

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

Komang Ayu Widi Sari, Nim : 1615051064
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika,
Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
Email: ayuwidisari@gmail.com

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran yang masih manual serta keterbatasan siswa dalam memahami materi dan kurangnya motivasi siswa dalam belajar menyebabkan guru kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini perlu adanya pengembangan khususnya pada media pembelajaran animasi 2 dimensi yang tepat harus menjadi kunci utama agar siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik serta dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Tujuan dari penelitian pengembangan media ini adalah (1) sebagai penunjang proses pembelajaran siswa di sekolah menengah atas dalam mempelajari materi bahasa Inggris *“Too vs Enough”* (2) mampu mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran animasi 2 dimensi mata pelajaran bahasa Inggris. Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi mata pelajaran bahasa Inggris kelas X ini menggunakan model MDLC yang terdiri dari enam tahapan yaitu Pengonsepan (*Concept*), Perancangan (*Design*), Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*), Pembuatan (*Assembly*), Pengujian (*Testing*) dan Distribusi (*Distribution*). Beberapa pengujian digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran animasi 2 dimensi yang diantaranya adalah uji ahli isi dengan rata-rata hasil perhitungan sebesar 100% dan uji ahli media sebesar 92% menunjukkan pada kriteria *“Valid”*, uji perorangan diperoleh persentase 85% yang termasuk dalam kriteria baik, uji kelompok kecil diperoleh presentase 89,1% yang termasuk dalam kriteria baik, uji lapangan diperoleh presentase 82,3% yang termasuk dalam kriteria baik, uji efektivitas diperoleh 77,02% yang termasuk dalam kriteria tinggi.

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

**THE DEVELOPMENT OF TWO-DIMENSIONAL ANIMATION LEARNING
MEDIA FOR TEACHING ENGLISH IN GRADE X**

*Komang Ayu Widi Sari, Nim : 1615051064
Study Program of Informatics Education
Department of Informatics
Faculty of Engineering and Vocational
Ganesha University of Education
Email: ayuwidisari@gmail.com*

ABSTRACT

The use of manual learning media, the lack of students' ability in understanding the learning materials, and the lack of students' motivation in learning English had become the teachers' obstacles in conducting teaching and learning. Therefore, it is needed to develop suitable teaching and learning media using two-dimensional animation as the key to enhance the teaching and learning quality so that the students are more motivated in learning. The aims of this learning media research and development are (1) to develop the right teaching and learning media for teaching English learning material "Too vs Enough", (2) to find out the students' response towards the developed two-dimensional animation learning media. This ten-grade student learning media was developed by using the MDLC model, which consists of six stages, namely Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution. The product then went to several testing to prove its effectiveness, such as content expert judgment with an average result of 100%; media expert judgment with the result of 92%, which shows that the product is in "valid" criteria. The preliminary test shows the result of 85% which belongs to good category. Secondary fields test shows the result of 89,1% which belongs to good category, the field test results is 82,3%, which belongs to good category, and operational field testing with the result of 77.02% which belongs to high criteria.

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