

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MATERI *RECOUNT TEXT* PADA SISWA KELAS X SMA

*Kornelia Katorowilian Kusumajayati*¹, *Aunnurahman*²,

*Eny Enawaty*³, *Indri Astuti*⁴

^{1,2,3}Universitas Tanjungpura

¹f2151201018@student.untan.ac.id, ²aunurrhman@fkip.untan.ac.id,

³eny.enawaty@fkip.untan.ac.id, ⁴indri_astuti@fkip.untan.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain video animasi untuk pembelajaran Bahasa Inggris materi *recount text*. Metode penelitian ini adalah *Research and Development* dengan model desain pengembangan *ASSURE*. Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMA sebanyak 42 orang yang dilibatkan dalam tahap implementasi dan evaluasi produk. Pengumpulan data menggunakan instrument angket dan kusioner. Hasil penelitian berupa (1) Desain video animasi yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan *ASSURE*. Desain video animasi divalidasi oleh enam orang ahli yaitu validasi desain, materi dan media. Hasil rata-rata validasi desain adalah 3,76 dimana berdasarkan hasil perhitungan Aiken's *V* adalah valid dan hasil realibilitas antar rater adalah 0,750 yaitu kategori baik. Hasil rata-rata validasi materi adalah 3,79 dimana berdasarkan perhitungan Aiken's *V* adalah valid dimana hasil realibilitas antar rater adalah 0,615 yaitu kategori baik. Hasil rata-rata validasi media adalah 3,75 dimana berdasarkan hasil perhitungan Aiken's *V* adalah valid dan hasil relaibilitas antar rater adalah 0,737 yaitu kategori baik. (2) Profil video animasi menampilkan video animasi dengan karakter animasi 3D dan terdiri dari cover, profil pengembang, salam (*greeting*), tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, gambar serta teks monolog/dialog. Video animasi dapat diakses secara offline melalui file folder dan dapat diakses online melalui link <https://youtu.be/8w4E92GNeWMA>. Berdasarkan hasil kuesioner pada tahap implementasi dan evaluasi diperoleh skor rata-rata hasil uji kelompok kecil (*one to one*) adalah 87,50, uji kelompok sedang adalah 91,94 dan uji coba kelompok besar adalah 88,22 dengan kriteria respon adalah positif.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, *Recount Text*

Abstract: This study aims to develop an animated video design for learning English for *recount text* material. This research method is *Research and Development* with the *ASSURE* development design model. The research subjects were 42 high school class X students who were involved in the product implementation and evaluation stages. Data collection using questionnaires and questionnaires. The results of the research are (1) Animated video design developed using the *ASSURE* development model. The animated video design was validated by six experts namely design, material and media validation. The average result of design validation is 3.76 which is based on the calculation results of Aiken's *V* is valid and the result of reliability between raters is 0.750 which is a good category. The average result of material validation is 3.79 which is valid based on Aiken's *V* calculations where the inter-rater reliability results are 0.615, which is a good category. The average result of media validation is 3.75 which is based on the calculation results of Aiken's *V* is valid and the result of reliability between raters is 0.737 which is a good category. (2) Animated video profiles display animated videos with 3D animated characters and consist of covers, developer profiles, greetings, learning objectives, learning materials, images and monologue/dialogue texts. The animated video can be accessed offline via the file folder and can be accessed online via the link <https://youtu.be/8w4E92GNeWMA>. Based on the results of the questionnaire in the implementation and evaluation stages, the average score for the small group test (*one to one*) was 87.50, the medium group test was 91.94 and the large group test was 88.22 with a positive response criterion.

Keywords: Learning Media, Animation Video, *Recount Text*

PENDAHULUAN

Penggunaan dan pengembangan media dalam proses pembelajaran dapat mengaktifkan dan mengefektifkan kegiatan pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Aunurrahman (2014) mengatakan bahwa, "Pembelajaran berupaya mengubah masukan berupa siswa yang belum terdidik, menjadi

siswa yang terdidik, siswa yang belum memiliki pengetahuan tentang sesuatu, menjadi siswa yang memiliki pengetahuan". Pendidik dalam hal ini guru bahasa Inggris diharapkan mampu memanfaatkan hasil-hasil teknologi, mengetahui dan mempelajari pemanfaatan serta penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran bahasa Inggris khususnya materi

recount text. Ratminingsih (2017:14) mengemukakan bahwa pada dasarnya terdapat 4 (empat) keterampilan berbahasa yang harus dimiliki siswa dalam mata pelajaran bahasa Inggris yaitu keterampilan membaca (*reading*), keterampilan menulis (*writing*), keterampilan berbicara (*speaking*), dan keterampilan mendengarkan (*listening*). Salah satu materi bahasa Inggris di kelas X SMA adalah materi *recount text* yaitu teks yang menceritakan suatu peristiwa, tindakan, atau kejadian di masa lalu yang bertujuan untuk menghibur serta memberikan informasi kepada pembaca dimana peristiwa, tindakan atau kejadian tersebut terjadi. Struktur *recount text* terdiri dari *orientation*, *events* dan *re-orientation*.

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dapat menghemat waktu, tenaga serta biaya (Sadiman, dkk, 2011:83). Ini berarti media pembelajaran dapat digunakan kapan pun, dimana pun karena tidak terbatas ruang serta waktu. Sehingga penggunaan media pembelajaran merupakan pilihan yang sangat tepat bagi guru Bahasa Inggris dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media berfungsi sebagai alat bantu mengajar yang memberikan pengaruh pada iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan disusun oleh guru (Arsyad, 2015:15).

Video animasi merupakan media yang dapat mempermudah penyampaian informasi atau pesan kepada siswa. Munir (dalam Awalia, 2019) berpendapat bahwa salah satu manfaat dari penggunaan media video yaitu dapat mempermudah penyajian materi secara efektif dan efisien. Dengan dibuatnya sebuah video, khususnya video animasi untuk pembelajaran bahasa Inggris maka guru dapat menyesuaikan isi video dengan keadaan yang terdapat di lingkungan siswa atau di daerahnya (*contextual*) atau sesuai dengan tokoh, tempat wisata, bangunan atau tempat bersejarah yang terdapat di daerah tersebut. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa Inggris di SMA yaitu mengembangkan kemampuan siswa kemampuan komunikatif untuk memahami wacana interpersonal, transaksional, dan fungsional, dengan menggunakan berbagai teks berbahasa Inggris lisan dan tulis, secara terstruktur dengan menggunakan unsur kebahasaan yang akurat dan berterima, mengenai berbagai pengetahuan faktual dan prosedural, serta menanamkan nilai-nilai luhur karakter bangsa, dalam konteks kehidupan di

lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat (Kemendikbud, 2014: 8).

Kelebihan dari video animasi yaitu mampu merangkum banyak kejadian dalam waktu yang lama menjadi lebih singkat dan jelas dengan disertai teks, gambar dan suara yang dapat digunakan secara berulang-ulang serta membawa siswa pada situasi nyata dimana pengalaman belajar siswa yang semula abstrak akan berubah menjadi lebih konkret sehingga minat belajar akan terus timbul pada diri siswa. Video animasi dapat diakses secara offline (folder video) maupun secara online melalui <https://youtu.be/8w4E92GNeWMA>.

Prinsip dalam pengembangan media pembelajaran harus berdasarkan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran serta kepraktisan penggunaan media maupun kemampuan media menyampaikan pesan dari guru kepada siswa sebagai penerima pesan (Sadiman, 2018:85)

Penelitian ini berfokus pada Pengembangan Video Animasi Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Materi *Recount Text* Pada Siswa Kelas X SMA. Populasi yang diambil adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Ngabang,

Beberapa penelitian terdahulu seperti hasil penelitian Mia Rosmiati (2019) dengan judul Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE, menunjukkan bahwa animasi interaktif dapat membantu siswa mengingat materi pembelajaran, proses pembelajaran menyenangkan dan animasi interaktif dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Hasil penelitian Herlika Savitri, Rina Sundari, Ira Marlina, Emillia Sigg, Raferly Hernanda (2021) dengan judul Optimalisasi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Sebagai Solusi Pembelajaran di Tengah Pandemi Covid-19 menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar, minat dan perhatian siswa.

Untuk menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa maka dilakukan penelitian dan pengembangan. Proses penelitian dan pengembangan video animasi pada penelitian ini menggunakan model desain ASSURE. Smaldino (2007, h. 86) menyatakan ASSURE yang merupakan singkatan dari *Analyze learners*, *S* berarti *State standard and*

objectives, *S* yang kedua berarti *Select strategi, technology, media, and materials*, *U* berarti *Utilize technology, media and materials*, *R* berarti *Require learner participation* dan *E* berarti *Evaluated and revise*. Menurut Pribadi (2011, h. 29) model ASSURE menekankan pada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses dan aktivitas pembelajaran yang diinginkan serta dapat menentukan pengalaman belajar yang dapat membantu siswa dalam mencapai kompetensi yang diinginkan.

Microsoft power point (ppt) digunakan sebagai template dalam pembuatan video animasi. Wati (2016:, h. 9) menyatakan *power point* atau yang dikenal dengan *microsoft office power point* merupakan salah satu program aplikasi atau *software* yang dirancang khusus untuk mampu memperlihatkan program multimedia yang menarik, mudah dalam pembuatannya, mudah dalam penggunaannya dan relative murah. Terdapat berbagai fitur yang dapat digunakan dalam pembuatan video animasi, seperti: *file, home, insert, design, transitions, animations, slide show, review, view, help*. *Microsoft power point (ppt)* dapat merekam suara (*sound*), memasukkan video ke dalam template yang tersedia serta dapat memilih warna template sesuai dengan keperluan. Berikut ini beberapa fungsi *microsoft power point*, yakni: 1) menginformasikan atau menyampaikan sesuatu kepada audien; 2) meyakinkan audien melalui presentasi berupa informasi, data, dan bukti-bukti yang disusun secara logis; 3) menginspirasi audien melalui presentasi yang ditampilkan; 4) menghibur audien melalui informasi yang ditampilkan dalam kegiatan presentasi.

Karakter animasi yang digunakan berupa karakter 3D dari aplikasi zepeto yang memiliki kelebihan dalam membuat karakter sesuai keinginan pengguna, seperti wajah karakter, mimik dan gerakan wajah, gerakan tubuh, maupun asesoris berpakaian. Aplikasi Zepeto adalah sebuah aplikasi yang diluncurkan oleh *Snow Corporation* dan dapat digunakan perangkat Android dan iPhone. Aplikasi ini sudah tersedia di *App store* dan *Google Play Store* sehingga dapat di download secara gratis di *App store* dan *Google Play Store*. Aplikasi zepeto memiliki empat fitur utama, yaitu *play, profile, message, dan discover*. Aplikasi Zepeto merupakan aplikasi jejaring sosial yang

memungkinkan para penggunanya membuat avatar digital dan menjalin pertemanan.

Aplikasi ASR digunakan sebagai aplikasi perekam suara, aplikasi ini mudah digunakan karena perekaman suara dapat dilakukan hanya dengan menggunakan HP android dan hasil perekaman suaranya jernih karena aplikasi ini dapat menyaring suara serta melakukan peng-trim-an sesuai dengan kebutuhan. Aplikasi ini telah tersedia di *App store* serta *Google Play Store* sehingga dapat di download secara gratis di *App store* ataupun *Google Play Store*.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang diperoleh di SMAN 1 Ngabang melalui observasi dan wawancara langsung kepada guru dan siswa, diperoleh informasi bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam memahami materi pelajaran Bahasa Inggris, khususnya materi *recount text*, media pembelajaran yang dapat diputar berulang-ulang, media pembelajaran yang menampilkan gambar, suara, dan dapat digunakan dimana saja serta mudah penggunaannya. Selain itu guru belum menggunakan media pembelajaran secara maksimal dan masih menggunakan buku teks sebagai sumber belajar.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan deskripsi teori yang telah dikemukakan maka video animasi yang dikembangkan peneliti bertujuan untuk menolong siswa dalam memahami materi pembelajaran bahasa Inggris materi *recount text*. Video animasi yang dihasilkan menampilkan pemaparan dan contoh *recount text* secara singkat, padat dan jelas. Pemaparan materi tersebut meliputi tujuan serta kompetensi yang harus dicapai siswa, pengertian (*meaning*), fungsi social (*social function*), strukture teks (*structure of the text*), dan *language feature* (unsur kebahasaan). Pada setiap bagian pemaparan materi diberikan satu paragraf sederhana yang menampilkan contoh-contoh dari setiap materi yang dijelaskan. Contoh-contoh tersebut ditegaskan melalui penampilan fitur, warna huruf/ kalimat serta gambar-gambar yang berbeda sehingga siswa dapat memahami pemaparan melalui contoh yang ditampilkan. Pemilihan musik *background* juga menjadi hal yang penting agar video animasi semakin menarik. Pada penampilan gambar-gambar tempat wisata budaya/ sejarah setempat maka musik *background* yang dipilih adalah musik

instrumental daerah.

Adapun fokus penelitian ini adalah pengembangan video animasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris materi *recount text* pada siswa kelas X SMA. Proses pengembangan terdiri dari bagaimana desain pengembangan yang dilakukan serta profil produk yang dihasilkan. Diharapkan produk berupa video animasi dapat menjadi satu diantara media pembelajaran yang menarik, dan menyenangkan serta mampu membantu siswa memahami pembelajaran Bahasa Inggris materi *recount text*.

METODE

Penelitian ini berbentuk *Research and Development (R&D)* dengan model pendekatan model ASSURE. Menurut Pribadi (2011, h. 29) model ASSURE fokus kepada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses dan aktivitas pembelajaran yang diinginkan serta dapat menetapkan pengalaman belajar yang dapat menolong siswa dalam mencapai kompetensi yang diinginkan. Model ASSURE yang digunakan dimodifikasi menjadi 3 tahapan, yaitu: (1) tahapan pra pengembangan yang terdiri dari *Analyze learner Characteristic* dan *State Objective*, (2) tahapan pengembangan berupa tahapan *select method, media* dan *learning materials* dan *Utilize material*, (3) tahapan evaluasi yang terdiri dari *Require learner participation* dan *Evaluate and revise*.

Sebelum dilakukan uji coba keada subjek penelitian. Produk awal media pembelajaran divalidasi oleh 6 validator, terdiri dari validasi desain, validasi materi dan validasi media untuk memperoleh informasi yang akan digunakan untuk melakukan perbaikan atau revisi agar produk semakin baik. Selanjutnya produk diuji cobakan kembali kepada subjek penelitian. Subjek penelitian adalah siswa-siswi kelas X SMAN 1 Ngabang sebanyak 42 orang. Uji coba subjek penelitian dilakukan melalui tiga tahap yaitu:

- 1) Uji coba kelompok kecil/ uji coba *one-to-one*: uji coba kelompok kecil terdiri dari 3 orang siswa kelas 10 yang dipilih secara acak terdiri 1 orang dengan nilai di atas KKM, 1 orang dengan nilai sesuai KKM, dan 1 orang siswa memperoleh nilai di bawah KKM.
- 2) Uji coba kelompok sedang: uji coba kelompok sedang terdiri dari 9 orang siswa kelas 10 yang dipilih secara acak terdiri 3 orang

dengan nilai di atas KKM, 3 orang dengan nilai sesuai KKM, dan 3 orang siswa di bawah KKM.

- 3) Uji coba lapangan: uji coba kelompok besar terdiri dari 30 orang siswa kelas 10 yang dipilih secara acak terdiri 10 orang dengan nilai di atas KKM, 10 orang dengan nilai sesuai KKM, dan 10 orang siswa di bawah KKM.

Pengumpulan data dilaksanakan dengan teknik pemberian kuesioner. Teknik kuesioner dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada responden pada tahap implementasi dan evaluasi kelompok kecil (*one to one*), kelompok sedang dan kelompok lapangan berdasarkan pedoman observasi. Hasil pengumpulan data kemudian dianalisis menggunakan kriteria Khabibah dalam Wicaksono (2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Pengembangan Video Animasi Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Materi Recount Text

Produk video animasi untuk pembelajaran Bahasa Inggris telah dihasilkan dengan baik melalui proses desain media pembelajaran. Materi *recount text* merupakan materi pembelajaran pada video animasi ini. Proses desain media animasi dilakukan secara runtut sesuai dengan model pengembangan ASSURE. Sehingga diperoleh media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

Penerapan model pengembangan ASSURE dalam mendesain media pembelajaran video animasi memberikan kesempatan kepada pengembang untuk memilih metode, media serta teknologi yang akan digunakan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu pada tahap implementasi dilakukan evaluasi pada produk melalui uji kelompok kecil (*one to one*), uji kelompok sedang dan uji kelompok lapangan. Kegiatan evaluasi ini dilaksanakan untuk menguji produk sebelum melakukan uji coba ke tahap selanjutnya.

Langkah pengembangan video animasi untuk pembelajaran Bahasa Inggris materi *recount text* terdiri dari; tahapan pra pengembangan, yaitu *analyze learner* (menganalisis siswa) dan *state standar and*

objectives (menentukan standar dan tujuan pembelajaran). Pada tahapan ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa serta gaya belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada siswa diketahui bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat digunakan berulang-ulang sehingga untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran secara mandiri. Persentase rata-rata hasil belajar siswa per kelas pada kelas X materi recount text terdapat 3 kelas (33,3 %) dari 9 kelas yang memiliki rata-rata hasil belajar mencapai KKM. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diketahui bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran secara maksimal dan masih menggunakan buku teks sebagai sumber belajar. Belum bervariasinya sumber belajar tersebut menyebabkan siswa memerlukan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Langkah selanjutnya peneliti memilih dan menentukan tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang digunakan sebelum melakukan pengembangan produk awal.

Tahapan selanjutnya adalah pengembangan produk awal, yaitu *select strategy, technology, materials and media* (menentukan strategi pembelajaran, teknologi, materi serta media yang digunakan) dan *utilize technology, media and materials* (memanfaatkan teknologi, media dan bahan). Pada tahapan ini peneliti memilih, menentukan serta menggunakan strategi atau pembelajaran yaitu *think-pair-share* serta memilih teknologi multimedia dalam mengembangkan produk awal video animasi. Pada tahap pengembangan produk awal peneliti menggunakan *Microsoft power point* untuk pembuatan template dan didukung pula dengan aplikasi *zepeto* untuk pembuatan karakter animasi 3D, serta aplikasi ASR untuk perekaman suara narator. *Microsoft power point* merupakan aplikasi bawaan pada setiap computer, laptop atau pun notebook dan mudah digunakan karena memiliki banyak fitur insert yang lengkap untuk membuat efek animasi seperti warna, perekaman suara, bentuk, dll.

Pada pemilihan materi pembelajaran peneliti memilih KD 3.9 yaitu menganalisis

fungsi social, struktur dan unsur kebahasaan pada teks recount sederhana tentang pengalaman/ kejadian/ peristiwa sesuai konteks penggunaannya. Kurikulum tahun 2013 adalah kurikulum yang digunakan oleh sekolah menengah atas.

Tahapan berikutnya adalah tahapan uji coba dan evaluasi, yaitu: *require learner and participation* (partisipasi pengguna/ siswa), *evaluated and revise* (evaluasi dan revisi). Pada tahapan ini, peneliti melakukan validasi produk awal. Validasi dilakukan oleh 6 (enam) validator, dengan melakukan validasi desain, validasi materi dan validasi media. Hasil validasi desain adalah 3,76 dan didukung hasil perhitungan menggunakan Aike's V termasuk kategori valid dengan realibilitas antar rater adalah 0,750 yang termasuk kategori baik. Hasil validasi materi adalah 3,79 dan didukung dengan perhitungan menggunakan Aiken's V adalah valid dan realibilitas antar rater adalah 0,615 termasuk kategori baik. Hasil validasi media adalah 3,75 dan didukung hasil perhitungan Aiken's V adalah valid dan realibilitas antar rater adalah 0,737 termasuk baik. Kritik dan saran dari validator menjadi bahan pertimbangan peneliti dalam melakukan revisi pada produk yang dikembangkan.

Hasil dari uji coba kelompok kecil adalah 87,50 sehingga dapat diartikan respon siswa terhadap video animasi sangat positif. Hasil dari uji coba kelompok sedang adalah 91,94 dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap video animasi sangat positif. Hasil uji coba kelompok lapangan adalah 88,25 dan disimpulkan bahwa respon siswa terhadap video animasi sangat positif. Kritik serta saran yang diperoleh menjadi acuan bagi peneliti untuk memperbaiki kualitas video animasi.

Video animasi dikembangkan sesuai rancangan storyboard. Menurut Arsyad (2019, h. 92-93) berikut ini adalah langkah-langkah yang harus diikuti dalam membuat storyboard, yaitu:

- a. Menetapkan jenis visual yang akan digunakan dalam mendukung isi pelajaran sebelum membuat sketsa.
- b. Menentukan bagian yang akan menggunakan audio. Audio dapat berupa diam, sound effect khusus, suara latar

belakang, musik dan narasi.

- c. Memastikan seluruh isi pelajaran terdapat dalam storyboard.
- d. Mereviu storyboard untuk memastikan hal-hal berikut: a) audio dan grafik sesuai dengan teks, b) pengantar dan pendahuluan dapat menarik perhatian, c) informasi penting telah tercakup, d) urutan interaktif telah digabungkan, e) terdapat strategi pembelajaran, f) narasi singkat dan padat, g) terdapat program pendukung latihan, h) alur serta program mudah dipahami dan diikuti.
- e. Mengumpulkan dan memaparkan semua storyboard agar dapat dilihat secara utuh.
- f. Melakukan reviu (tim produksi/ ahli media).
- g. Mencatat semua kritik, saran pendapat.
- h. Melakukan reviu akhir sebelum memulai produksi.

Penyusunan storyboard sangat penting karena berfungsi untuk memastikan bahwa setiap lembar tampilan dapat menyampaikan pesan secara efektif dan efisien. Setelah penyusunan storyboard selesai maka ditentukan spesifikasi produk yaitu video animasi MP4. Berikut ini storyboard video animasi untuk pembelajaran bahasa Inggris materi *recount text*.

Tabel 1. Storyboard Video Animasi

Bagian	Tampilan	Keterangan
Bagian Opening dan Introduction		Konten: Video perkenalan. Penjelasan: Data diri peneliti. Script: intro video perkenalan.
		Konten: Video perkenalan. Penjelasan: motto peneliti. Script: intro video perkenalan.
		Konten: Video perkenalan. Penjelasan: perkenalan. Script: welcome to English with me Miss Korpelita.
		Konten: Video perkenalan. Penjelasan: tujuan pembelajaran. Script: Pada pertemuan kali ini, tujuan pembelajarannya adalah siswa diharapkan mampu untuk mengonjeksi fungsi aspek, struktur bahasa dan unsur kebahasaan dari recount text.
Stimulus 1		Konten: stimulus Penjelasan: intro video Script: So, today we will learn about recount text

	Konten: video stimulus Penjelasan: video ini merupakan video pengantar topik pembelajaran. Script: • Now, please listen the following dialogue about Indah experience in the past.
	Konten: video stimulus Penjelasan: video ini merupakan video percakapan siswa mengenai pengalaman mengunjungi tempat wisata sejarah Makam Juang Sidas di Kabupaten Lampung. Script: • Woman : Hi, Indah • Indah : Hi • Woman : Did you ever have amazing experience in the past? • Indah : Yes, I did I had an amazing experience when I visited Makam Juang Sidas in Lampung. • Woman : Wow, It's great.

	Konten: video stimulus Penjelasan: intro video Script: But before we talk about recount text, I want you see the following pictures
	Konten: video stimulus Penjelasan: intro video Script: • Well, please look at these pictures. Do you know are they? • Did you ever go there?
	Konten: video stimulus Penjelasan: video ini merupakan kegiatan think pair share Script: Now, Please discuss with your partner about all of the picture that you saw. Script: • What are they name, where are they?
Stimulus 2	Konten: video stimulus Penjelasan: video ini merupakan jawaban untuk kegiatan think pair share. Script: The pictures below are tourism object in Lampung such as <u>Rumpun Rumpun</u> , <u>Long House</u> , <u>An Saban village</u> , <u>Kepohayan Palace</u> in <u>Ngabang</u> , <u>Makam Juang</u> in <u>Sida</u> and <u>Makam Juang</u> in <u>Merudu</u> .

		<p>Konten: Video Materi Penjelasan: Materi Recount text (purpose and social function of recount text) Script: What is the purpose or social function of recount text? The social function of recount text is to tell an experience or event that happened in the past with the aim of entertaining the reader.</p>
		<p>Konten: Video Materi Penjelasan: Materi Recount text (Generic Structure - orientation) Script: What is Generic Structure of Recount Text? The first is Orientation. Orientation contains information about characters, places, and when they happened in the past.</p>
		<p>Konten: Video Materi Penjelasan: intro video materi Script: Now, please listen about Indah story to make you understand about our material today.</p>
		<p>Konten: Video Materi Penjelasan: Contoh orientation Script: Hi, my name is Indah. Last week, I and my family visited <i>Melara, Sengah, Sidas, Melara, Sengah, Sidas</i> is one of the historical sites in <i>Sidas village, Sengah Temila district, Sengah Regency.</i></p>

		<p>Konten: Video Materi Penjelasan: Penjelasan dan contoh tentang language features Script: From the text, I've found some verbs in verb 2 form that used in simple past tense, such as: - Visited - Went - Arrived - Parked - entered - were - sprinkled - should - felt Then, we found some conjunctions, such as: After, Then, Finally we also found Adverb of time, namely: Last week</p>
<p>Penutup</p>		<p>Konten: Video Materi Penjelasan: Penjelasan dan contoh tentang language features Script: Ok, students, that's the explanation about recount text. See you next time.</p>

Profil Video Animasi Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Materi Recount Text

Profil video animasi untuk pembelajaran bahasa Inggris Materi recount text yang dibuat oleh peneliti:

		<p>known as one of the struggle monument of Landak Regency. Now, Look at paragraph 3. We found personal impression, such as 'so happy' So, paragraph 3 is reorientation</p>
--	---	--

		<p>Konten: Video Materi Penjelasan: Penjelasan language of re-orientation Script: Now, how about language features of recount text?</p>
		<p>Konten: Video Materi Penjelasan: intro video materi Script: Now, Copy at the text below and find out some language features.</p>

- a) Video animasi ini berisi tujuan pembelajaran, gambar-gambar tempat wisata sejarah dan wisata budaya di Kabupaten Landak, dialog (lisan/ tulisan), materi recount text serta contoh paragraf recount text. Terdapat pula musik background yang berasal dari <https://pixabay.com/> dan musik tradisional selain suara narrator yang menjelaskan materi recount text.
- b) Gambar-gambar pada video animasi terdiri dari:
 1. Gambar Rumah Panjang di Desa Saham Kecamatan Sengah Temila.Kabupaten Landak.
 2. Gambar Istana Ismahayana di Desa Raja Kecamatan Ngabang Kabupaten Landak.
 3. Gambar Makam Juang di Desa Mandor Kecamatan Mandor Kabupaten Landak
 4. Gambar Makam Juang Pak Kasih di Desa Sidas Kecamatan Sengah Temila.Kabupaten Landak.
- c) Video animasi berisi tentang penjelasan mengenai materi recount text, yaitu:
 1. Pengertian recount text

2. Tujuan dan fungsi social recount text
 3. Struktur recount text
 4. Unsur kebahasaan recount text
- d) Dialog singkat yang terdapat dalam video animasi berbentuk *recount text* yang menceritakan pengalaman mengunjungi tempat wisata sejarah di Kabupaten Landak yaitu Makam Juang Pak Kasih di Desa Sidas Kecamatan Sengah Temila Kabupaten Landak. Dialog tersebut disertai pula dengan gambar-gambar yang menjelaskan secara visual kegiatan apa saja yang dilakukan oleh pelaku dialog di Makam Juang Sidas. Karakter atau pelaku dialog pada dialog ini berbentuk karakter 3 D dengan pengisi suara adalah peneliti.
- e) Teks monolog berupa paragraf singkat mengenai pengalaman berkunjung ke Makam Juang Sidas yang merupakan contoh paragraf *recount text*. Teks monolog tersebut terdiri dari 3 paragraf dan terbagi atas 3 bagian yang menjelaskan struktur serta unsur kebahasaan recount text, yaitu:
1. Paragraf 1 merupakan contoh dari bagian orientation.
 2. Paragraf 2 merupakan contoh dari bagian events.
 3. Paragraf 3 merupakan contoh dari bagian reorientations.
- Setiap bagian menjelaskan secara rinci struktur serta unsur kebahasaan recount text dan ditegaskan dengan warna yang berbeda pada setiap kata ataupun kalimat tertentu yang merupakan penjelasan materi pembelajaran. Penjelasan pada contoh paragraf ditegaskan melalui bentuk dan warna huruf/ kalimat yang berbeda, penggunaan fitur animation yang berbeda-beda pada menu animasi serta ditambahkan gambar-gambar yang berbeda pada setiap penjelasan sehingga bisa membantu siswa memahami pemaparan materi pembelajaran.
- f) Aplikasi yang digunakan dalam membuat video animasi ini, yaitu:
1. Aplikasi microsoft power point (ppt) untuk pembuatan slide dengan template yang bisa dibuat sesuai keinginan pengembang karena memiliki berbagai efek animasi, suara dan video.
 2. Aplikasi zepeto untuk karakter animasi 3D.
 3. Aplikasi ASR yang dapat didownload melalui handphone untuk merekam suara narator.
- g) Video animasi ini berbentuk video MP4 dan bisa digunakan secara offline (folder) serta dalam bentuk online yaitu <https://youtu.be/8w4E92GNeWM/> dengan durasi video adalah 9,55 menit.
- h) Video animasi ini terdiri dari 3 bagian, yaitu:
1. Bagian perkenalan yang berisi tentang salam pembuka, profil singkat pengembang, stimulus berupa dialog singkat.
 2. Bagian inti berisi mengenai tujuan pembelajaran serta pemaparan materi *recount text* yang disertai gambar-gambar tempat wisata budaya/ sejarah di Kabupaten Landak serta teks monolog mengenai wisata sejarah Makam Juang Sidas.
 3. Penutup berisi tentang salam penutup.
- Menurut Achmad (2021) video animasi dapat digunakan pada pembelajaran tatap muka maupun daring karena dapat digunakan secara berulang-ulang sehingga dapat menarik minat siswa serta membantu siswa untuk belajar mandiri. Pada akhirnya siswa mampu meningkatkan hasil belajar dan mencapai KKM yang telah ditetapkan.

PENUTUP

Video animasi untuk pembelajaran Bahasa Inggris materi recount text dalam penelitian ini didesain dengan menggunakan model ASSURE dengan tahapan *Analyze learners*, S berarti *State standard and objectives*, S yang kedua berarti *Select strategi, technology, media, and materials*, U berarti *Utilize technology, media and materials*, R berarti *Require learner participation* dan E berarti *Evaluated and revise*. Desain video animasi dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi *recount text*. Proses desain video animasi ini melibatkan validator ahli materi, validator ahli media dan validator ahli desain. Dari penilaian validator tersebut video animasi

yang dikembangkan dinyatakan layak. Berdasarkan respon siswa dapat dinyatakan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap produk yang dihasilkan. Sehingga, desain tersebut layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris materi *recount text*.

Profil video animasi berisikan teks yang diketik, diedit, disusun atau diatur dengan menggunakan fitur animasi ditambahkan gambar-gambar serta suara audio yang terdapat dalam program *microsoft power point 2011*, ditambahkan dengan gambar-gambar serta ikon-ikon pendukung serta suara audio (musik background) maupun suara narator yang direkam dengan aplikasi ASR, didubbing serta diedit melalui program *microsoft power point 2011* juga, dilengkapi dengan karakter animasi 3D aplikasi zepeto kemudian disimpan dalam bentuk video mp4. Video animasi dapat diakses menggunakan PC/Personal Computer, HP/handphone, notebook secara online melalui <https://youtu.be/8w4E92GNeWM> maupun offline dalam bentuk file video mp4. Video animasi ini menampilkan materi *recount text* pada pembelajaran Bahasa Inggris yang terdiri dari beberapa bagian, yaitu: (1) Bagian opening dan *introduction* berisi profil singkat peneliti. Bagian *introduction* terdapat tujuan pembelajaran *recount text*, judul materi yang akan dipelajari, 2) Bagian stimulus terdapat gambar-gambar tempat wisata sejarah serta wisata budaya di Kabupaten Landak 3) Bagian materi pembelajaran berisi tentang: *definition of recount text, purpose/ social function of recount text, generic structure of recount text, language features of recount text, example of recount text*, 4) Bagian *closing* (penutup), berisikan salam penutup.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti dapat melihat bahwa video animasi untuk pembelajaran Bahasa Inggris materi *recount text* yang telah dikembangkan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu peneliti memberikan saran agar guru dapat memanfaatkan video animasi sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa

Inggris materi *recount text* sehingga dapat menolong siswa memahami materi pelajaran yang disampaikan guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Zainal Abidin; Fanani, Muhammad Iqbal Dwi; Ghifari Zaka Wali, dkk. 2021. Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19. Surabaya: *Journal Of Media and Communication Science*.
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Depok: PT Grajafindo Persada.
- Annurahman. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Khabibah, S (2006). Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Dengan Spal Terbuka Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa Sekolah Dasar. Disertasi. Tidak Dipublikasikan. Surabaya: Program *Pasca Sarjana* Universitas Negeri Surabaya.
- Pribadi, Benny. A. 2011. *Model ASSURE Untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Ratminingsih, Ni Made. 2017. *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris*, Depok: PT Grajafindo Persada.
- Sadiman, Arif, S. dkk. 2018. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Savitri, Herlika. dkk. 2021. Optimalisasi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Sebagai Solusi Pembelajaran di Tengah Pandemi Covid-19. IJoCE : Indonesian *Journal of Counseling and Education* ISSN : 2716-3954 (Elektronik) Vol.2, No.1, 2021, Hal. 18 - 22 DOI:
- Smaldino, Sharon E; Lowther, Deborah L; Mims, Clif. *Instructional Technology and Media for Learning*. US. Pearson Education.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran Visual-Audio Visual-Komputer Power point-Internet-Interactive Video*. Bandung. CV. Solusi Distribusi.

