

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN *READING COMPREHENSION FACTUAL REPORT TEXT*

Kornelin Letroiwen¹, Aunurrahman², Indri Astuti³

^{1,2,3}Universitas Tanjungpura

¹letroiwenkornelin@gmail.com, ²aunurrahman@fkip.untan.ac.id, ³indri_astuti@fkip.untan.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain video animasi untuk pembelajaran Bahasa Inggris materi *factual report text*. Metode penelitian ini adalah *Research and Development* dengan model desain pengembangan ASSURE. Sebanyak 42 siswa kelas XI SMKN 1 Ngabang terlibat dalam penelitian ini. Adapun data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Profil video animasi menampilkan video animasi dengan karakter animasi 2D dan terdiri dari cover, profil pengembang, salam (*greeting*), kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, definisi, fungsi sosial, struktur teks, unsur kebahasaan, materi pembelajaran, contoh materi *factual report text*. Hasil Uji validasi ahli desain yaitu 3,79, hasil uji validasi ahli materi 3,57 dan hasil uji validasi ahli media yaitu 3,55. Dari hasil uji validasi ahli desain, ahli materi, ahli media menunjukkan semua rata – rata nya diatas 3,0, yang artinya hasil nya valid. Hal ini menandakan video animasi *factual report text* dapat digunakan pada pembelajaran bahasa inggris. Untuk memperkuat validnya video animasi ini maka dilakukan uji coba pada siswa SMK yang merupakan pengguna langsung video animasi tersebut. Adapun hasil uji coba *one to one* adalah 95,31, hasil uji coba kelompok sedang adalah 93,81, hasil ujicoba kelompok besar adalah 94,75, hasil uji coba ketiga kelompok tersebut lebih tinggi dari kriteria respons siswa $Rs \geq 85$. Rata-rata hasil pretest yaitu 62,67 dan rata-rata hasil posttest yaitu 81,3, hal tersebut menunjukkan ada peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan video animasi *factual report text*.

Kata kunci: media pembelajaran, video animasi, *reading comprehension*, *factual report text*

Abstract: This study aims to develop an animated video design for learning English on *factual report text* material. This research method is *Research and Development* with the ASSURE development design model. A total of 42 class XI students of SMKN 1 Ngabang were involved in this study. The data obtained were analyzed qualitatively and quantitatively. The animated video profile displays animated videos with 2D animated characters and consists of covers, developer profiles, greetings, basic competencies, learning objectives, definitions, social functions, text structures, linguistic elements, learning materials, animated images. The result of the design expert validation test was 3.79, the material expert validation test result was 3.57 and the media expert validation test result was 3.55. From the results of the validation test by design experts, material experts, media experts all show that the average is above 3.0, which means the results are valid. This indicates that *factual report text* animated videos can be used in learning English. To strengthen the validity of this animated video, a trial was carried out on SMK students who are direct users of the animated video. The results of the *one to one* trial were 95.31, the results of the medium group trial were 93.81, the results of the large group trial were 94.75, the results of the three group trials were higher than the media response criteria of $Rs \geq 85$. The average pretest result is 62.67 and the average posttest result is 81.3. This shows that there is an increase in student learning outcomes after using *factual report text* animated videos.

Keywords: learning media, animated videos, *reading comprehension*, *factual report text*

PENDAHULUAN

Dalam Pelajaran Bahasa Inggris terdapat empat keterampilan salah satunya keterampilan membaca (*reading skill*). Keterampilan membaca (*reading skill*) ini ada 2 yaitu *reading a loud* (membaca bersuara) dan *reading comprehension* (pemahaman bacaan). Pendidik sering menemukan siswa mengalami kesulitan dalam *reading comprehension*. Salah satunya yaitu siswa mengalami kesulitan dalam memahami bacaan

materi *Factual Report Text*.

Dalam Kompetensi Dasar Bahasa Inggris kelas XI SMK Kurikulum K 13 terdapat materi tentang *factual report text*. Materi ini terdapat pada Kompetensi Dasar 3.21 untuk pengetahuan dan 4.21 untuk keterampilan. Materi ini berbentuk teks bacaan, dimana siswa diajarkan untuk memahami bacaan (*reading comprehension*) setelah membaca teks, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan atau soal seputar *factual report text*.

Ketika pendidik mengajarkan tentang cara memahami bacaan (*reading comprehension*) guru menemukan siswa kurang bisa menjawab pertanyaan yang jawabannya berasal dari teks *factual report*.

Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa yang didapat melalui observasi dokumen terlihat rata-rata nilai siswa dibawah KKM yaitu 50,56. Berdasarkan pengamatan di kelas ada beberapa faktor yang membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan pada materi *factual report text*, yaitu siswa kurang berminat atau kurang tertarik terhadap materi yang diajarkan. Pada saat proses pembelajaran siswa kurang menaruh perhatian pada penjelasan guru, karena guru pada saat proses pembelajaran hanya ceramah, sehingga siswa bosan dengan pembelajaran.

Faktor lain yang membuat siswa kurang memahami materi *factual report text* yaitu guru masih terpaku pada buku paket dan lembar kerja siswa (lks). Buku atau lks yang digunakan di kelas tampilannya kurang menarik, sehingga membuat siswa semakin tidak tertarik untuk belajar.

Peserta didik yang belajar menggunakan video animasi mempunyai pandangan yang positif hal ini menyebabkan minat belajar meningkat (Hasrul, 2011:23). Penggunaan video animasi pada proses pembelajaran dikelas membawa pengaruh positif sehingga siswa termotivasi, terangsang, tertarik untuk mempelajari materi. Pada pembelajaran materi *factual report* video animasi ini dapat digunakan sehingga merangsang atau membuat siswa tertarik pada materi yang diajarkan sehingga dapat meningkatkan kemampuan memahami bacaan (*reading comprehension*) siswa.

Keunggulan penggunaan video animasi dalam pembelajaran di kelas antara lain, dalam proses pembelajaran guru dapat menghemat energi karena tidak perlu menjelaskan materi berulang-ulang karena siswa dapat memutar sendiri video animasi, siswa lebih berminat untuk mempelajari materi, hasil belajar atau nilai lebih baik atau meningkat bila guru menggunakan video animasi karena siswa termotivasi untuk belajar.

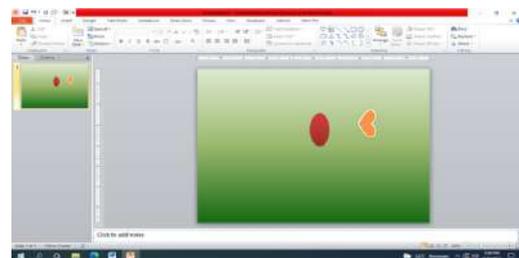
Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu penerapan video audio visual dalam pembelajaran bahasa inggris yang dikembangkan menunjukkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Maria

Goreti Sri Wahyuningsih, 2014 :79-92). Pengembangan media video animasi pada pembelajaran siswa kelas IV SD menunjukkan video animasi yang dikembangkan efektif meningkatkan hasil belajar siswa (Putu Jerry Radita Ponza, 2018: 9-19). Studi lain menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan skor motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa sebelum dan sesudah penggunaan video animasi.

Adapun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu video animasi dengan storyboardnya dibuat dengan aplikasi powerpoint. Untuk merekam suara dan layar digunakan *Captures*. Storyboard terdiri dari gambar animasi, warna, dan text, susra narator, suara musik. Video animasi dibuat dengan video editor yang merupakan aplikasi bawaan pada notebook ASUS

Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu video animasi untuk materi *factual report text* pada pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI. Video animasi dibuat dengan aplikasi powerpoint, dalam hal ini pembuatan story board menggunakan aplikasi power point bagian home. Pada bagian home terdapat shape atau bentuk - bentuk seperti lingkaran, garis, bintang. Bentuk atau shape tersebut yang kemudian digunakan untuk membentuk gambar seperti kupu-kupu, manusia, pohon.



Gambar 1. Contoh pembuatan video animasi

Video animasi pada penelitian ini berupa 2 dimensi dan merupakan video animasi kartun. Perekaman layar dan suara menggunakan *captures* yang terdapat pada *notebook*. Pengeditan atau pembuatan video menggunakan aplikasi video editor. Video editor merupakan aplikasi bawaan pada laptop. Hasil dari video editor berupa video animasi mp4.

Video animasi menampilkan pembukaan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, definisi, fungsi sosial, struktur teks, unsur kebahasaan,

contoh materi *factual report text* dalam hal ini yang menjadi contoh yaitu materi kupu-kupu.

Pengeditan atau pembuatan video menggunakan aplikasi video editor. Pengeditan video dengan menggabungkan dan memotong beberapa file video mp4. Video editor merupakan aplikasi bawaan pada laptop ASUS. Hasil dari video editor berupa video animasi mp4.

Video animasi menampilkan gambar bergerak dengan gradasi warna-warna yang menarik. Terdapat juga suara narator yang menjelaskan materi serta suara musik pada bagian awal, bagian tengah serta penutup..

Video animasi

Wuryanti & Kartowagiran (2016: 235) menyatakan diantara beragam media pembelajaran yang ada, teknologi video berguna dan sesuai untuk pembelajaran berdasarkan masalah karena dapat menyajikan pengaturan latar, karakter dan gerakan dengan lebih menarik. Jadi dalam penelitian ini media pembelajaran menggunakan teknologi video agar materi yang disajikan menarik sehingga dapat mengatasi permasalahan yang ada di kelas.

Utami (2011) dalam Efendi, Adi, dan Sulthoni (2020: 98) menyatakan media animasi merupakan media yang berisi rangkaian gambar sehingga membentuk sebuah gerakan. Jadi animasi merupakan kumpulan gambar atau rangkaian gambar yang kemudian membentuk rangkaian gerakan.

Dalam penelitian ini video animasi yang dihasilkan merupakan gambar bergerak yang memvisualisasikan topik yang dibahas. Misalnya video animasi tentang butterfly maka video animasi tersebut menampilkan kupu-kupu yang bergerak.

Video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual yang berupa gambar bergerak sehingga mampu menyajikan objek seperti hidup dan nyata sehingga dapat mudah dipahami (Apriansyah, 2019: 25). Pada penelitian ini video animasi menggabungkan audio yaitu suara narator dan musik serta visual yaitu gambar animasi bergerak seperti hidup. Hal ini untuk menarik minat siswa dan memotivasi siswa pada pembelajaran bahasa Inggris materi *factual report*.

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman

yang konkret pada peserta didik sehingga mendapatkan gambaran yang jelas tentang materi (Gae, 2021: 106). Penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat membuat siswa lebih mengerti materi yang dijelaskan karena berupa pengalaman konkret yang di alami seperti penayangan video animasi *materi factual report text* tentang kupu-kupu atau *butterfly*, maka video animasi nya ditayangkan gambar animasi bergerak kupu-kupu, atau ketika menjelaskan proses metamorphosis kupu-kupu, maka gambar animasi bergerak berupa proses metamorphosis kupu-kupu.

Animasi merupakan media yang memvisualisasikan atau mengubah imajinasi, ide, pikiran, gagasan, konsep kedalam bentuk nyata yang dapat dilihat berupa gambar bergerak dan bersuara. Animasi merupakan media untuk mengubah imajinasi, ide, konsep serta visual yang dapat mempengaruhi dunia nyata (Faris dalam Ponza, 2018). Animasi merupakan media yang memvisualisasikan imajinasi, ide, pikiran, gagasan, konsep kedalam bentuk nyata dan konkret yang dapat dilihat dalam bentuk gambar yang bergerak dan bersuara.

Animasi merupakan perubahan gambar - gambar yang cepat , sehingga nampak seperti gerakan. Menurut (Iver dan Barron, 2010: 98) dalam (Widiyasanti dan Ayriza, 2018: 4) animasi merupakan gambar yang meniru gerakan. Jadi animasi merupakan serangkaian gambar dengan perubahan gambar yang cepat dari gambar yang satu ke yang lainnya sehingga seperti gerakan.

Materi Factual Report Text

Menurut Lande and Astuti (2017: 135) *factual report is a text that describe the way things are, with reference to a range of natural, man made, social phenomenon in our environment*. Jadi teks *factual report* merupakan sebuah teks yang menggambarkan keadaan atau mendeskripsikan segala sesuatu yang berhubungan dengan fenomena atau mengacu pada berbagai fenomena alam, buatan manusia, dan sosial di lingkungan sekitar kita.

Factual report merupakan sebuah teks laporan dari hasil observasi yang berisi fakta, tanpa teori atau interpretasi pribadi(Guswindari, 2020: 1) Jadi dalam penelitian ini reading text yang digunakan merupakan teks *factual report* yang isi materinya berupa fakta yang nyata di dapat dari hasil observasi. Seperti teks tentang *butterfly*, ketika mengajarkan materi tentang *butterfly* maka

isi materi tersebut harus sesuai fakta atau kenyataan yang dapat diamati.

Generic structure dari teks *factual report* yaitu *general classification* dan *description* (Menurut Lande and Astuti, 2017: 135) Dalam hal ini *General classification* merupakan hal atau peristiwa yang hendak dibahas. Sedangkan *description* merupakan pembahasan dari peristiwa atau fenomena yang dibahas baik pada kebiasaan, tingkah laku, bagian-bagiannya maupun kualitas/sifatnya.

Reading Comprehension

Reading comprehension adalah tentang memahami text tertulis, yang berarti menyaring informasi yang diperlukan seefisien mungkin (Grellet 1996: 3) dalam Ihtiar dkk (2013: 86) Pada saat membaca teks bacaan siswa diharapkan mampu mencari informasi yang dilakukan. Misalnya pada materi *factual report text* siswa diharapkan menyaring informasi dalam hal ini jawaban dari pertanyaan, sehingga siswa dapat menjawab soal.

Reading comprehension refers to reading for meaning, understanding, and entertainment (Linse 2005: 71 dalam Susilo (2015: 81). Pemahaman bacaan merupakan kegiatan membaca untuk mengerti arti dan memahami makna. Pada saat membaca perlu memahami makna atau arti yang terkandung dalam bacaan tersebut sehingga dapat menikmati bacaan tersebut.

Menurut Peregoy dan Boyle dalam Susilo (2015: 81) menyatakan bahwa ada tiga hal yang membedakan siswa dalam membaca yaitu pengetahuan awal yang dimiliki siswa (*the child's background*), pengetahuan berbahasa siswa (*the child's linguistic knowledge*), dan strategi atau teknik membaca yang digunakan (*the strategies and techniques the child uses*). Dalam membaca ada tiga faktor yang mempengaruhi pemahaman bacaan siswa yaitu pengetahuan awal siswa tentang materi yang dibacanya dalam hal ini pengetahuan siswa sebelum membaca teks bacaan. Jika siswa sudah pernah membaca materi, biasanya cepat memahami. Pengetahuan berbahasa siswa juga membawa pengaruh terhadap *reading comprehension* atau pemahaman bacaan. Pengetahuan berbahasa yang dimaksud misalnya penguasaan *vocabulary*, hal ini mempengaruhi

karena siswa yang kemampuan *vocabulary*nya lemah akan sulit memahami bacaan karena kurangnya penguasaan kata-kata. Strategi atau teknik membaca yang digunakan juga mempengaruhi *reading comprehension*, dalam hal ini membaca perlu strategi seperti fokus pada ide pokok paragraph atau fokus pada mencari jawaban dari pertanyaan pada soal.

ASSURE

Model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu ASSURE. Model ASSURE merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada kelas. Sehingga untuk mengatasi hal-hal atau kesulitan di kelas dapat dipergunakan model pembelajaran ASSURE. Penelitian ini dalam pelaksanaannya dilakukan di kelas dengan dua jam atau lebih pertemuan untuk menerapkan video animasi dalam meningkatkan kemampuan *reading comprehension* pada materi *factual report*.

Model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu ASSURE. Menurut Smaldino (2018:41) A yaitu *analyze learners*, S yaitu *state standards and objectives*, S yaitu *select strategy and resources*, U yaitu *Utilize resources*, R yaitu *require learners participation*, E yaitu *evaluate and revise*.

Achmadi (2014: 35) mengungkapkan model ASSURE merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang dapat membantu dalam perencanaan, identifikasi, menentukan tujuan, memilih metode dan bahan serta mengevaluasi.

Model ASSURE dapat menjadi rujukan bagi pendidik dalam pembelajaran yang di rencanakan serta disusun secara sistematis dengan menggunakan teknologi dan media sehingga pembelajaran lebih efektif dan bermakna (Achmadi 2014: 37). Model ASSURE merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat membantu pendidik untuk merencanakan pembelajaran yang akan dilaksanakannya di dalam kelas secara teratur dan sistematis.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *research and development*. Menurut Borg and Gall dalam (Fitri dan Haryanti, 2020: 47-48) penelitian pengembangan adalah suatu desain penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk tertentu. Demi menghasilkan dan menguji keefektifan produk tertentu agar dapat bermanfaat bagi masyarakat, maka di dalam penelitian ini produk yang dihasilkan dalam bentuk video animasi di

validasi oleh ahli desain, ahli materi, dan ahli media. Serta untuk melihat keefektifan produk video animasi dilihat dari hasil belajar siswa pada materi *factual report text* maka dilakukan pretest dan posttest.

Menurut Aunurrahman (2019: 49) menyatakan penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam penelitian.

Research dan Development merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk kemudian memvalidasi produk untuk melihat keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini dihasilkan produk dalam bentuk video animasi, kemudian diuji keefektifan video animasi tersebut tidak hanya validator ahli, namun diujicobakan dengan cara melibatkan siswa. Serta dilakukan test untuk melihat hasil belajar siswa

Ujicoba yang melibatkan siswa melalui tiga tahap :

1. Ujicoba *one to one*
Uji coba *one to one* melibatkan tiga siswa yang mewakili 1 dari kelompok nilai rendah, 1 mewakili dari nilai sedang, 1 mewakili dari nilai tinggi
2. Ujicoba Kelompok kecil
Uji coba kelompok kecil melibatkan 9 siswa yaitu 3 mewakili dari nilai rendah, 3 mewakili kelompok nilai sedang, 3 mewakili kelompok nilai tinggi.
3. Ujicoba Lapangan
Uji coba lapangan melibatkan 30 siswa yang mewakili dari tingkat kemampuan yang bervariasi.

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara, observasi, angket dan tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Video Animasi Factual Report text

Dalam melakukan penelitian suatu pengembangan sebuah produk dibutuhkan persiapan yang baik agar produk yang dirancang memberikan hasil sesuai dengan harapan. Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengembangan model ASSURE.

Adapun hasil masing-masing tahapan diuraikan di bawah ini :

1) *Analyze Learner* (menganalisis siswa)

Kegiatan atau proses yang dilakukan pada tahap analisis karakteristik siswa, meliputi analisis kebutuhan, dan analisis

karakter siswa yang dibutuhkan untuk membuat produk yang tepat .

Tujuan fase ini untuk mengetahui karakteristik siswa dan kebutuhan siswa, Hasil observasi dan pengumpulan data menunjukkan karakteristik belajar siswa kelas XI yaitu menyukai pemberian materi yang visual dalam hal ini jika materi tentang hewan, maka hewan tersebut divisualisasikan dalam bentuk gambar animasi. Selain itu karakteristik belajar siswa kelas XI menunjukkan ketertarikan mereka pada visualisasi gambar yang berwarna-warni. Dari hasil observasi karakteristik siswa itulah maka dapat di analisis kebutuhan siswa yaitu video animasi yang berwarna. menarik.

2) *State standards and objectives*

Pada tahap *state objective* peneliti menetapkan tujuan pembelajaran yang spesifik sesuai materi yang akan diajar dalam hal ini materinya yaitu *factual report text*.

Pada tahap ini peneliti menentukan kompetensi dasar, merumuskan indikator, kemudian merumuskan tujuan pembelajaran. Seperti yang ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Tujuan Pembelajaran

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan pembelajaran	Materi
3.21 Menganalisis struktur teks dan unsur kebahasaan untuk melaksanakan fungsi sosial teks <i>factual report</i> dengan menyatakan dan menanyakan tentang teks ilmiah faktual tentang orang, binatang, benda, gejala dan peristiwa alam dan sosial, sederhana sesuai dengan konteks pembelajaran di pembelajaran lain dikelas XI	Menjelaskan fungsi sosial , struktur teks dan unsur kebahasaan teks <i>factual report</i> Menjawab pertanyaan dari teks <i>factual report</i>	Peserta didik dapat menjelaskan fungsi sosial, , struktur teks dan unsur <i>factual report</i> Peserta didik dapat menjawab pertanyaan dari teks <i>factual report</i> .	<i>Factual report text</i>

3) *Select methods, media and learning materials*

Pada tahap ini dilakukan pemilihan metode, media dan materi pembelajaran yang sesuai untuk karakteristik dan kebutuhan siswa. Maka dari hasil analisis kebutuhan (*need analisis*) metode yang digunakan untuk mengatasi masalah yang dihadapi siswa pada materi *Factual Report text* yaitu penggunaan media pembelajaran. Sedangkan pemilihan media yaitu media video animasi pembelajaran pada materi *factual report text*. Berdasarkan analisis keperluan dan karakteristik siswa yang dilakukan di awal peneliti membuat

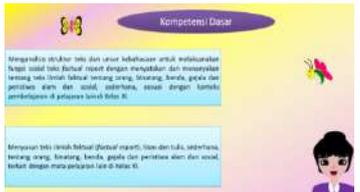
video animasi *factual report text* yang kemudian di validasi oleh validator ahli sebelum uji coba kepada siswa di kelas. Video animasi dikembangkan menggunakan powerpoint untuk storyboardnya, perekam suara menggunakan *captures* dan untuk mengedit video menggunakan aplikasi video editor

Dalam pengembangan media video animasi pembelajaran, peneliti membuat rancangan produk awal. Video animasi dikembangkan menggunakan powerpoint untuk membuat storyboard, perekam suara dan layar menggunakan *captures* dan untuk mengedit video menggunakan video editor.

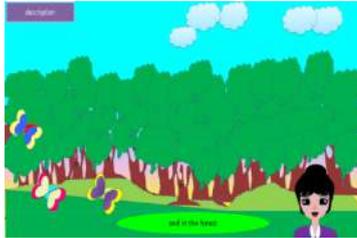
Setelah menyeleksi metode, media dan bahan ajar maka peneliti memproduksi video animasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan materi yang tercantum dalam video animasi tersebut merupakan hasil seleksi dari bahan ajar yang telah dilakukan.

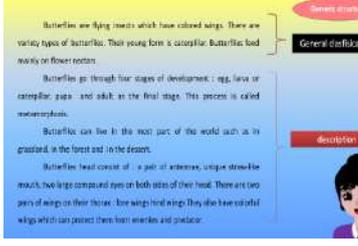
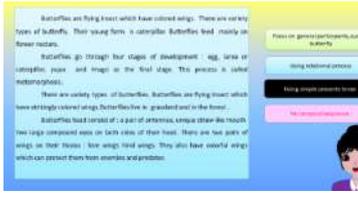
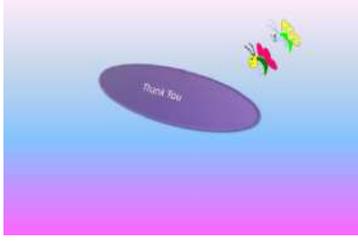
Hasil dari desain video animasi dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Desain video animasi *factual report*

no	Tampilan	audio
1		Suara musik
2		Suara narator
3		Suara narator
4		Suara narator

		
5		Suara narator
6		Suara narator
7		Suara narator
8		Suara narator
9		Suara narator
10		Suara narator

11	 <p>Butterflies feed mainly on flower nectars.</p>	Suara narator
12	 <p>Butterflies go through four stages of development: egg, larva or caterpillar, pupa, and adult in the final stage. This process is called metamorphosis.</p>	Suara narator
13	 <p>and in the forest.</p>	Suara narator Suara musik
14		Suara

	 <p>and in the forest.</p>	narrator Suara musik
15	 <p>Butterflies head consist of : a pair of antennae, unique structure mouth, two large compound eyes on both sides of their head. There are two pairs of wings on their thorax : fore wings and hind wings. They also have colorful wings which can protect them from enemies and predator.</p>	Suara narator
16	 <p>Butterflies are flying insects which have colored wings. There are variety types of butterfly. Their young form is caterpillar. Butterfly food mainly on flower nectars.</p> <p>Butterflies go through four stages of development : egg, larva or caterpillar, pupa, and adult in the final stage. This process is called metamorphosis.</p> <p>Butterflies can live in the most part of the world such as in grassland, in the forest and in the desert.</p> <p>Butterflies head consist of : a pair of antennae, unique structure mouth, two large compound eyes on both sides of their head. There are two pairs of wings on their thorax : fore wings hind wings. They also have colorful wings which can protect them from enemies and predator.</p>	Suara narator
17	 <p>Butterflies are flying insect which have colored wings. There are variety types of butterfly. Their young form is caterpillar. Butterfly food mainly on flower nectars.</p> <p>Butterflies go through four stages of development : egg, larva or caterpillar, pupa, and imago in the final stage. This process is called metamorphosis.</p> <p>There are variety types of butterfly. Butterfly are flying insect which have colorful colored wings. Butterfly live in grassland and in the forest.</p> <p>Butterflies head consist of : a pair of antennae, unique structure mouth, two large compound eyes on both sides of their head. There are two pairs of wings on their thorax : fore wings hind wings. They also have colorful wings which can protect them from enemies and predator.</p>	Suara narator
18	 <p>Thank You</p>	Suara narator

4) *Utilize resources (memanfaatkan sumber daya)*
 Pada tahap *Utilize resources* memanfaatkan sumber daya seperti media, bahan dan fasilitas peneliti menyiapkan media dan bahan serta merancang cara memanfaatkan media dan bahan agar bermanfaat bagi siswa pada saat pembelajaran di kelas, meninjau lagi video animasi yang telah dihasilkan seperti cara menggunakannya dalam

penelitian atau di kelas, menyiapkan ruangan, alat-alat atau fasilitas yang mendukung.

Hasil pada tahap ini tersedianya faktor yang mendukung dalam pembelajaran seperti video animasi yang telah diproduksi, tersedianya ruang kelas yang mendukung pembelajaran, tersedianya fasilitas pendukung seperti laptop, *infocus*.

5) *Require learner participation*

Setelah video animasi dihasilkan dan persiapan dalam penggunaan atau akses pada video animasi selesai maka dilakukan validasi dari ahli yaitu ahli desain, ahli materi dan ahli media.

Validasi oleh ahli desain dilakukan dengan tujuan mengetahui kekurangan desain video animasi yang telah dihasilkan. Setelah divalidasi video animasi direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari ahli desain. Adapun hasil validasi ahli desain yaitu $3,79 > 3,0$, menunjukkan hasilnya valid.

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui kekurangan video animasi dari segi materi pembelajaran. Video animasi direvisi sesuai saran dan masukan dari ahli materi. Hasil dari validasi ahli materi yaitu $3,57 > 3,0$, menunjukkan hasilnya valid.

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui kekurangan video animasi dari segi media. Video animasi direvisi sesuai saran dan masukan dari ahli media. Hasil dari validasi ahli media yaitu $3,55 > 3,0$, menunjukkan hasilnya valid.

Hasil rata-rata uji validitas dari ahli desain, ahli materi dan ahli media diatas 3,0 hal ini menunjukkan hasilnya valid, dimana kriteria validitas menurut Khabibah (2006) dalam Rahmatin dan Khabibah (2016: 70) yaitu :

$$\begin{aligned} 4 \leq V_a \leq 5 &= \text{sangat valid} \\ 3 \leq V_a < 4 &= \text{valid} \\ 2 \leq V_a < 3 &= \text{kurang valid} \\ 1 \leq V_a < 2 &= \text{tidak valid} \end{aligned}$$

Setelah dilakukan ujicoba oleh validator ahli desain, materi dan media, maka dilakukan ujicoba kepada siswa untuk memastikan keefektifan video animasi *factual report text*. Berikut tabel hasil ujicoba respon siswa dari 3 kelompok :

Tabel 3. Hasil uji coba respon siswa

No	Kelompok	Hasil
1	Uji coba Kelompok <i>one to one</i>	95,31 %
2	Uji coba Kelompok kecil	93,81 %
3	Uji coba lapangan	94,75 %

Dari hasil pada tabel terlihat media video animasi *factual report text* efektif bagi siswa. Hasil ujicoba ketiga kelompok menunjukkan sangat positif yaitu diatas 85, dimana kriteria respons siswa terhadap media menurut Yamasari (2010) dalam Rasyid dkk (2016 : 72) yaitu :

$$\begin{aligned} 85\% \leq RS &: \text{sangat positif} \\ 70\% \leq RS < 85\% &: \text{positif} \\ 50\% \leq RS < 70\% &: \text{kurang positif} \\ RS < 50\% &: \text{tidak positif} \\ RS &: \text{Respon siswa} \end{aligned}$$

Selain itu pada bagian atau tahapan ini partisipasi siswa dalam penggunaan produk diperlukan dalam bentuk pretest-posttest. Diantara kegiatan pretest dan posttest diadakan proses pembelajaran materi *factual report text* yang memerlukan partisipasi siswa.

Hasil partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran materi *factual report text* yang kemudian dilakukan *test* yaitu rata-rata hasil *pre-test* 62,67 dan rata-rata hasil *post-test* 81,3. Dari hasil tersebut menunjukkan ada peningkatan setelah siswa melakukan pembelajaran menggunakan video animasi *factual report text*.

6) *Evaluate and Revision*

Pada tahap ini dilakukan evaluasi dan revisi dari hasil validasi ahli dan ujicoba pada siswa serta evaluasi hasil belajar siswa pada saat sebelum penggunaan dan sesudah penggunaan video animasi *factual report text*.

Evaluasi dilakukan untuk melihat kekurangan atau kelemahan hasil dari validasi dan ujicoba pada siswa dan kemudian dilakukan revisi atau perbaikan sesuai saran dan komentar.

Hasil evaluasi dan revisi dilakukan pada gradasi warna background berdasarkan saran Ahli agar warna yang diambil tidak buram atau gelap untuk latar atau background video animasi. Kemudian untuk materi ada revisi yaitu materi sebaiknya diambil dari buku paket SMK.

Hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran materi *factual report* dapat dilihat dari *pretest* dan *posttest* yaitu rata-rata *pre-test* 62,67 dan rata-rata *posttest* yaitu 81,3. Dari hasil

tersebut menunjukkan ada peningkatan setelah siswa melakukan pembelajaran menggunakan video animasi *factual report text*.

Profil Video Animasi Untuk meningkatkan Kemampuan *Factual Report Text* Siswa

Video animasi *factual report* yang telah divalidasi disebut media video animasi pembelajaran. Sasaran pengguna produk yaitu siswa kelas XI SMK./ Ciri khas produk yang dikembangkan yaitu terdapat gambar animasi bergerak . Gambar animasi bergerak pada video animasi mewakili atau memvisualisasikan topik yang di bahas. Pada seluruh slide gambar video animasinya memvisualisasikan isi text. Misalnya pada slide tempat hidup kupu-kupu gambar animasi memvisualisasikan tempat hidup kupu-kupu. Kemudian pada slide bagian tubuh kupu-kupu gambar animasinya memvisualisasikan bagian tubuh kupu-kupu.

Video animasi *factual report text* terdiri dari beberapa bagian yaitu; (1) *Cover*, (2) *Opening*, (3) Kompetensi Dasar, (4) Tujuan Pembelajaran, (5) Definisi, (6) Fungsi social, (7) *Generic structure*, (8) *Language Features*, (9) Contoh materi *factual report text*.

Sesuai karakteristik siswa yang diketahui dari observasi dan wawancara yaitu siswa menginginkan materi di visualisasikan dengan warna gambar yang menarik, maka pada video animasi *factual report text* ini terdapat variasi warna dngan gradasi atau tingkatan warna yang di buat seindah mungkin untuk membuat tampilan video animasi menarik, sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Suara yang ada video animasi *factual report* yaitu suara narrator yang menjelaskan materi *factual report* serta suara musik yang muncul pada bagian awal atau opening kemudian muncul pada bagian tengah video dan bagian penutup.

PENUTUP

Pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini telah menghasilkan video animasi *factual report text*. Video animasi *factual report text* tersebut dapat digunakan dengan baik oleh pengguna menggunakan perangkat handphone maupun laptop.

Desain model pembelajaran yang diambil yaitu ASSURE yang merupakan sinkatan dari *Analyze learner, State*

Objectives, Select methods, Utilize media and materials, Require learner participation, Evaluate and Revise. Desain pembelajaran ini dipilih karena berorientasi di dalam kelas atau *classroom oriented*. Sehingga

Dalam video animasi *factual Report text* ini alur pembelajaran dimulai dari salam pembuka (*greeting*), penjelasan tentang Kompetensi dasar, Tujuan Pembelajaran, Definisi *factual report*, fungsi sosial, struktur teks, unsur kebahasaan dan t contoh materi *factua report text* yaitu kupu-kupu.

Validasi ahli menunjukkan hasil yang valid dan uji coba kepada siswa menunjukkan respon yang sangat positif, hal ini menunjukkan bahwa video animasi *factual report text* dapat digunakan dalam proses pembelajaran bahasa inggris di kelas.

Hasil *pretest* yaitu 62,67 dan hasil *posttest* yaitu 81,3, menunjukan bahwa penggunaan video animasi *factual report text* dapat meningkatkan hasil belajar siswa atau efektif.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti melihat bahwa video animasi *factual report* layak digunakan pada pembelajaran bahasa inggris di kelas.Oleh karena itu peneliti menganjukan guru diharapkan dapat memanfaatkan hasil pengembangan video animasi ini, pesetta didik diharapkan menggunakan video animasi *factual report* ini untuk belajar karena dapat membantu peserta didik dalam memahami materi, peneliti diharapkan dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai masukan untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, Heri. (2014). Penerapan Model ASSURE Dengan Menggunakan Media PowerPoint Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Usaha Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X MAN Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013 .*Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran. Vol 2. No.1. 2014 hal 35-48*
- Apriansyah, Muhammad Ridwan. (2019). Pengembangan media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Sarjana Thesis*. Universitas Negeri Jakarta.
- Aunurrahman (2019) Buku Ajar Penelitian Kualitatif & Pengembangan memuat Konsep-Konsep Praktis Untuk Dosen dan

- Mahasiswa. Pontianak Publisher Fahrana Bahagia
- Efendi, Yudha Aldilla., Adi, Eka Pamono., Sulthoni. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics Pada Mata Pelajaran IPA Di9 SDN Pandan Rejo1Kabupaten Malang. *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Vol 6.No.2
- Fitri, Agus Zaenal dan Haryanti, Nik. (2020). Metodologi Penelitian Pendidikan. Madani Media. Malang
- Gae, Nathalia Angelina. (2021). Pengembangan Video Animasi Berorientasi Membaca Pemahaman Dengan Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) Pada Muatan Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol 5. No (1) p 100-108
- Guswindari, Risky. (2020). *Contoh Factual Report tentang Natural Phenomena*. www.kompas.com/skola/read/2020/12/14/195030069/contoh-factualreport-tentang-natural-phenomena?page=1
- Hasrul. (2011). *Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash GS3 pada Mata Kuliah Instalasi Listrik 2* *Jurnal MEDTEK 3 (2)*
- Ihtiari, Kukuh Budi., Sundari, Siti., Andayani, Made Ani. (2013).The Effect Of Using English Authentic Reading Materials On The Eighth Grade Students' Reading Comprehension Achivement At SMP NEGERI 1 TEMPUREJO. ©Pancaran, Vol. 2, No. 2., hal 85-98, Mei 2013
- Lande,Shyla K dan Astuti, Eka Mulya. (2017) FORWARD An English. Course for Vocational School Grade XI. ERLANGGA.
- Ponza, Putu Jerry Radita.(2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar *Jurnal EDUTECH Vol.6 No.1 pp.9-19*
- Rahmatin, Rosary., Khabibah, Siti (2016). Pengembangan Media Permainan Karty UMATH (Uno Mathematics) Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Pokok Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. Vol 1 No.5. Tahun 2016. Hal 67-73
- Rasyid, Magfirah., Azis, Andi Asmawati dan Saleh, Andi Rahman. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Muiltimedia Dalam Konsep Sistem Indera Pada Siswa Kelas XI SMA*. *Jurnal Pendidikan Biologi* Vol 7, no 2 Februari 2016 hlm 69 – 80
- Smaldino, Sharon E., Lowther, Deborah L, Mims, Clif. (2018) *Instructional Technology and Media for Leaning*. Boston: Pearson Education, Inc
- Susilo, Sigit Vebrianto. (2015) Cooperative Learning Make A Match Dalam Pembelajaran Reading Comprehension Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*. Volume 1, nomor 1.
- Wahyuningsih, Maria Goreti Sri. (2014). Penerapan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi kasus di SMPN 3 Bawen). FKIP UNS