

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
ANIMASI 2 DIMENSI MATA PELAJARAN BAHASA  
INGGRIS KELAS X**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan  
Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**

**Oleh  
Komang Ayu Widi Sari  
Nim. 1615051064**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
SINGARAJA**

**2021**

**SKRIPSI**

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS-TUGAS  
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK  
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

**Menyetujui**

Pembimbing I



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19870907 201504 1 001

Pembimbing II



Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si  
NIP. 19740801 200003 2 001

Skripsi oleh Komang Ayu Widi Sari  
Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal 2 Februari 2021

Dewan Penguji



I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T.  
NIP. 19861118 201504 1 001

(Ketua)



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19950302 201903 1 006

(Anggota)



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19870907 201504 1 001

(Anggota)



Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.  
NIP. 19740801 200003 2 001

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 2 Februari 2021

Mengetahui

Ketua Ujian,



Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.  
NIP. 197408012000032001

Sekretaris Ujian



Gede Saindra Santyadiputra, ST., M.Cs.  
NIP. 198708022014041001

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 197106161996021001

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul ” **Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X**” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 19 Februari 2021  
Yang membuat pernyataan



Komang Ayu Widi Sari  
NIM. 1615051064

## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkah dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X”. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha. Skripsi ini dapat penulis selesaikan tepat pada waktunya berkat petunjuk dan bimbingan Tuhan Yang Maha Esa serta kerjasama, motivasi, arahan, bantuan, saran, dan kritik yang bersifat konstruktif dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih serta penghargaan sebagai rasa syukur dan hormat penulis kepada:

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja yang telah memberikan sarana serta prasarana selama penulis mengikuti perkuliahan.
2. Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan, yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.
3. Gede Saindra Santyadiputra, S.T.,M.Cs., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan dukungan, arahan, saran dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing I atas segala motivasi, bimbingan, dan waktu yang telah diluangkan di tengah – tengah kesibukan beliau kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.
5. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si., selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
6. I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T., selaku Penguji I yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam

memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

7. I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd., Penguji II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
8. Seluruh staf dosen di lingkungan Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
9. Ni Made Eti Suryani, S.Pd., M.Pd., selaku Guru bidang studi bahasa Inggris di SMA Negeri 4 Singaraja yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
10. Rekan-rekan PTI yang selalu memberikan dorongan, semangat, dan bersama-sama berjuang dari awal perkuliahan hingga saat ini.
11. Keluarga besar, terutama orang tua atas segala dukungan, semangat, dan motivasi baik material maupun moril demi keberhasilan studi penulis.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan karunia atas budi baik dari semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang konstruktif dari pembaca guna penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak dan bagi perkembangan dunia pendidikan terutama Pendidikan Teknik Informatika di masa yang akan datang.

Singaraja,

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PANTIA UJIAN.....	iv
PERNYATAAN.....	vi
KATA PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO .....	viii
PRAKATA.....	ix
ABSTRAK .....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
<b>BAB I</b> PENDAHULUAN .....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH .....	6
1.3 TUJUAN PENELITIAN .....	7
1.4 BATASAN MASALAH .....	7
1.5 MANFAAT PENELITIAN .....	8
<b>BAB II</b> KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI .....	10
2.1 KAJIAN PUSTAKA .....	10
2.2 LANDASAN TEORI .....	15
2.2.1 Media .....	15
2.2.2 Pembelajaran .....	16
2.2.3 Media Pembelajaran .....	16
2.2.4 Animasi.....	20
2.2.5 Bahasa Inggris .....	21
2.2.6 Model Multimedia Development Life Cycle (MDLC) .....	22
2.2.7 Teori Belajar Behavioristik .....	24



2.2.8 Storyboard .....	25
2.2.9 Perangkat Lunak .....	25
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>28</b>
3.1 JENIS PENELITIAN .....	28
3.2 MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN .....	28
3.2.1 Tahap Pengonsepan ( <i>Concept</i> ) .....	29
3.2.2 Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ).....	32
3.2.3 Tahap Pengumpulan Bahan ( <i>Material Collecting</i> ).....	33
3.2.4 Tahap Pembuatan ( <i>Assembly</i> ).....	34
3.2.5 Tahap Pengujian ( <i>Testing</i> ).....	35
3.2.6 Tahap Distribusi ( <i>Distribution</i> ) .....	45
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>46</b>
4.1 HASIL .....	46
4.1.1 Tahap Pengonsepan ( <i>Concept</i> ) .....	46
4.1.2 Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ).....	48
4.1.3 Tahap Pengumpulan Bahan ( <i>Material Collecting</i> ) .....	49
4.1.4 Tahap Pembuatan ( <i>Assembly</i> ).....	51
4.1.5 Tahap Pengujian ( <i>Testing</i> ).....	62
4.1.6 Tahap Distribusi ( <i>Distribution</i> ) .....	71
4.2 PEMBAHASAN .....	72
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>82</b>
5.1 SIMPULAN.....	82
5.2 SARAN .....	83
DAFTAR PUSTAKA .....	84
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	87
LAMPIRAN .....	88

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Uji Ahli Isi.....	36
Tabel 3. 2 Contoh Tabulasi Penilaian Pakar .....	37
Tabel 3. 3 Kriteria Validitas Uji Ahli .....	38
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Uji Ahli Media .....	39
Tabel 3. 5 Contoh Tabulasi Penilaian Pakar .....	40
Tabel 3. 6 Kriteria Validitas Uji Ahli .....	41
Tabel 3. 7 Skor Angket Uji Respon Siswa.....	43
Tabel 3. 8 Kriteria Angket Uji Respon Siswa.....	44
Tabel 3. 9 Kriteria Gain .....	45
Tabel 4. 1 Analisis Konsep Media Pembelajaran .....	47
Tabel 4. 2 Aplikasi Pembuatan Media Pembelajaran .....	50
Tabel 4. 3 Respon Uji Perorangan .....	67
Tabel 4. 4 Respon Uji Kelompok Kecil.....	69



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Tahapan Model MDLC .....	23
Gambar 2. 2 Logo Adobe Illustrator CS6 .....	25
Gambar 2. 3 Logo Adobe After Effect CS6.....	26
Gambar 2. 4 Logo Adobe Animate CC.....	26
Gambar 2. 5 Logo Adobe Audition CS6.....	27
Gambar 2. 6 Logo Adobe Photoshop CS6.....	27
Gambar 3. 1 Tahapan Model MDLC .....	29
Gambar 3. 2 Rancangan Karakter Laki-laki .....	33
Gambar 3. 3 Rancangan Karakter Perempuan .....	33
Gambar 4. 1 Rancangan Karakter laki-laki.....	49
Gambar 4. 2 Rancangan Karakter Perempuan .....	49
Gambar 4. 3 Tampilan Pembuatan Desain Karakter Laki-laki.....	52
Gambar 4. 4 Tampilan Pembuatan Desain Karakter Perempuan.....	52
Gambar 4. 5 Tampilan Pembuatan Background Materi <i>Too</i> .....	53
Gambar 4. 6 Tampilan Pembuatan Background Materi <i>Too and Enough</i> .....	53
Gambar 4. 7 Tampilan Video Materi <i>Too</i> .....	54
Gambar 4. 8 Tampilan Video Materi <i>Enough</i> .....	54
Gambar 4. 9 Tampilan Video Materi <i>Too and Enough</i> .....	55
Gambar 4. 10 Tampilan Judul Media Pembelajaran Materi <i>Too</i> .....	55
Gambar 4. 11 Tampilan pengenalan karakter dan tujuan pembelajaran.....	56
Gambar 4. 12 Tampilan karakter bercakap menggunakan kata <i>too</i> .....	56
Gambar 4. 13 Tampilan penjelasan struktur kata <i>too</i> .....	57
Gambar 4. 14 Tampilan Karakter Merangkum Materi .....	57
Gambar 4. 15 Tampilan Judul Media Pembelajaran Materi <i>Enough</i> .....	58
Gambar 4. 16 Tampilan pengenalan karakter dan tujuan pembelajaran.....	58
Gambar 4. 17 Tampilan karakter bercakap menggunakan kata <i>enough</i> .....	59
Gambar 4. 18 Tampilan penjelasan struktur kata <i>enough</i> .....	59
Gambar 4. 19 Tampilan Karakter Merangkum Materi .....	60
Gambar 4. 20 Tampilan Judul Media Pembelajaran Materi <i>Too and Enough</i> .....	60
Gambar 4. 21 Tampilan pengenalan karakter dan tujuan pembelajaran.....	61

Gambar 4. 22 Tampilan karakter bercakap menggunakan kata <i>too and enough</i> ..	61
Gambar 4. 23 Grafik Hasil Uji Ahli isi dan Uji Ahli Media.....	75
Gambar 4. 24 Grafik Hasil Uji Perorangan, Uji Kelompok Kecil, Uji Lapangan	77
Gambar 4. 25 Grafik Hasil Pretest dan Posttest.....	77



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Instrumen Uji Ahli Isi Pembelajaran .....	89
Lampiran 2. Instrumen Uji Ahli Media Pembelajaran.....	91
Lampiran 3. Instrumen Uji Respon Siswa .....	93
Lampiran 4. Instrumen Uji Efektivitas (Pretest dan Posttest).....	96
Lampiran 5. Hasil Uji Ahli Isi Pembelajaran.....	100
Lampiran 6. Hasil Uji Ahli Media Pembelajaran.....	104
Lampiran 7. Hasil Uji Perorangan .....	110
Lampiran 8. Hasil Uji Kelompok Kecil .....	115
Lampiran 9. Hasil Uji Lapangan.....	120
Lampiran 10. Hasil Uji Efektivitas Media Pembelajaran .....	125
Lampiran 11. Surat Izin Penelitian di SMA Negeri 4 Singaraja.....	131
Lampiran 12. Analisis Kompetensi Dasar Dan Indikator .....	132
Lampiran 13. Storyboard .....	136
Lampiran 14. Silabus .....	146
Lampiran 15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	173
Lampiran 16. Hasil Respon Uji Lapangan.....	186
Lampiran 17. Hasil Pretest dan Posttest.....	188
Lampiran 18. Dokumentasi Observasi Penelitian.....	189
Lampiran 19. Dokumentasi Uji Ahli Isi Pembelajaran.....	190
Lampiran 20. Dokumentasi Uji Ahli Media Pembelajaran.....	191
Lampiran 21. Dokumentasi Uji Respon Siswa.....	192