi mereka untuk memahami pelajaran [18]. Tujuannya untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan media yang relevan dengan kehidupan siswa, seperti video animasi sebagai media pembelajaran. Diharapkan minat belajar siswa akan meningkat karena adanya media pembelajaran. Kemahiran bahasa Inggris sangat penting untuk generasi saat ini.

## **2.6 Kerangka Berfikir**

Dalam melakukan suatu penelitian, diperlukan adanya keadaan pikiran sebagai konsep dasar dari suatu penyelidikan. Kerangka berfikir adalah gagasan yang mengusulkan hubungan kausal fiktif antara dua atau lebih variabel untuk menawarkan solusi yang belum sempurna untuk masalah yang dihadapi [19]. Dari sudut pandang ini mengarah pada kesimpulan bahwa kerangka berpikir adalah hubungan antara dua variabel yang menghasilkan hubungan sebab akibat untuk menyelesaikan suatu topik penelitian.



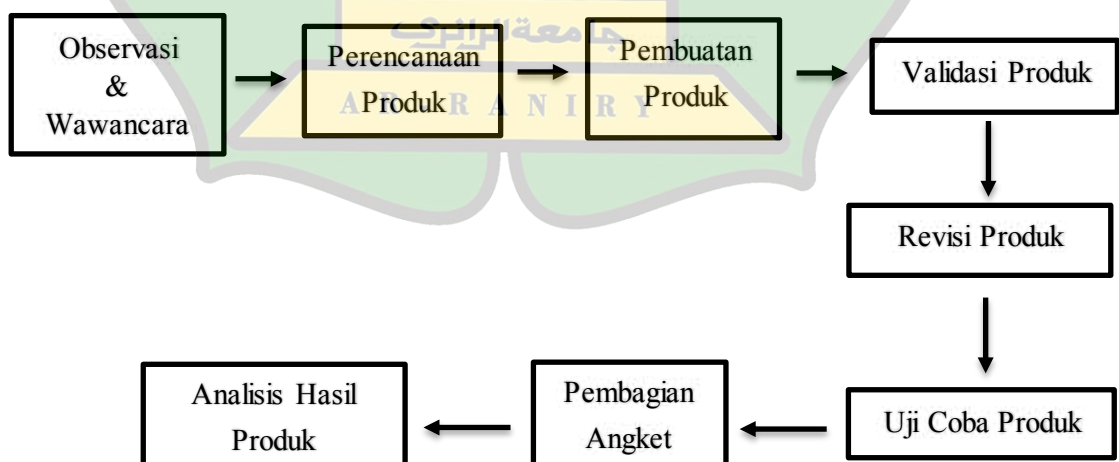
**Gambar 2.7** Kerangka Berfikir

## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam metode penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)*, yang merupakan pengembangan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu [20]. Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa video animasi sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris.

Penelitian ini juga menggunakan penelitian *mixed method* (Kualitatif support kuantitatif) [21]. *Mixed method* merupakan metode yang digunakan untuk mengkombinasikan penelitian kualitatif dan kuantitatif. Metode penelitian kualitatif ini adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, dimana pendekatan penelitian kualitatif ini cenderung pada metode penelitian yang berupa data deskriptif yang diperoleh dari data-data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi yang berasal dari sumber atau informasi yang diteliti dan dapat dipercaya. Sementara metode penelitian kuantitatif lebih berfokus pada data angka dengan instrument berupa angket atau alat ukur tertentu[22]. Berikut tahapan penelitian yang akan dilakukan :



Gambar 3.1 Tahapan penelitian



## 1. Observasi

Observasi ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan produk sebelum melakukan pembuatan produk. Observasi awal dilakukan dengan mengumpulkan informasi yang ada di dalam pembelajaran Bahasa Inggris kelas 1 di SMP.

## 2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data informasi secara langsung supaya melengkapi suatu penelitian ilmiah.

## 3. Perencanaan Produk

Langkah perencanaan dimulai dari pertama, menentukan tema, merancang desain, membuat *storyline* yaitu sebuah naskah dalam bentuk tulisan dan *storyboard* adalah naskah yang dituangkan dalam bentuk gambar nyata, dalam menyusun sebuah media informasi. Menyusun *storyboard* ini sebagai rancangan pertama dalam memudahkan sebuah desain.

## 4. Pembuatan produk

kemudian membuat produk dengan memasukkan gambar dan teks kedalam template berdasarkan *storyline* dan *storyboard* yang telah dirancang dalam membuat produk.

## 5. Validasi produk

Selanjutnya akan dilakukan validasi ke ahli media, ahli materi setelah produk siap dibuat, untuk membandingkan kualitas produk media video animasi dari segi tampilan produk.

## 6. Revisi Produk

Setelah di validasi, selanjutnya akan dilakukan revisi produk oleh ahli media, ahli materi jika ada kekurangan dalam produk yang di rancang.

## 7. Uji Coba

Setelah dilakukan revisi sebelumnya, tahap uji coba dilakukan guna mengetahui seberapa besar minat siswa terhadap produk yang dihasilkan.

## 8. Pembagian angket

Pembagian angket dilakukan setelah menguji coba media pembelajaran kepada peserta didik, tujuan pembagian angket ini adalah untuk mengetahui kelayakan dari video animasi yang telah dibuat.

## 9. Analisis hasil produk

Setelah dilakukan pengisian angket maka diperlukannya analisis lebih untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat.

### 3.2 Waktu Dan Tempat Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan sekolah SMP Negeri 3 Ingin Jaya, yang beralamat di lambaro kafe, kec. Ingin jaya, Aceh Besar.

Penelitian pertama kali dilaksanakan pada bulan September 2022, pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, peneliti melakukan penelitian di sekolah SMP 3 Ingin Jaya.

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 3.3.1 Populasi

Populasi merupakan keseluruhan sumber data yang diperlukan dalam penelitian. Pendapat lain menyimpulkan bahwa populasi adalah keeluruhan objek/subjek yang akan diteliti yang nantinya akan digeneralisasikan untuk ditarik kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh[20].

Populasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah guru pelajaran Bahasa Inggris dan 30 siswa kelas VII-1 semester ganjil SMPN 3 Ingin Jaya.

#### 3.3.2 Sampel

Sampel pada penelitian adalah 30 orang siswa kelas VII-1 SMPN 3 Ingin Jaya, sampel ini di ambil dari keseluruhan populasi. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *sampling* jenuh. Teknik ini adalah teknik yang biasa digunakan jika semua anggota populasi dijadikan sampel dan hal ini biasa dilakukan jika jumlah populasi relative kecil, kurang dari 30 [23].

### 3.3.3 Teknik Sampling

Teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel jika semua anggota populasi dijadikan sampel. Hal ini biasa dilakukan jika jumlah populasi relative kecil, kurang dari 30 populasi [24].

## 3.4 Tahapan Pembuatan Video Animasi

Menurut M. Suyanto (2006) yang berpendapat bahwa dalam metode ini terdapat tiga tahapan dalam memproduksi sistem multimedia komersial yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi :

### 3.4.1 Pra Produksi

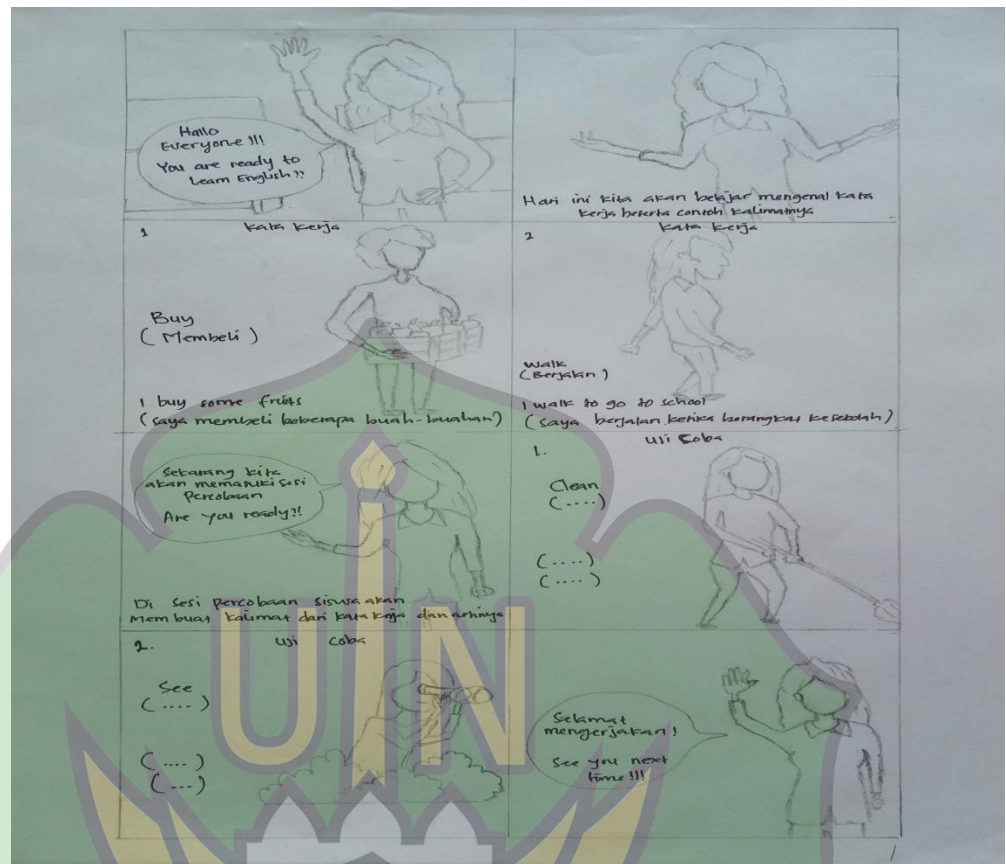
Tahap ini merupakan tahap yang harus ditempuh sebelum memasuki proses pembuatan video animasi. Fungsi dari tahap ini adalah sebagai landasan utama dalam pembuatan animasi dimana alur cerita ditentukan ditahap ini. Berikut elemen-elemen dalam tahap pra produksi yaitu:

a. Konsep/ide cerita

Untuk membuat sebuah animasi diperlukan sebuah ide dan sebuah cerita. Ide merupakan hal yang mendasar untuk membangun sebuah karya animasi. Ide dapat diinspirasi dari berbagai hal, misalnya pengalaman pribadi, legenda, cerita rakyat, mitos, kehidupan sehari-hari, pendidikan, perjalanan/adventure, dan lain sebagainya.

b. Storyboard

Storyboard (papan cerita) adalah kumpulan sketsa gambar yang disusun secara berurutan sesuai dengan naskah, sehingga ide cerita bisa disampaikan dengan mudah.



Gambar 3.2 Storyboard video animasi

c. Storyline

Storyline adalah alur cerita yang akan dibuat pada sebuah karya animasi atau film sehingga jelas dan terarah. Secara garis besar storyline merupakan poin-poin dalam video yang menjelaskan langkah-langkah dalam setiap scene [25].

Tabel 3.1 Storyline video animasi

Slide	Storyline	Aset visual (animasi)	Narasi (Voice Over) musik ilustrasi	Durasi
1	Opening	Teks : Halo everyone!! You are ready to learn English ? Hari ini kita akan belajar mengenal kata kerja beserta contoh kalimatnya Are you ready?	Musik instrumental	16 detik

		<b>Animasi :</b> Animasi say hi!		
2	Kata kerja 1	<b>Teks :</b> 1. Study (belajar) We study English (kita belajar Bahasa Inggris)	Musik instrumental Study We study English	12 detik
		<b>Animasi :</b> Animasi sedang belajar		
3	Kata kerja 2	2. Read (membaca) I read newspaper (saya membaca koran)	Musik instrumental Read I read newspaper	12 detik
		<b>Animasi :</b> Animasi sedang membaca koran		
4	Kata kerja 3	3. Listen (mendengar) We listen music together (kita mendengarkan musik bersama-sama)	Music instrumental Listen We listen music together	12 detik
		<b>Animasi :</b> Animasi sedang mendengarkan music		
5	Kata kerja 4	4. Drink (minum) I drink cup of coffee (saya minum secangkir kopi)	Music instrumental Drink I drink cup of coffee	12 detik
		<b>Animasi :</b> Animasi sedang minum kopi		
6	Kata kerja 5	5. Work (bekerja) I work in the office (saya bekerja di kantor)	Music instrumental Work I work in the office	12 detik
		<b>Animasi :</b> Animasi sedang bekerja		
7	Kata kerja 6	6. Walk (berjalan) I walk to go to school (saya berjalan ketika berangkat ke sekolah)	Music instrumental Walk I walk to go to school	12 detik
		<b>Animasi :</b> Animasi sedang berjalan		
8	Kata kerja 7	7. Run (berlari)	Musik instrumental	12 detik

		They run together (mereka berlari bersama-sama)	Run They run together	
		<b>Animasi :</b> Animasi sedang berlari		
9	<b>Kata kerja 8</b>	8. Play (bermain) They play in the field (Mereka bermain di lapangan)	Music instrumental Play They play in the field	12 detik
		<b>Animasi :</b> Animasi sedang bermain bola		
10	<b>Kata kerja 9</b>	9. Buy (membeli) I buy some fruits (saya membeli beberapa buah-buahan)	Music instrumental Buy I buy some fruits	12 detik
		<b>Animasi :</b> Animasi membeli buah		
11	<b>Kata kerja 10</b>	10. Bring (membawa) My father bring a lot of books (ayah saya membawa banyakbuku)	Music instrumental Bring My father bring a lot of books	12 detik
		<b>Animasi :</b> Animasi sedang membawa buku		
12	<b>Uji coba</b>	<b>Teks :</b> Sekarang kita akan memasuki sesi percobaan Are you ready ? <b>Ket :</b> Buat kalimat dari kata - kerja tersebut beserta artinya	Music instrumental	9 detik
		<b>Animasi :</b> Animasi sedang berbicara		
13	<b>Soal 1</b>	<b>Teks :</b> Clean (....) (....) (....)	Music instrumental Clean	10 detik
		<b>Animasi :</b> Animasi sedang ngepel		
14	<b>Soal 2</b>	<b>Teks :</b> Jump (....) (....) (....)	Music instrumental Jump	10 detik
		<b>Animasi :</b>		

		Animasi sedang melompat		
15	Soal 3	<b>Teks :</b> See (...) (...) (...)	Music instrumental See	10 detik
		<b>Animasi :</b> Animasi sedang melihat		
16	Soal 4	<b>Teks :</b> Cook (...) (...) (...)	Music instrumental Cook	10 detik
		<b>Animasi :</b> Animasi sedang masak		
17	Soal 5	<b>Teks :</b> Open (...) (...) (...)	Music instrumental Open	10 detik
		<b>Animasi :</b> Animasi sedang buka laptop		
18	Closing	<b>Teks :</b> Selamat mengerjakan See you next time!!	Music instrumental	11 detik
		<b>Animasi :</b> Animasi sampai jumpa		

### 3.4.2 Produksi

Produksi merupakan tahap dimana proses pembuatan film animasi tersebut dimulai. Tahap produksi merupakan inti dari proses pembuatan film, pada tahap ini terdapat beberapa beberapa proses didalamnya seperti :

a. Pembuatan animasi

Jika setiap asset telah dibuat, tahap berikutnya adalah melakukan animasi. Animasi merupakan jantung dari pembuatan video animasi. Dalam tahapan ini, semua asset yang telah disiapkan akan digerakkan untuk menjadi sebuah animasi yang baik dan menarik.

b. Pembuatan *voiceover*

Dalam tahapan ini karakter yang ada dalam animasi “berbicara”. Pemilihan pengisi suara adalah tahapan penting karena akan mempengaruhi karakter animasi.

### 3.4.3 Pasca Produksi

Tahap ini merupakan tahapan *finishing* terhadap hasil video yang diberikan. Tahap ini menambahkan modifikasi akhir yang dapat membuat animasi terlihat lebih bagus beberapa tahap dalam pasca produksi :

a. *Editing*

Proses ini adalah akhir dari pembuatan video animasi. Semua proses di poin-poin sebelumnya digabungkan bersamaan dengan semua elemen yang ada, termasuk suara *voice over*, efek suara dan juga musik.

b. *Final rendering*

*Final rendering* merupakan tahap akhir dari keseluruhan produksi, hal ini sangat berguna untuk menerbitkan proyek video animasi menjadi sebuah video yang utuh dan siap dinikmati oleh para penonton.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga mudah diolah [26]. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan ialah lembar observasi yang digunakan pada saat proses kegiatan. Lembar observasi ini berisikan indikator-indikator dari minat belajar siswa sebelum menggunakan media video animasi. Dalam pedoman observasi digunakan peneliti agar saat melakukan observasi lebih terarah sehingga hasil data yang didapatkan mudah diolah.

**Tabel 3.2** Kisi-kisi instrument wawancara guru

No	Pertanyaan
1	Metode apa yang anda gunakan dalam memberikan pembelajaran di kelas?
2	Kesulitan apa yang dialami ketika proses pembelajaran?



3	Menurut anda bagaimana respon siswa dalam menangkap pembelajaran di kelas ?
4	Media apa yang sering anda gunakan dalam proses pembelajaran?

**Tabel 3.3** Kisi-kisi instrument wawancara siswa

No	Pertanyaan
1	Media apa yang sering guru gunakan untuk mengajar di kelas?
2	Apakah guru sering menggunakan model/metode pengajaran yang sama atau berbeda?
3	Bagaimana respon anda terhadap proses pembelajaran yang diberikan guru di kelas ?
4	Kesulitan apa yang dialami ketika proses pembelajaran?

**Tabel 3.4** Kisi-kisi Angket Untuk Ahli Media

No.	Aspek	Inikator
1.	Aspek Media	Kesesuaian manfaat media
		Tampilan media
2.	Aspek Tampilan	Kesamaan gambar dengan isi, kemudahan dalam membaca tulisan
		Pemahaman siswa terhadap materi dan gambar yang disajikan
		Kejelasan isi

**Tabel 3.5** Kisi-kisi Angket Untuk Ahli Materi

No.	Aspek	Inikator
1.	Aspek Materi	Ketepatan isi dengan kompetensi yang ingin dicapai
2.	Aspek Tampilan	Pemahaman siswa terhadap materi dari video animasi yang disajikan
		Ketertarikan siswa terhadap tampilan desain

**Tabel 3.6** Kisi-kisi Angket Untuk Siswa

No.	Aspek	Indikator
1.	Aspek Tampilan	Animasi yang disajikan membuat siswa tertarik untuk belajar
2.	Aspek Perhatian	Minat belajar siswa terhadap pelajaran Siswa lebih mudah memahami materi
3.	Aspek Ketertarikan	Siswa dapat memahami materi pelajaran Siswa berminat untuk belajar

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Salah satu kegiatan penelitian adalah mengumpulkan data. Dalam penelitian ini, penulis akan melakukan kegiatan pengumpulan data sebagai berikut [27] :

#### 3.6.1 Observasi

Observasi adalah metode untuk mengumpulkan data yang melibatkan mengamati apa yang dilakukan orang lain. Dilakukan melalui pengamatan langsung. Observasi yang dilakukan adalah untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media video animasi dan pengamatan terhadap cara guru mengelola pembelajaran dengan metode yang digunakan.

### 3.6.2 Wawancara

Wawancara adalah jenis metode pengumpulan data yang melibatkan mengajukan pertanyaan lisan langsung dari sumber data atau subjek penelitian. Wawancara juga merupakan teknik komunikasi dua arah untuk memperoleh informasi terkait penelitian dari pelapor. Wawancara adalah jenis metode pengumpulan data yang melibatkan mengajukan pertanyaan lisan langsung dari sumber data atau subjek penelitian. Wawancara langsung dilakukan dengan guru yang bersangkutan dengan mata pelajaran dan siswa kelas 1.

### 3.6.3 Angket

Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa lembar pertanyaan yang terdiri dari 8 pertanyaan yang dijawab oleh siswa dengan membubuhkan tanda cek list pada kolom yang telah disediakan. Angket diberikan setelah semua kegiatan belajar mengajar dan evaluasi dilakukan.

## 3.7 Teknik Analisis Data

### 3.7.1 Skala Likert

Setelah memperoleh data, selanjutnya melakukan proses analisis data, Hasil angket dari ahli media, ahli materi dan respon dari siswa akan dihitung menggunakan rumus berikut [28] :

$$P = \text{Jumlah skor respon dan jumlah skor kategori} \times 100$$

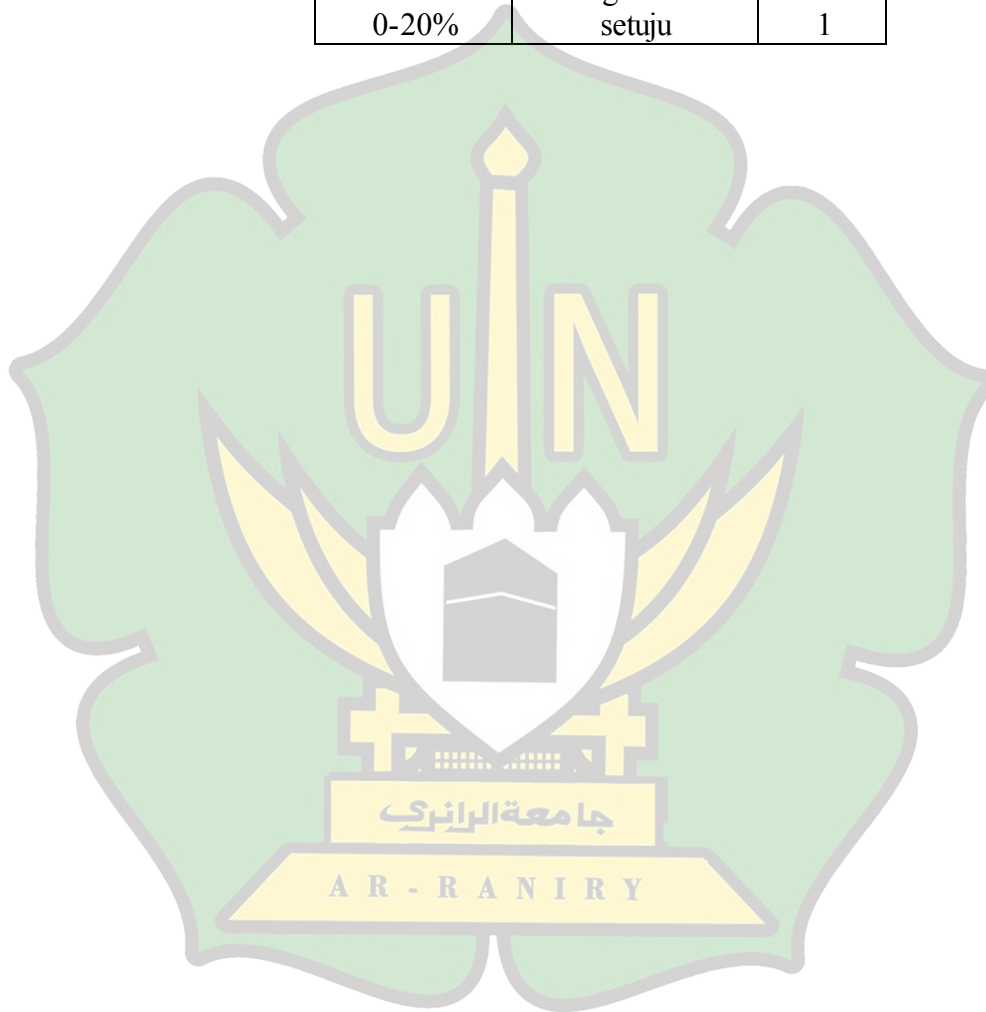
Keterangan :

$$P = \text{Persentase (\%)}$$

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah hasil tanggapan siswa tentang media pembelajaran yang telah dibuat, data tersebut diperoleh dari angket yang telah dibagikan kepada siswa. Skor penilaian yang digunakan untuk menginterpretasikan persentase nilai tanggapan siswa dapat dilihat pada Tabel 3.7 berikut [29]:

**Tabel 3.7** Penilaian respon siswa

<b>Persentase</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Angka</b>
80-100%	Sangat setuju	5
60-80%	Setuju	4
40-60%	Ragu-ragu	3
20-40%	Tidak setuju	2
0-20%	Sangat tidak setuju	1



## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **4.1 Hasil Penelitian**

#### **4.1.1 Observasi**

Tahapan pertama dalam melakukan penelitian ini yaitu observasi yang dilakukan dengan cara mendatangi langsung ke SMPN 3 Ingin Jaya, Observasi ini dilakukan supaya mengetahui situasi dan kondisi sekolah serta melihat langsung keadaan proses belajar mengajar di dalam kelas 1.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, dapat dilihat bahwa kurangnya minat belajar siswa terhadap pelajaran Bahasa Inggris karena materinya dianggap susah untuk dipahami siswa, dengan proses pembelajaran yang masih menggunakan metode pembelajaran tradisional yaitu dimana guru menjelaskan materi didepan kelas dengan bantuan buku dan papan tulis, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi monoton.

Dari hasil observasi langsung di dalam kelas, dalam proses pembelajaran pada saat guru sedang menjelaskan materi, terdapat siswa yang tidak memperhatikan guru di depan, terdapat juga siswa yang mengantuk selama proses pembelajaran, serta didapati juga siswa yang asyik berbicara dengan temannya. Hal ini menyebabkan terganggunya pembelajaran dan konsentrasi guru ketika menjelaskan, karena harus menegur siswa yang tidak memperhatikan, Oleh karena ini suasana kelas menjadi tidak nyaman.

Berdasarkan beberapa uraian diatas, maka peneliti menerapkan video animasi sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dengan diterapkannya video animasi ini diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bisa meningkatkan minat belajar siswa.

#### **4.1.2 Wawancara**

Untuk mendapatkan data yang bersangkutan dengan penelitian, maka peneliti menggunakan metode wawancara untuk mendapatkan informasi dari

narasumber secara langsung. Peneliti melakukan wawancara kepada guru Bahasa Inggris di SMPN 3 Ingin Jaya berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peneliti menemukan beberapa hal mengenai metode pembelajaran Bahasa Inggris.

Beberapa poin dari hasil wawancara dengan guru Bahasa Inggris ibu Yusriati S.Pd kelas 1. Antara lain sebagai berikut :

1. Metode apa yang ibu gunakan dalam memberikan pembelajaran di kelas? *“Untuk metode pembelajarannya kita disini menggunakan materi dari modul dan buku cetak, tetapi kita sering menggunakan modul untuk pembelajaran di kelas”.*
2. Kesulitan apa yang dialami ketika proses pembelajaran? *“selama proses pembelajaran dikelas, ketika kita menjelaskan materi pelajaran siswa masih susah dalam memahami pelajaran sehingga kita harus mengulang lagi materi yang sama berulang kali”.*
3. Menurut ibu bagaimana respon siswa dalam menangkap pembelajaran di kelas? *“ketika saya memberikan materi dikelas ada sebagian siswa yang merespon ketika ditanyakan sudah paham apa belum, sebagiannya lagi hanya diam tapi ketika dikasih soal tidak bisa menjawab”.*
4. Media apa yang sering ibu gunakan dalam proses pembelajaran? *“untuk mediana kami menggunakan buku dan juga ada modul khusus untuk siswa belajar dan pelajari, sesekali saya juga ada menggunakan infokus untuk menampilkan materi di power point”.*

Beberapa poin dari hasil wawancara dengan 4 orang peserta didik adalah sebagai berikut :

1. Media apa yang sering guru gunakan untuk mengajar di kelas? (Siswa 1) *“Biasanya kami belajar menggunakan materi dari buku dan ada juga pake modul khusus pelajaran”.* (Siswa 2) *“Sesekali kami ada juga menggunakan infokus untuk belajar, belajarnya lewat tampilan power point”.*

2. Kesulitan apa yang dialami ketika proses pembelajaran? (siswa 3) *“Ketika guru jelasin materi di kelas kadang-kadang masih susah untuk dipahami”*. (Siswa 4) *“Saat pembelajaran berlangsung terasa bosan ketika guru sedang menjelaskan materi sehingga tidak mudah saya pahami”*.
3. Apakah guru sering menggunakan model/metode pengajaran yang sama atau berbeda? (Siswa 2) *“Guru biasanya lebih sering menggunakan metode ceramah/ menjelaskan materi, setelah itu biasanya disuruh kerjain soal”*. (Siswa 3) *“ada juga sesekali ibuk menggunakan infokus untuk belajar”*.
4. Bagaimana respon anda terhadap proses pembelajaran yang diberikan guru di kelas? (Siswa 5) *“memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru walaupun kadang-kadang kami masih kurang paham juga”*. (siswa 1) *“mendengarkan materi yang dijelaskan oleh guru, Kalau tidak paham saya bertanya”*.

#### **4.1.3 Perencanaan**

Penerapan video animasi ini untuk memudahkan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

##### **1. Tujuan penerapan video animasi**

Tujuan dari penerapan video animasi sebagai media pembelajaran pada pelajaran Bahasa Inggris adalah untuk membantu dan meningkatkan minat belajar siswa agar lebih mudah dalam memahami materi Bahasa Inggris, dan dapat menguasai kosa kata dengan mudah. Serta dapat membantu dan memudahkan guru dalam memberikan materi pembelajaran.

#### **4.1.4 Pembuatan Produk**

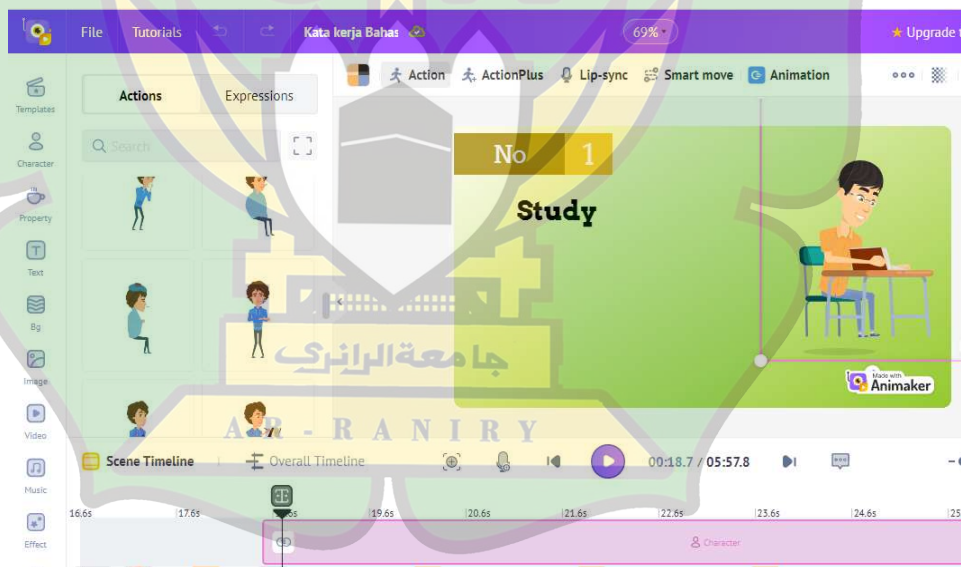
Pada tahapan ini, penulis membahas bagaimana proses pembuatan video animasi. Adapun proses pembuatan tersebut terdiri dari : Pra produksi, Produksi dan Pasca Produksi.

## 1. Pra produksi

Pada tahapan ini, penulis merancang konsep video animasi yang akan dibuat. Tahap ini berupa pencarian data terkait informasi mengenai pembelajaran siswa yang diambil dengan cara berdiskusi dengan narasumber dimana data tersebut akan digunakan sebagai pedoman guna melakukan tahap produksi. Kemudian dari data yang peroleh tersebut akan menjadi materi untuk menentukan apa saja yang akan dibahas dalam video animasi. Selain itu pada tahapan pra produksi ini penulis juga melakukan observasi lapangan, menyusun pertanyaan membuat story board, dan merancang storyline.

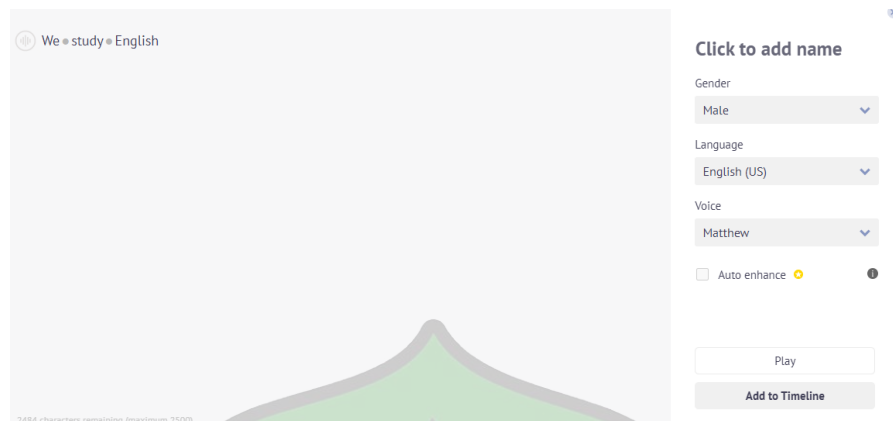
## 2. Produksi

Produksi merupakan tahap lanjutan dari pra produksi. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam proses produksi antara lain, pembuatan animasi dan pembuatan *voiceover*.



Gambar 4.1 Pembuatan Animasi





**Gambar 4.2** Pembuatan *voiceover*.

### 3. Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan tahap akhir pada pembuatan video animasi ini. Ketika proses pembuatan animasi selesai, maka tahap selanjutnya yaitu :

#### a. *Editing*

Pada tahap ini merupakan proses untuk menata efek pada video animasi dan ada penambahan music latar.



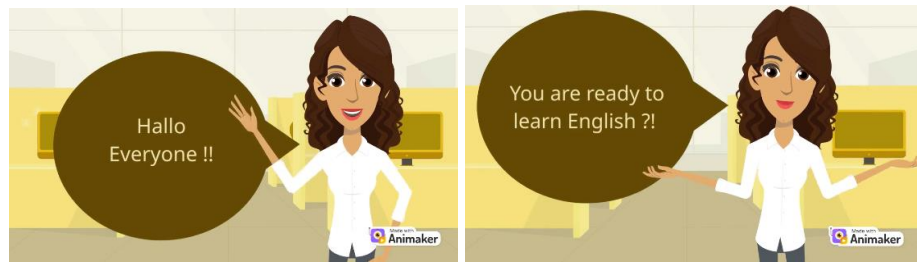
**Gambar 4.3** Tahap editing

#### b. *Rendering*

Pada tahap ini merupakan tahap mengatur setting render seperti resolusi dan format video.

Hasil dari pembuatan produk :

#### 1. Halaman awal



Gambar 4.4 Tampilan halaman awal video animasi

2. Tampilan halaman isi



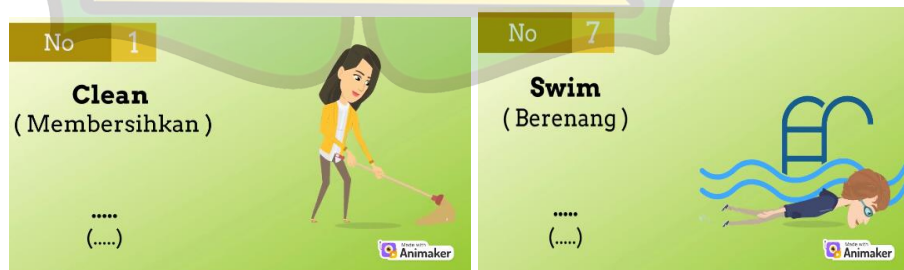
Gambar 4.5 Tampilan halaman isi materi (kosa kata)

3. Halaman uji coba



Gambar 4.6 Tampilan halaman uji coba

4. Halaman soal



Gambar 4.7 Tampilan halaman soal

## 5. Halaman penutup



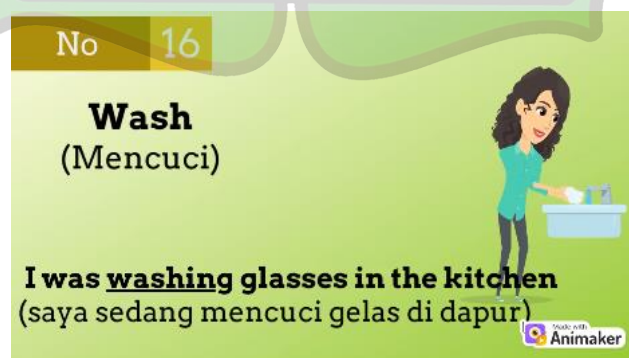
**Gambar 4.8** Tampilan halaman penutup

### 4.1.5 Validasi Produk

Setelah dirancang, selanjutnya akan dilakukan validasi produk ke ahli media, ahli media memeriksa media video yang telah dibuat, setelah diperiksa terdapat beberapa revisi pada media video dengan ada beberapa penambahan pada kosa kata. Selanjutnya akan dilakukan validasi produk lagi ke ahli materi.

### 4.1.6 Revisi Produk

Tahap revisi produk dilakukan setelah validasi produk ke ahli media dan ahli materi. Dari hasil validasi produk dari para ahli terdapat beberapa perubahan pada media video animasi yang sebelumnya hanya terdapat 10 kosa kata dan 5 soal, setelah direvisi ada penambahan menjadi 20 kosa kata dan 10 soal. Selanjutnya pada intro hanya backsound dan tulisan, setelah direvisi ada penambahan dubbing pada intro. Revisi akhir terdapat pada tulisan kosa kata yang menjadi kalimat diberikan tanda garis bawah seperti gambar dibawah ini.



**Gambar 4.9** Revisi produk

#### **4.1.7 Uji Coba Produk**

Uji coba produk ini dikerjakan sesudah melakukan validasi dan revisi produk, uji coba dilakukan dengan cara menampilkan dan menjelaskan video animasi pembelajaran ke kelas 1 SMPN 3 Ingin Jaya, setelah itu siswa dapat melihat sendiri video animasi Bahasa Inggris.

#### **4.1.8 Pembagian Angket**

Pembagian angket dilakukan setelah siswa melihat sendiri tampilan dari video animasi. Angket yang dibagikan berisi butir-butir pertanyaan tentang belajar Bahasa Inggris menggunakan video animasi untuk meningkatkan minat belajar. Setelah angket dibagikan siswa mengisi pernyataan yang ada pada angket sesuai dengan petunjuk lalu dikembalikan kepada peneliti untuk dianalisis hasil dari angket tersebut.

#### **4.1.9 Analisis dan Kesimpulan Produk**

Analisis dan kesimpulan dari media pembelajaran berdasarkan penyebaran angket yang diberikan kepada ahli materi yaitu guru mata pelajaran Bahasa Inggris mendapatkan nilai rata-rata 4,5 dengan persentase 90% dikategorikan sangat setuju dan dapat digunakan sebagai media belajar

Selanjutnya untuk angket yang diberikan kepada 2 ahli media berupa media pembelajaran Video animasi, diperoleh hasil dari ahli media 1 dengan nilai rata rata 4.6 dan persentase 92% dengan kategori sangat bagus sekali dan layak digunakan sebagai media belajar. Kemudian dari ahli media 2 mendapatkan nilai rata-rata 4.4 dan persentase 88% termasuk dalam kategori sangat bagus sekali. Berdasarkan kedua hasil dari ahli media yang telah disebutkan, media pembelajaran video animasi ini dapat layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris.

Untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang sudah dibuat. Hasil responden angket siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.1** Hasil respon angket siswa

No.	Pertanyaan	Jumlah	Persentase	Kategori
1	Pembelajaran dengan menggunakan video Animasi lebih menyenangkan dibanding hanya dengan metode ceramah saja	135	90%	Sangat Setuju
2	Dengan adanya media pembelajaran berbasis video Animasi membantu saya untuk memahami materi Bahasa Inggris	124	82,66%	Sangat Setuju
3	Materi yang disajikan pada media pembelajaran video Animasi mudah saya pahami	124	82,66%	Sangat Setuju
4	Penyajian materi pada media pembelajaran video Animasi berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	116	77,33%	Setuju
5	Animasi-animasi yang disajikan dalam media pembelajaran video Animasi ini membuat saya lebih mudah memahami materi	131	87,33%	Sangat Setuju
6	Gambar atau gerakan animasi mudah dibaca dan pahami	146	97,33%	Sangat Setuju
7	Penggunaan media pembelajaran video Animasi membuat saya menjadi lebih berminat dalam belajar	123	82%	Sangat Setuju
8	Pembelajaran seperti ini sesuai dengan pembelajaran yang saya inginkan, menarik dan tidak membosankan	125	83,33%	Sangat Setuju
9	Musik yang terdapat dalam media pembelajaran video Animasi ini membuat saya semangat dalam belajar	125	83,33%	Sangat Setuju
10	Media pembelajaran video Animasi memberikan suasana baru dalam belajar	130	86,66%	Sangat Setuju
11	Dengan adanya media pembelajaran video Animasi ini memudahkan saya belajar secara mandiri saat tidak ada guru	114	76%	Setuju
12	Setelah menyaksikan media pembelajaran video Animasi. Saya menjadi lebih berminat dalam mempelajari Bahasa Inggris	119	79,33%	Setuju
13	Penjelasan materi pada animasi mudah dibaca dan dipahami	125	83,33%	Sangat Setuju
14	Dengan menggunakan video Animasi membuat saya lebih cepat memahami materi pelajaran	123	82%	Sangat Setuju

15	Pembelajaran menggunakan video Animasi cocok digunakan pada pelajaran Bahasa Inggris	127	84,66%	Sangat Setuju
Total akhir		1887	1,257.95	Sangat Setuju
Rata-rata		125.8	83.86%	

Berdasarkan analisis pembagian angket yang dibagikan kepada siswa. Hasil dari penilaian siswa-siswa tersebut mendapatkan nilai rata-rata 125,8 dengan persentase 83,86% dikategorikan sangat setuju dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di SMP Negeri 3 Ingin Jaya. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa tertarik dan menyukai pembelajaran dengan menggunakan media seperti ini.

#### 4.2 Pembahasan

Dalam merancang media video animasi untuk pembelajaran Bahasa Inggris ini menggunakan metode R&D dan dengan bantuan aplikasi *Animaker*. Langkah pertama dalam pembuatan video animasi ini dengan membuat *storyline* sebagai isi naskah dari video animasi, kemudian membuat storyboard untuk mempermudah dalam desain. Setelah dibuatnya storyboard kemudian didesain menggunakan *Animaker*. Kemudian diberikan background/latar belakang untuk karakter animasinya sendiri itu sudah tersedia berbagai macam karakter di dalam aplikasi tersebut, selanjutnya masukkan teks, suara dan music. Lalu diedit sehingga menjadi video animasi.

Penerapan yang telah dilakukan pada media pembelajaran video animasi ini yaitu dengan validasi oleh 2 ahli media dan 1 ahli materi, setelah divalidasi adanya beberapa revisi produk. Setelah revisi produk dilakukan selanjutnya uji coba terhadap ahli media dan ahli materi. Pengujian kelayakan dari media pembelajaran dengan memberikan angket kepada ahli media dan ahli materi.

Hasil persentase yang diperoleh dari ahli materi adalah 90% dengan kategori sangat setuju. Kemudian dari ahli media 1 diperoleh persentase 92% dan dari ahli media 2 diperoleh persentase 88% dengan kategorin sangat bagus sekali. Selanjutnya, untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran oleh siswa

diberikan angket kepada 30 siswa untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang telah ditampilkan di kelas. dari hasil tanggapan siswa diperoleh persentase 83.86% dengan kategori sangat setuju.

Sehingga dapat disimpulkan dari hasil analisis data siswa SMP Negeri 3 Ingin Jaya sangat menyukai belajar dengan menggunakan media video animasi. dan dengan media pembelajaran ini memberikan peningkatan minat belajar siswa sehingga dalam proses pembelajarannya membuat siswa aktif dan mempunyai semangat yang tinggi dalam belajar.



## BAB V PENUTUP

### 1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan:

1. Perancangan media pembelajaran ini diawali dengan cara membuat *storyline*, didalam *storyline* berisi isi naskah dalam bentuk tulisan tentang video animasi. Selanjutnya membuat *storyboard*, yaitu rancangan awal untuk mempermudah sebuah desain dimana sebuah naskah yang dituangkan dalam bentuk gambar nyata. Setelah *storyline* dan *storyboard* dibuat, selanjutnya video animasi dibuat dengan menggunakan aplikasi *Animaker* menjadi media belajar.
2. Berdasarkan analisis penyebaran angket yang diberikan kepada siswa untuk penilaian terhadap produk berupa media pembelajaran video animasi pada pelajaran Bahasa Inggris diperoleh nilai rata-rata sebesar 125,8 dengan persentase 83,86% yang dikategorikan sangat setuju dengan penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran. Dimana dari hasil analisis angket tersebut terdapat peningkatan dari siswa terhadap penggunaan video animasi dan layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris pada siswa kelas 1 di SMP Negeri 3 Ingin Jaya.

### 1.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan dapat dikemukakan beberapa saran :

1. Media pembelajaran video animasi ini tidak dapat digunakan di sekolah yang tidak mempunyai laptop (infocus) dan sound, karena media ini berupa video pembelajaran yang hanya dapat dijalankan pada laptop (infocus) dan memiliki sound supaya siswa mudah mendengarkan.
2. Perlu dilakukan penambahan materi yang lain serta soal-soal pada media pembelajaran ini.



3. Bagi peneliti sendiri harus mengkaji lebih banyak tentang software aplikasi yang terbaru saat ini agar media pembelajaran terus bisa dikembangkan.



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Solichun, “Penerapan Aplikasi Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Geografo Materi Pembangunan Berwawasan Lingkungan Kelas XI IPS SMA Negeri 12 Semarang,” 2017.
- [2] D. Anik Ariastuti, Wahyuddin, “Peningkatan minat belajar bahasa inggris siswa melalui media audio visual di smp negeri 1 klaten,” vol. 26, no. 1, pp. 32–41, 2014.
- [3] N. Nirmala, “Peningkatan motivasi belajar siswa melalui pemanfaatan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 1 Benai Riau,” pp. 1–8.
- [4] Hamzah, “Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SMPN 3 Bontoramba Kab. Jeneponto,” p. 52 hal, 2019.
- [5] Litia Ristiani, “Penerapan Media Video Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ski di Kelas VII Mts Paradigma Palembang,” *Skripsi*.
- [6] Nur Fadliah, “Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 13 Makassar,” *Skripsi*, 2020.
- [7] S. R. Sukma, “Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Kimia Pada Materi Laju Reaksi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas XI SMAS Babul Maghfirah Aceh Besar,” 2017.
- [8] B. Sunandar, “Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMPQ Nurul Huda Pesawaran, Raden Intan Lampung,” 2020.
- [9] Susanto, “Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII Di Smp Qur’an Nurul Huda Pesawaran Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Mata Pelajaran Tik Pokok Bahasan Perangkat Keras Pada Siswa Kelas VII Smp Negeri 4 Batang,” 2018.
- [10] S. Hartina, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII Smp/Mts, Lampung,” 2020.
- [11] Sulikah Septi Herawan, “Pengembangan Video Pembelajaran IPA Interaktif Berbasis Animaker Pokok Bahasan Materi dan Perubahanya di Kelas VII SMP,” p. 16, 2022.
- [12] D. Hendi Firdaus, Cucu Atikah, “Pengembangan Video Pembelajaran Kelistrikan Kendaraan Ringan Berbasis Animaker Terintegrasi Youtube,” *J. Pendidik. Tek. Mesin Undiksha*, vol. 9, pp. 100–108, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTM/article/view/33579>.
- [13] Yulisa Andriyani, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 01 Meraksa Aji Tulang Bawang,” Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, 2017.

- [14] M. Taubah, "Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Maharah Kalam," no. September 2016, pp. 57–66, 2020.
- [15] dkk Arsyad, Dayton, "Tujuan Dari Penggunaan Sebuah Media Pembelajaran," 2016. .
- [16] S. Rivai, "Manfaat dari Penggunaan Media Pembelajaran," 2015. .
- [17] yeti Budhiyarti, "Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Bahasa (Studi Kasus di SMA PGRI 56 Ciputat), Jakarta," p. 12, 2011.
- [18] F. krisna rusdiana Elsa nadila, "Peningkatan Minat Belajar Bahasa Inggris Melalui media Audio Visual Pada Siswa, Ponorogo," vol. 1, pp. 598–612, 2021.
- [19] E. Kusnadi, "Metodologi penelitian," Metro: Ramayana Pers dan STAIN Metro, 2008, p. 57.
- [20] Dina Aqmila, "Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Pemograman Python Menggunakan Aplikasi SCRATCH Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)," *Skripsi*, 2022.
- [21] L. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017.
- [22] Kasiram, "Metodologi Penelitian Kuantitatif-Kualitatif," Malang: UIN Malang Press, 2008, p. 151.
- [23] Aya Sophia, "Perancangan Media Pembelajaran Hukum Newton Menggunakan Macromedia Flash 8 dengan Metode Computer Based Learning di SMK N EGERI 5 Telkom Banda Aceh," *Skripsi*, 2021.
- [24] G. dan Darmanah, *Metodologi Penelitian*. Lampung Selatan: CV. HIRA TECH, 2019.
- [25] A. Ramadhani, "Memahami Storyline Dalam Pembuatan Konten," *Qubisa*. <https://www.qubisa.com/microlearning/memahami-storyline-dalam-pembuatan-konten#showSummary>.
- [26] Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan, (Bandung: Alfabeta)," p. 306, 2016.
- [27] J. Helwanti, "Penerapan Media Animasi Dalam Meningkatkan Bahasa Anak Pada Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Bela Bangsa Mandiri Tanjung Senang Bandar Lampung," 2019.
- [28] Miski Silviani, "Perancangan Media Pembelajaran pada Materi Komunikasi dalam Jaringan Berbasis Desktop (Studi Kasus Pada SMK Darul Ihsan)," *Skripsi*, 2022.
- [29] U. S. Zaenab, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Teknik Animasi Dua Dimensi (Studi Kasus Pada SMK Negeri 1 Masjid Raya)," *Skripsi*, 2018.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PRODI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI

Jl. Syaikh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telp. 0651 7553020, e-mail : [pti@pti.ar-raniry.ac.id](mailto:pti@pti.ar-raniry.ac.id) website: <http://pti.ar-raniry.ac.id>

Nomor : B-154/Un.08/PTI/PP.00.9/11/2022  
Lamp : -  
Hal : Permohonan Surat Izin Penelitian

Kepada Yth;  
Bapak / Ibu  
Kepala Sekolah

Di  
SMP negeri 3 Ingin Jaya

Assalamu'alaikum wr., wb

Dengan hormat,

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa atas nama :

Nama : Zakiaturrahmi  
NIM : 180212056

Akan melakukan Penelitian untuk penyusunan skripsi yang berjudul:  
"Penerapan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris  
Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa kelas 1 di SMP Negeri 3  
Ingin Jaya"

Berkenaan dengan hal tersebut, kami memohon kepada Bapak / Ibu untuk  
dapat mengizinkan mahasiswa tersebut mengadakan penelitian di tempat  
yang Bapak / Ibu pimpin.

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas segala perhatian Bapak /  
Ibu, kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Banda Aceh, 25 November 2022

Ketua Prodi,



Mira Maisura

### Lampiran 2 Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BESAR  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**SMP NEGERI 3 INGIN JAYA**

Jl. Bandara Sultan Iskandar Muda Km. 9,5 Desa Siron Kec. Ingin Jaya Kab. Aceh Besar Kode Pos : 23371. Tlp.: 0651-7557618  
E-mail : smp3inginjaya@gmail.com

**SURAT KETERANGAN SUDAH MELAKUKAN PENELITIAN**  
**NOMOR : 422/023/2023**

Sehubungan dengan Surat dari Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh Pada Tanggal 25 November 2022, Kepala Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 3 Ingin Jaya Kabupaten Aceh Besar , menerangkan :

Nama : **Zakiaturrahmi**  
NIM : 180212056  
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi

Sudah melakukan Penelitian dan mengumpulkan data di SMP Negeri 3 Ingin Jaya Kabupaten Aceh Besar untuk keperluan Penyusunan Skripsi yang berjudul :

*“Penerapan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas 1 Di SMP Negeri 3 Ingin Jaya”*

Demikian surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

AR - RANIRY Ingin Jaya, 02 Februari 2023

Kepala Sekolah  
SMP NEGERI 3 Ingin Jaya



Endang Pujiati  
KIP 19680119 199702 2 004

**QUESTIONER PENGUJIAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
BAHASA INGGRIS KEPADA AHLI MATERI**

Nama Guru : Yusriati S Ag., M Pd

**PETUNJUK :**

Setelah melihat tampilan dari media pembelajaran video animasi pada pelajaran Bahasa Inggris, isilah data data yang berada pada kolom di bawah ini dengan memberikan tanda centang ( ✓ ) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat

Bobot Penilaian :

- 5 = Sangat Setuju
- 4 = Setuju
- 3 = Ragu-ragu
- 2 = Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Setuju

No	PERNYATAAN	BOBOT NILAI				
		1	2	3	4	5
1	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
2	Penyajian gambar dan video animasi sesuai dengan isi materi					✓
3	Bahasa dalam video animasi mudah untuk dipahami oleh siswa					✓
4	Konten materi dari video animasi berhubungan dengan materi yang diajarkan				✓	
5	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa				✓	
6	Video animasi mampu memberikan fokus siswa pada pembelajaran					✓
7	Media pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan				✓	
8	Dengan menggunakan video animasi pembelajaran menjadi lebih menyenangkan					✓
9	Kesesuaian soal dengan kemampuan peserta didik				✓	
10	Animasi yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari				✓	

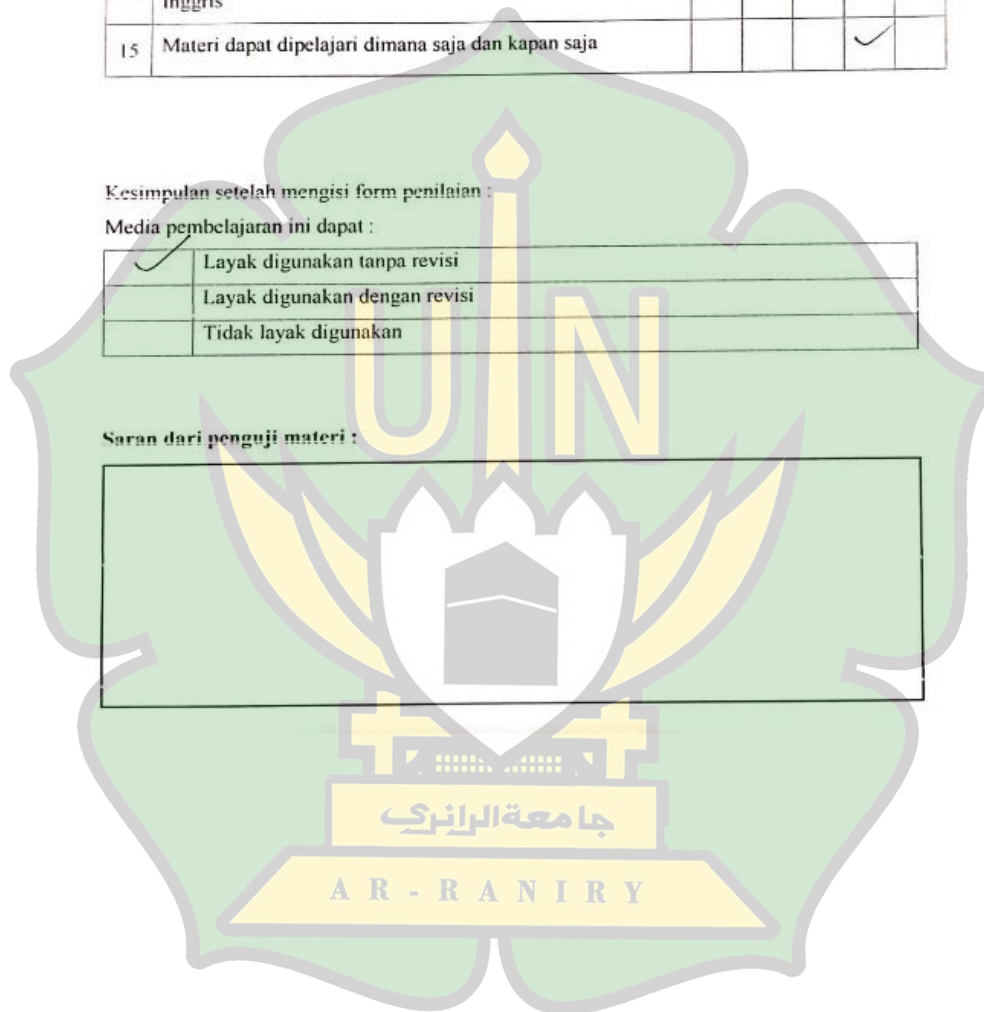
11	Soal-soal yang ada dapat menumbuhkan kemampuan berpikir siswa								✓
12	Pembelajaran menggunakan video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa								✓
13	Penggunaan gambar atau gerakan animasi dapat membantu pemahaman siswa							✓	
14	Video Animasi cocok digunakan pada pelajaran Bahasa Inggris								✓
15	Materi dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja							✓	

Kesimpulan setelah mengisi form penilaian :

Media pembelajaran ini dapat :

<input checked="" type="checkbox"/>	Layak digunakan tanpa revisi
<input type="checkbox"/>	Layak digunakan dengan revisi
<input type="checkbox"/>	Tidak layak digunakan

Saran dari penguji materi :



## Lampiran 4 Form Penilaian Ahli Media 1

### KUSIONER PENGUJIAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS KEPADA AHLI MEDIA

Nama Penguji : *Raihan Islamadina, S.T., M.T.*

#### PETUNJUK :

Setelah melihat tampilan dari media pembelajaran video animasi pada pelajaran Bahasa Inggris, isilah data-data yang berada pada kolom di bawah ini dengan memberikan tanda centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat.

#### Bobot Penilaian :

5 = Sangat Bagus Sekali  
4 = Sangat Bagus  
3 = Bagus  
2 = Cukup Bagus  
1 = Tidak Bagus

No	PERNYATAAN	BOBOT NILAI				
		1	2	3	4	5
1	Desain tampilan video animasi				✓	
2	Pemanfaatan media dengan materi				✓	
3	Tampilan gambar dan animasi				✓	
4	Penggunaan font dan warna pada video animasi					✓
5	Penambahan suara dan backsound pada aplikasi					✓
6	Warna tampilan video animasi					✓
7	Tata letak teks dan gambar				✓	
8	Kesesuaian pemilihan background					✓
9	Kemenerikan sajian gambar animasi					✓
10	Video animasi yang digunakan sesuai untuk anak kelas 1 SMP				✓	
11	Penggunaan warna yang tidak mengganggu tampilan layar					✓
12	Teks dapat terbaca dengan baik					✓



13	Kemudahan dalam menggunakan media					✓	
14	Dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar						✓
15	Video Animasi dapat digunakan kapan saja						✓

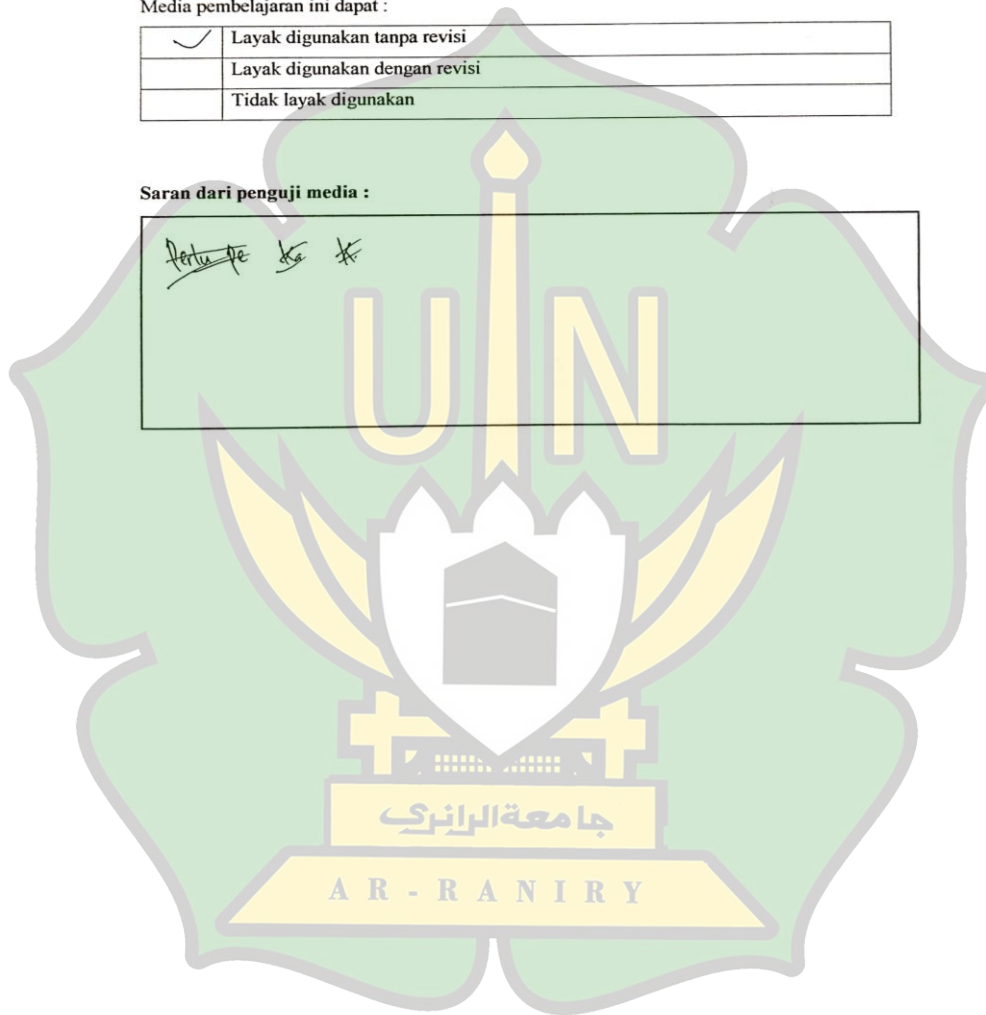
Kesimpulan setelah mengisi form penilaian :

Media pembelajaran ini dapat :

✓	Layak digunakan tanpa revisi
	Layak digunakan dengan revisi
	Tidak layak digunakan

Saran dari penguji media :

*bertanya ke ...*



AR - RANIRY

Lampiran 5 Form Penilaian Ahli Media 2

**KUSIONER PENGUJIAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
BAHASA INGGRIS KEPADA AHLI MEDIA**

Nama Penguji : Nurrisma, S.Pd., M.T.

**PETUNJUK :**

Setelah melihat tampilan dari media pembelajaran video animasi pada pelajaran Bahasa Inggris, isilah data-data yang berada pada kolom di bawah ini dengan memberikan tanda centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat.

**Bobot Penilaian :**

- 5 = Sangat Bagus Sekali
- 4 = Sangat Bagus
- 3 = Bagus
- 2 = Cukup Bagus
- 1 = Tidak Bagus

No	PERNYATAAN	BOBOT NILAI				
		1	2	3	4	5
1	Desain tampilan video animasi				v	
2	Pemanfaatan media dengan materi				v	
3	Tampilan gambar dan animasi					v
4	Penggunaan font dan warna pada video animasi					v
5	Penambahan suara dan backsound pada aplikasi				v	
6	Warna tampilan video animasi					v
7	Tata letak teks dan gambar				v	
8	Kesesuaian pemilihan background				v	
9	Kemenarikan sajian gambar animasi				v	
10	Video animasi yang digunakan sesuai untuk anak kelas 1 SMP				v	
11	Penggunaan warna yang tidak mengganggu tampilan layar					v
12	Teks dapat terbaca dengan baik				v	

13	Kemudahan dalam menggunakan media					v
14	Dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar					v
15	Video Animasi dapat digunakan kapan saja					v

Kesimpulan setelah mengisi form penilaian :

Media pembelajaran ini dapat :

	Layak digunakan tanpa revisi
v	Layak digunakan dengan revisi
	Tidak layak digunakan

Saran dari penguji media :

- Intro diawal video, supaya di dubbing jg/ saat muncul gurunya (awal tengah n akhir)  
Jen hanya teks aja
- Vocab yg diberi contoh berupa kalimat diberi pembeda sprit diberi warna lain, atw digaris bawah, misalnya kata2 (read), dan kalimatnya "I read newspaper"

Lampiran 6 Form Responden Siswa

**KUSIONER RESPONDEN SISWA TERHADAP VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS**

Nama Siswa : *Tawul Kiram*  
 Kelas : *VII-1*

**PETUNJUK :**

Setelah melihat tampilan dari media pembelajaran video animasi pada pelajaran Bahasa Inggris, isilah data-data yang berada pada kolom di bawah ini dengan memberikan tanda centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat.

Bobot Penilaian :
5 = Sangat Setuju
4 = Setuju
3 = Ragu-ragu
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Setuju

No	PERNYATAAN	BOBOT NILAI				
		1	2	3	4	5
1	Pembelajaran dengan menggunakan video Animasi lebih menyenangkan dibanding hanya dengan metode ceramah saja					✓
2	Dengan adanya media pembelajaran berbasis video Animasi membantu saya untuk memahami materi Bahasa Inggris				✓	
3	Materi yang disajikan pada media pembelajaran video Animasi mudah saya pahami					✓
4	Penyajian materi pada media pembelajaran video Animasi berkaitan dengan kehidupan sehari-hari				✓	
5	Animasi-animasi yang disajikan dalam media pembelajaran video Animasi ini membuat saya lebih mudah memahami materi				✓	
6	Gambar atau gerakan animasi mudah dibaca dan pahami					✓
7	Penggunaan media pembelajaran video Animasi membuat saya menjadi lebih berminat dalam belajar			✓		
8	Pembelajaran seperti ini sesuai dengan pembelajaran yang saya inginkan, menarik dan tidak membosankan					✓

A R - R A N I R Y



## Lampiran 7 Lembar Observasi Minat Belajar Siswa

### LEMBAR OBSERVASI MINAT BELAJAR SISWA

Nama Guru : Yusriati, S.Ag, MPd

**Petunjuk :**

Isilah data-data yang berada pada kolom dibawah ini dengan memberikan tanda centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat

1 = Buruk	4 = Baik
2 = Kurang	5 = Baik Sekali
3 = Cukup	

No.	Aspek yang diamati	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Minat siswa untuk mengikuti pelajaran				✓	
2	Keseriusan siswa ketika mengikuti pembelajaran dengan menggunakan video animasi					✓
3	Siswa tidak berbicara ketika pembelajaran berlangsung					✓
4	Siswa tidak bermain sendiri ketika pembelajaran berlangsung					✓
5	Siswa merasa senang ketika belajar menggunakan video animasi				✓	
6	Siswa menunjukkan rasa semangat/berminat untuk belajar				✓	
7	Keaktifan siswa dalam memberikan jawaban					✓
8	Kemampuan siswa dalam menguasai materi				✓	
9	kemudahan siswa dalam menangkap pelajaran				✓	

TERIMA KASIH

Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian



## RIWAYAT HIDUP PENULIS

Nama : Zakiaturrahmi  
Tempat/Tanggal Lahir : Bireuen/25 Desember 1999  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Alamat Rumah : Desa Cot Trieng, Kecamatan Kuala, Kabupaten Bireuen  
Email Institusi : 180212056@student.ar-raniry.ac.id

## RIWAYAT PENDIDIKAN

Sekolah Dasar (SD)/Sederajat : MIN 1 Inrapuri  
Sekolah Menengah Pertama (SMP)/Sederajat : SMP Negeri 3 Ingin Jaya  
Sekolah Menengah Atas (SMA)/Sederajat : SMKN Al-Mubarkeya  
Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh  
Fakultas/Program Study : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan  
Teknologi Informasi

## RIWAYAT KELUARGA

Nama Ayah : Ifwadi (Alm)  
Pekerjaan Ayah : -  
Nama Ibu : Mursiah (Almh)  
Pekerjaan Ibu : -  
Alamat Lengkap : -