

## Development of Learning Media for Speaking Course A1 Daily Life and Family Theme

Nabila Azzahra<sup>1\*</sup>, Suci Pujiastuti<sup>2</sup>  
Universitas Negeri Medan

**Corresponding Author:** Nabila Azzahra [na0104887@gmail.com](mailto:na0104887@gmail.com)

---

### ARTICLE INFO

*Keywords:* Creation, Learning  
Media, Animation Video

*Received :* 16, June

*Revised :* 22, July

*Accepted:* 26, August

©2024 Azzahra, Pujiastuti: This is an  
open-access article distributed under  
the terms of the [Creative Commons  
Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



### ABSTRACT

This study discusses the development of animated videos as a learning medium for A1 speaking. This study focuses on making animated videos. This study uses a descriptive qualitative method with data collection through online questionnaires and direct interviews. This study is a study that uses the 4D model. This research model consists of 4 steps, namely: 1) Define, 2) Design, 3) Develop, 4) Disseminate. The result of this study is an animated video with German subtitles. This video is 6:49 minutes long and in MP4 format. This video has been validated by media experts with a score of 93.75.

---

## Pengembangan Media Pembelajaran untuk Mata Kuliah Berbicara A1 Tema Kehidupan Sehari-hari dan Keluarga

Nabila Azzahra<sup>1\*</sup>, Suci Pujiastuti<sup>2</sup>

Universitas Negeri Medan

**Corresponding Author:** Nabila Azzahra [na0104887@gmail.com](mailto:na0104887@gmail.com)

---

### ARTICLE INFO

*Kata Kunci:* Kreasi, Media Pembelajaran, Video Animasi

*Received :* 16, Juni

*Revised :* 22, Juli

*Accepted:* 26, Agustus

©2024 Azzahra, Pujiastuti: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



### ABSTRACT

Penelitian ini membahas tentang pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran untuk berbicara A1. Penelitian ini berfokus pada pembuatan video animasi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui kuesioner online dan wawancara langsung. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan model 4D. Model penelitian ini terdiri dari 4 langkah, yaitu: 1) Define (pendefinisian), 2) Design (perancangan), 3) Develop (pengembangan), 4) Disseminate (penyebaran). Hasil dari penelitian ini adalah sebuah video animasi dengan teks bahasa Jerman. Video ini berdurasi 6:49 menit dan berformat MP4. Video ini telah divalidasi oleh ahli media dengan skor 93,75.

---

## PENDAHULUAN

Sektor pendidikan sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan komunikasi saat ini. Era digital, seperti yang kita rasakan saat ini, berarti semua kehidupan dapat digambarkan dalam dunia digital. Seiring dengan kemajuan teknologi di dunia pendidikan, pengetahuan dan keterampilan guru juga harus terus berkembang. Teknologi pembelajaran harus mendukung para pendidik dalam memperkenalkan praktik pengajaran yang inovatif. Namun, inovasi praktis harus diwujudkan melalui penggunaan berbagai sumber daya terkini yang didukung oleh sarana dan prasarana yang sudah tersedia. Salah satu sarana yang dapat digunakan oleh para pendidik adalah media pembelajaran untuk menjelaskan materi yang relevan kepada peserta didik. Dengan menggunakan metode ini, peserta didik mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pelajaran dan lebih terlibat dalam pelajaran (Muthmainah, 2021:170).

Berbicara merupakan alat komunikasi lisan, yaitu menyampaikan pikiran dan perasaan atau ide, gagasan, persepsi, dan informasi kepada lawan bicara. Berbicara dianggap sebagai keterampilan produktif komunikasi lisan, sehingga kemampuan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai (Lisnawati dan Anwar, tanpa tahun: 9). Dalam kehidupan, berbicara merupakan suatu keharusan dan harus dikutip dengan baik agar komunikasi berjalan dengan baik.

Salah satu sumber belajar yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran adalah aplikasi Plotagon Story, yang dapat membantu pembuatan animasi yang lebih interaktif yang lebih interaktif (Dwi et al., 2022:65). Aplikasi Plotagon Story dapat digunakan pada smartphone maupun komputer. Aplikasi tersebut dapat digunakan untuk membuat animasi video yang memudahkan pendidik dalam menyajikan pembelajaran. Bagi banyak pendidik, aplikasi merupakan cara yang ideal untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemauan peserta didik untuk belajar dan memusatkan perhatian mereka pada materi pelajaran. Animasi memiliki peran tersendiri dalam dunia pendidikan, terutama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. (Thohir et al., 2021:2).

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi dapat membantu peserta didik dalam keterampilan berbicara. Berbicara merupakan bagian penting dalam pelajaran bahasa Jerman. Penggunaan video animasi dapat memperluas kosakata dalam berbicara, mendengar dan melihat. Peserta didik masih kurang dalam kemampuan berbahasa, sehingga perlu adanya media pembelajaran yang menarik agar peserta didik tertarik untuk belajar. Penggunaan video animasi untuk pembelajaran dengan menggunakan tema kehidupan sehari-hari dan keluarga dalam buku Network New A1, kiranya dapat membantu dalam pembelajaran di kelas. Sebelum menentukan topik dalam penelitian ini, seorang dosen yang mengajar Speaking A1 di semester pertama diwawancarai.

Dalam wawancara, dosen menyebutkan bahwa ada 12 topik dalam buku Netzwerk neu A1, namun hanya 6 topik yang dibahas pada semester pertama

yang sesuai dengan rencana pembelajaran. Beliau menyebutkan bahwa ada 6 topik yang dipelajari, yaitu: *Guten Tag!, Freunde Kollegen und Ich, Im Hamburg, Guten Appetit!, Alltag und Familie dan Zeit mit Freunden*. Selain itu, kebutuhan akan media pembelajaran untuk membedah kosakata dalam berbicara yang masih jarang digunakan dan belum ada yang meneliti topik tersebut adalah topik Kehidupan Sehari-hari dan Keluarga.

Buku ini membahas tentang kehidupan sehari-hari dan kehidupan keluarga yang sering dilakukan dalam kehidupan sehari-hari sehingga cocok untuk pengembangan media pembelajaran. Kuesioner juga dilakukan dalam penelitian ini. Para pembelajar mengatakan bahwa topik tersebut berisi kosakata tentang waktu, yang sulit untuk diingat karena mereka mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata. Dari data kuesioner tersebut, dapat disimpulkan bahwa kesulitan pembelajar dalam bidang keterampilan berbicara adalah sebagai berikut: (1) kurangnya latihan, (2) kurangnya kesadaran pembelajar akan pentingnya menghafal kosakata, dan (3) kesulitan dalam menemukan pasangan untuk berbicara sehari-hari. Kata-kata yang digunakan sehari-hari, terutama yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari dan keluarga, sulit untuk dimengerti. Kuesioner juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran masih sedikit dan jarang dibahas dalam sebuah media pembelajaran.

Ada berbagai materi tentang topik ini yang dapat digunakan saat membuat media pembelajaran. Hal ini dapat dikembangkan melalui cerita dan dialog dengan beberapa latihan untuk melatih kosakata saat berbicara. Topik ini dikembangkan secara harmonis dengan bantuan aplikasi "Plotagon Story", yang berisi karakter, tempat, waktu, dan suasana hati yang berbeda. Latihan-latihan yang ada di dalam media pembelajaran ini dapat membantu para pembelajar untuk melatih kosakata yang dirasa sulit. Aplikasi Plotagon memudahkan untuk membuat video animasi yang sangat orisinal. Aplikasi ini memudahkan untuk membuat media pembelajaran yang orisinal, yaitu video animasi yang dimulai dengan sebuah cerita dan kemudian menyertakan dialog dan latihan berbicara dengan topik kehidupan sehari-hari dan keluarga.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### ***Media Pembelajaran***

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses pendidikan untuk menyampaikan informasi secara lebih jelas dan visual. Media pembelajaran dapat berupa berbagai macam bentuk, baik itu benda fisik, seperti buku, alat peraga atau model, maupun media digital, seperti video, animasi, presentasi multimedia atau aplikasi interaktif. Ada berbagai jenis media pembelajaran, antara lain media audio, media visual, media audiovisual, media multiguna, media foto dan peta. Media pembelajaran memainkan peran penting dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan dapat membantu merangsang ketertarikan peserta didik terhadap materi dan meningkatkan pemahaman mereka. Seiring berkembangnya teknologi, begitu pula dengan media pembelajaran yang memungkinkan pembelajaran jarak jauh melalui berbagai platform digital (Ponza et al., 2018:10).

Pengertian secara umum adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, oleh karena itu media yang digunakan dalam pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar, yang merupakan perpaduan antara perangkat lunak (bahan pembelajaran) dan perangkat keras (alat pembelajaran).

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association for Educational Communication and Technology/AECT) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Dari pengertian ini, segala bentuk alat yang berkontribusi terhadap kelancaran komunikasi dapat diartikan sebagai media. Namun demikian, pengertian di atas tidak memberikan batasan khusus mengenai bentuk media. Oleh karena itu, media dalam hal ini dapat berupa media cetak, media elektronik, dan lain-lain. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dibutuhkan oleh para pendidik yang membutuhkan bahan ajar untuk di dalam kelas dan dapat mempermudah proses belajar mengajar yang interaktif, kreatif dan informatif. Media pembelajaran dalam bentuk digital yang mengkonkretkan keterampilan dan konten pembelajaran serta mempersiapkan mereka secara komprehensif untuk mengajar (Barth et al., 2020:22).

### ***Berbicara***

Kemampuan berbicara merupakan keterampilan dasar dalam kehidupan sehari-hari, di tempat kerja dan di sekolah, oleh karena itu penting untuk dikembangkan dalam pelajaran bahasa Jerman. (Barth et al., 2020: 22). Pembelajaran bahasa Jerman menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa berkaitan dengan komunikasi lisan. Dalam pembelajaran bahasa Jerman, ada empat aspek yang perlu dikuasai, yaitu keterampilan berbicara, keterampilan menulis, keterampilan menyimak, dan keterampilan membaca. Keterampilan berbicara sangat penting karena dengan keterampilan berbicara orang dapat berkomunikasi secara langsung dan menyampaikan informasi kepada orang lain. Keterampilan berbicara adalah salah satu kegiatan dimana arus bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata yang diartikulasikan untuk menyampaikan, mengekspresikan, serta menyatakan pikiran, gagasan, dan perasaan seseorang secara lisan. (Fatimah et al., 2021).. Pembelajar bahasa Jerman harus mampu berbicara bahasa Jerman dengan baik. Hal ini penting karena setelah menyimak, membaca dan menulis materi pembelajaran, mereka harus berusaha berbicara bahasa Jerman dengan benar dan pelafalan yang baik sebelum didengar oleh pendengar bahasa Jerman secara langsung. Kefasihan adalah kemampuan untuk mengungkapkan pendapat, pikiran dan perasaan kepada orang lain (Lisnawati dan Anwar, 2022:8).. Keterampilan berbicara membutuhkan otonomi pedagogis yang lebih besar untuk memastikan bahwa peserta didik menyadari potensi pribadi mereka sepenuhnya (Kistanowa, 2021: 33). Hal ini dapat dicapai melalui dialog, diskusi, atau kegiatan kelompok. Peserta didik

harus didorong untuk berpartisipasi aktif dalam percakapan, bertukar pendapat, dan meningkatkan serta memperluas keterampilan berbicara mereka (Aspiekhonovna, 2023: 2).

### ***Video Animasi***

Video animasi adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima dengan tujuan untuk meningkatkan pikiran, minat, perasaan, dan perhatian seseorang dengan cara memaksimalkan proses belajar. Animasi biasanya disajikan dalam bentuk gambar, video, atau film. Oleh karena itu, animasi dapat membantu memotivasi peserta didik untuk belajar. Video animasi sebagai salah satu media pembelajaran berbasis teknologi memiliki banyak keuntungan dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya meningkatkan kualitas pembelajaran, dan peserta didik mampu memecahkan berbagai masalah dengan materi pembelajaran (Andrasari dkk., 2022:76).

Penggunaan video animasi dapat memotivasi dan meningkatkan kepercayaan diri dalam penggunaan bahasa Jerman (Amelya dan Pujiastuti, 2022: 327). Diasumsikan bahwa video animasi dapat membangkitkan minat peserta didik untuk belajar bahasa Jerman karena video animasi merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan.

### ***Aplikasi "Plotagon Story"***

Penggunaan video animasi dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami materi (Cholik dan Umaroh, 2023:3). "Plotagon Story" adalah aplikasi gratis yang memungkinkan pengguna untuk menghidupkan cerita mereka melalui animasi 3D. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membuat video animasi mereka sendiri, menyesuaikan karakter, merekam suara mereka sendiri, menambahkan efek suara dan musik, serta membagikan cerita mereka di berbagai platform media sosial. Aplikasi ini dirancang untuk individu, pembuat konten, dan profesional untuk membuat animasi berkualitas tinggi dan menarik. "Plotagon Story" menawarkan fitur-fitur inovatif seperti *text-to-speech* (TTS), yang memungkinkan pengguna untuk memberikan suara pada karakter dalam animasi dengan memasukkan dialog atau skrip.

Aplikasi ini juga digunakan di sektor pendidikan untuk mempromosikan pembelajaran dan kreativitas. Pengguna dapat mengunduh aplikasi "Plotagon Story" dari berbagai sumber seperti *Google Play*, *Softonic*, dan *APKMonk*. Aplikasi ini tersedia untuk perangkat Android dan menawarkan berbagai fitur untuk membuat animasi yang unik dan menarik. Dalam hal ini, aplikasi ini dapat menjadi menarik bagi sekolah dasar dan peserta didik untuk mengajarkan mereka mengintegrasikan konten dan membuat video edukasi yang menarik yang dapat diunggah ke media sosial seperti YouTube, Instagram, TikTok dan lainnya.

"Plotagon Story" memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

- a. Keuntungan dari aplikasi "Plotagon Story".
  1. "Plotagon Story" mudah digunakan.
  2. Penggunaan fungsi aplikasi yang mudah.

3. Aplikasi ini sudah memiliki materi video/karakter dan karakter dapat ditambahkan.
  4. Suara Anda sendiri dapat direkam.
- b. Kekurangan dari aplikasi "Plotagon Story".
1. Aplikasi ini dikenakan biaya jika Anda ingin menggunakan fungsi yang diblokir.
  2. Aplikasi "Plotagon Story" hanya menggunakan bahasa Inggris.

Untuk membuat video animasi, pengguna dapat mengunduh aplikasi "Plotagon Story" dari berbagai sumber seperti *Google Play*, *Softonic*, dan *APKMonk*. Setelah aplikasi diunduh dan diinstal, langkah-langkah berikut ini dapat dimulai untuk membuat video animasi.

## METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) (Okpatrioka, 2023:87). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan disusun berdasarkan model 4D: *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran).

Data untuk penelitian ini adalah kata, frasa dan idiom dalam topik kehidupan sehari-hari dan keluarga dan sumber datanya berasal dari buku *Netzwerk neu A1* dan dari internet.

Langkah pertama dari model 4D adalah mendefinisikan persyaratan pengembangan untuk analisis kebutuhan. Hal ini mengacu pada persyaratan pengembangan, analisis, dan pengumpulan informasi tentang ruang lingkup pengembangan.

1. Front-end Analysis (analisis pertama)  
Analisis masalah yang pertama terdiri dari mencari tahu fakta atau angka untuk menentukan media pembelajaran yang akan dikembangkan.
2. Learner Analysis (analisis peserta didik)  
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam memenuhi keterampilan belajar mereka pada tahap ini.
3. Task Analysis (Analisis Tugas)  
Mengidentifikasi keterampilan yang dibutuhkan peserta didik untuk mempelajari kebutuhan media yang dilakukan pada semester pertama.
4. Concept Analysis (Analisis Konsep)  
Media pembelajaran berbasis digital dan sumber belajar dari buku digunakan dalam konsep pembelajaran ini.
5. Specifying Instructional Objectives (perumusan tujuan pembelajaran)  
Dalam penelitian ini, materi pelajaran ditentukan, yang dirangkum dengan mengidentifikasi tujuan pembelajaran dalam penelitian.

Dalam hal media pembelajaran, hal ini dieksplorasi secara lebih mendalam dan penelitian ini berfokus pada aplikasi dan juga materi yang sesuai dengan topik yang telah ditentukan.

## HASIL PENELITIAN

### *Proses pembuatan video animasi dengan topik kehidupan sehari-hari dan keluarga untuk mata pelajaran Speaking A1*

Teori model 4D digunakan dalam penelitian ini. Teori ini terdiri dari empat langkah, yaitu: Define (pendefinisian), Design (perencanaan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebarkan).

#### 1. Define (definisi)

Fase ini terdiri dari empat fase dimana fakta dan kebutuhan dianalisis sebagai berikut: 1) Front-end Analysis (Analisis Awal) pada fase ini menentukan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik. 2) Analisis Pembelajar (Learner Analysis) Pada fase ini dilakukan analisis terhadap kemampuan belajar pembelajar. 3) Task Analysis (Analisis Tugas) Sumber belajar yang dapat mendukung pembelajaran dengan media digital adalah video animasi. 4) Concept Analysis (Analisis Konsep) Menganalisis konsep-konsep pembelajaran yang dibutuhkan pembelajar untuk hasil yang didukung secara digital. 5) Specifying Instructional Objectives Pada tahap ini, buku Netzwerk neu A1 digunakan sebagai materi pembelajaran.

#### 2. Design (perencanaan)

Pada tahap ini, informasi dikumpulkan dari hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Berbicara A1 pada tanggal 21 Februari 2024 untuk mengetahui topik-topik yang telah dipelajari dari buku Network new A1, kemudian dilanjutkan dengan melakukan survei kepada mahasiswa bahasa Jerman melalui kuesioner online. Survei dilakukan pada tanggal 23 Februari 2024 kepada pembelajar semester 2 kelas A,B,C tahun 2023, program studi Bahasa Jerman sebagai Bahasa Asing di Universitas Negeri Medan. Hasil dari kuesioner online tersebut menunjukkan bahwa para pembelajar masih mengalami kesulitan dalam memahami topik kehidupan sehari-hari dan keluarga karena topik tersebut berhubungan dengan waktu. Sebelum video animasi untuk keterampilan berbicara dibuat, terlebih dahulu disiapkan naskah sebagai bahan. Naskah terdiri dari prolog, dialog, epilog, buku ungkapan dan topik latihan tentang kehidupan sehari-hari dan keluarga..

#### 3. Develop (pengembangan)

Pada tahap ini, video animasi dibuat dengan topik kehidupan sehari-hari dan keluarga yang berbicara bahasa Jerman A1. Media pembelajaran ini berisi video animasi 3D dengan latar belakang, kalimat, dan karakter animasi yang dapat berbicara bahasa Jerman. Teks bahasa Jerman juga secara otomatis ditambahkan ke dalam video animasi ini ketika disimpan. Video animasi ini dibuat dengan bantuan aplikasi "Plotagon Story".

Hasil dari media pembelajaran yang dibuat dalam bentuk video animasi dapat dilihat pada lampiran. Contoh video animasi tersebut ada di bawah ini:



Gambar 1. Contoh video animasi

#### 4. Disseminete (persiapan)

Dissemination merupakan tahap akhir dari teori 4D untuk membuat video animasi untuk mata pelajaran Speaking A1 dengan topik kehidupan sehari-hari dan keluarga dengan menggunakan aplikasi "Plotagon Story". Pada tahap ini dilakukan validasi terhadap materi dan video animasi. Materi dinilai oleh guru bahasa Jerman sebagai ahli materi dan video animasi divalidasi oleh ahli media.

Materi dievaluasi oleh Ibu Nurhanifah Lubis, S.Pd, M.Si selaku ahli materi. Ada tujuh aspek yang menjadi acuan dalam evaluasi materi yaitu kesesuaian isi materi, cara penyampaian materi, kesesuaian cerita dan dialog dengan kemampuan berbicara A1 dengan topik kehidupan sehari-hari dan keluarga, kesesuaian materi dengan tata bahasa dan ejaan, kesesuaian cara berbicara, komunikatif, dan kesesuaian latihan dengan topik kehidupan sehari-hari dan keluarga.

Ahli materi memberikan enam aspek nilai 4 (sangat baik) dan satu aspek nilai 3 (baik). Validasi tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa video animasi dengan topik kehidupan sehari-hari dan keluarga perlu sedikit diperbaiki. Setelah evaluasi, materi diperbaiki berkaitan dengan bahasa Jerman. Nilai untuk materi dengan topik kehidupan sehari-hari dan keluarga adalah 96,42.

Pendapat dari Asri Rahmi S.Kom sebagai ahli media digunakan untuk memvalidasi video animasi. Dalam evaluasi media, beliau memberikan nilai 4 (sangat baik) untuk enam aspek, yaitu: (1) Ketersediaan teks terjemahan dalam bahasa Jerman untuk memudahkan pemahaman materi. (2) Desain produk (latar belakang, karakter animasi, dan wardrobe). (3) Kualitas suara dalam video animasi. (4) Kejelasan penyajian video animasi 3D. (5) Konsistensi suara dan teks subtitle. (6) Desain keseluruhan video animasi.

Ahli media memberikan nilai 3 (baik) untuk dua aspek, yaitu: (1) Teks teks bahasa Jerman dalam video animasi (kerapian, ukuran, jenis huruf, jenis huruf, dan warna huruf). (2) Kecerahan latar belakang dan musik untuk menghidupkan suasana video animasi. Komentar ahli media adalah video animasi sangat menarik, konsepnya juga sesuai dengan tema dan juga terdapat teks terjemahan yang membuat video animasi mudah dimengerti.

Ahli media menyarankan agar warna subtitle berwarna putih jika diletakkan pada latar belakang cahaya yang kurang terlihat. Skor yang diberikan oleh ahli media adalah 93,75. Berdasarkan validasi tersebut, video animasi telah diperbaiki, tetapi subtitle tidak dapat diubah warna atau ukuran hurufnya karena subtitle muncul secara otomatis saat disimpan.

### ***Hasil dari pembuatan video animasi dengan tema kehidupan sehari-hari dan keluarga untuk mata pelajaran Berbicara A1***

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah video animasi dengan topik kehidupan sehari-hari dan keluarga untuk berbicara A1. Video animasi ini memiliki teks dan suara berbahasa Jerman sehingga pembelajar dapat membaca dan mengulang kalimat, cerita dan dialog yang diucapkan oleh karakter animasi dalam bahasa Jerman. Materi terdiri dari cerita, dialog, frasa dan latihan yang didasarkan pada contoh-contoh dari buku *Netzwerk neu A1* dan dikembangkan oleh penulis sendiri. Nilai materi dengan topik kehidupan sehari-hari dan keluarga adalah 96,42.

Video animasi ini bercerita tentang seorang wanita bernama Claudia, yang menceritakan tentang kesehariannya. Dalam video animasi tersebut, Claudia memperkenalkan keluarganya dan juga menceritakan kesehariannya dengan waktu dari pagi hingga sore hari. Claudia bercerita dengan waktu melalui prolog, dialog, epilog, yang dapat diikuti dengan berbicara dalam video animasi tersebut. Ada juga bagian dalam video yang diulang dua kali sehingga pendengar dapat berbicara setelah video animasi. Di akhir video animasi juga terdapat enam frasa dan dua latihan yang dibacakan dua kali oleh karakter animasi Claudia dan dapat diulang olehnya. Video animasi ini berdurasi 6 menit 49 detik. Nilai lebih dari video animasi yang bertemakan kehidupan sehari-hari dan keluarga ini adalah dapat disajikan dalam media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pengajar dan pembelajar bahasa Jerman tanpa mengenal ruang dan waktu untuk membantu pembelajar dalam meningkatkan kemampuan berbicara dalam bahasa Jerman.

### **PEMBAHASAN**

Sebagai bagian dari penelitian ini, sebuah video animasi dikembangkan untuk mata pelajaran Speaking A1. Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa video animasi dengan topik kehidupan sehari-hari dan keluarga cocok untuk mata pelajaran Speaking A1. Hasil penelitian tersebut digunakan untuk membuat video dengan topik kehidupan sehari-hari dan keluarga. Video tersebut terdiri dari cerita, dialog, frasa dan latihan dengan topik kehidupan sehari-hari dan keluarga. Video animasi tersebut dikembangkan sesuai dengan empat tahap pengembangan Thiagarajan, Dorothy S. Semmel dan Melvyn I. Semmel (1974), yaitu: *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran).

Terdapat kesulitan dalam pembuatan video animasi karena penulis menggunakan versi gratis, sehingga penggunaannya terbatas. Penulis perlu menyesuaikan materi pembelajaran dan menggunakan karakter animasi yang

sesuai dengan tema. Oleh karena itu, penulis perlu kreatif dan inovatif dalam mendesain karakter dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada dengan sebaik-baiknya, dan berkat bimbingan dari konsultan dan evaluasi dari para ahli, penulis dapat menyempurnakan video animasi ini dengan baik. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat diketahui bahwa hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian Muthmainah (2021). Adapun persamaannya adalah: Muthmainah (2021) dan penelitian ini sama-sama menggunakan video animasi dengan aplikasi "Plotagon Story" dan A1 Speaking. Perbedaannya adalah penelitian Muthmainah (2021) berfokus pada topik menanyakan arah dan menggunakan buku jejaring lama.

Penelitian ini terbatas pada pembuatan video animasi berbicara A1 dengan topik kehidupan sehari-hari dan keluarga, bukan topik lainnya, dan hasil penelitian difokuskan secara khusus untuk pembelajar bahasa Jerman atau pembelajar bahasa Jerman di Indonesia.

## KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Untuk menghasilkan sebuah video animasi, diperlukan sebuah proses pembuatan. Proses pembuatan video animasi dengan topik kehidupan sehari-hari dan keluarga untuk mata pelajaran Speaking A1 terdiri dari tahap pengembangan 4D, yaitu: *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Pada tahap perencanaan, kuesioner online dikirimkan dan dikumpulkan dan video animasi dengan topik kehidupan sehari-hari dan keluarga untuk mata pelajaran Speaking A1 dengan "Plotagon Story" disiapkan. Fase kedua adalah pembuatan. Pada tahap ini, video animasi dengan topik kehidupan sehari-hari dan keluarga untuk mata pelajaran Speaking A1 dibuat dengan menggunakan aplikasi Plotagon Story. Fase terakhir adalah pengenalan. Validasi dilakukan pada fase ini. Validasi meliputi materi dan media.

Hasil dari pembuatan video animasi dengan topik kehidupan sehari-hari dan keluarga untuk mata pelajaran Speaking A1:

- a. Hasil dari tes ini adalah sebuah video animasi 3D dengan topik kehidupan sehari-hari dan keluarga untuk keterampilan berbicara A1. Video animasi ini dalam format MP4 dengan resolusi 720 HD. Video animasi ini berukuran 279,26 MB dan mendukung subtitle dan audio.
- b. Ahli materi memberikan nilai 96,42 (sangat baik) dan ahli media memberikan nilai 93,75 (sangat baik), yang berarti video animasi sangat menarik dan sangat bermanfaat sebagai media pembelajaran.

Di masa depan, video animasi tentang kehidupan sehari-hari dan keluarga dapat digunakan sebagai media pembelajaran tambahan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Pembelajar bahasa Jerman dapat menggunakan video animasi dengan topik kehidupan sehari-hari dan keluarga ini sebagai media pembelajaran yang fleksibel untuk belajar bahasa Jerman untuk berbicara A1, tanpa memandang ruang dan waktu.

## **PENELITIAN LANJUTAN**

Dalam penulisan makalah ini, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan baik dari segi bahasa, penulisan, maupun bentuk penyajian mengingat keterbatasan pengetahuan dan kemampuan peneliti sendiri. Oleh karena itu, demi kesempurnaan makalah ini, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Andrasari, a. N., haryanti, y. D., dan yanto, A. (2022). *Media pembelajaran video animasi berbasis kinemaster bagi guru sd.*
- Arkadiantika, I., Ramansyah, W., Effindi, M. A., dan Dellia, P. (2020). *Pengembangan media pembelajaran virtual reality pada materi pengenalan terminasi dan penyambungan serat optik.* [Http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index](http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index)
- Barth, v., luise, ;, achour, s. ;, haase, s. ;, helbig, k. ;, jordan, a. ;, krüger, d. ;, and thiel, f. (2020). *Lebih banyak praktik mengajar dalam pelatihan guru! Portal video fokus sebagai media belajar-mengajar digital.* 131. [Https://doi.org/10.25656/01:21788](https://doi.org/10.25656/01:21788)
- Cholik, M., & Umaroh, S. T. (2023). Pemanfaatan video animasi sebagai media pembelajaran di era digital. *Jipi (jurnal ilmiah penelitian dan pembelajaran informatika)*, 8(2), 704-709. <https://doi.org/10.29100/jipi.v8i2.4121>
- Dildora aspiekhonovna, т. (2023). *Desember 2023 integratsiyalashgan ta'lim va tadqiqotlar jurnali jurnal pendidikan dan penelitian terpadu pengajaran dengan metode bahasa jerman: strategi yang efektif untuk mengajar bahasa jerman nemis tilini o'qitish: nemis tilini o'rgatishning samarali strategiyalari преподавание немецкого языка: эффективные стратегии преподавания немецкого языка.* 2.
- Dwi, m., smkn, r., selatan, c., dan bekasi, k. (2022). *Pemanfaatan animasi plotagon untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam mata pelajaran bahasa indonesia.* 2(1).

- Fatimah, J., Asri, W. K., Saleh, N., dan Negeri Makassar, U. (2021). *Penggunaan media pembelajaran pop-up book*.
- Harjanto, A., Rustandi, A., dan Caroline, J. A. (2022). *Implementasi model pengembangan 4d dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis online pada mata pelajaran pemrograman web di smk negeri 7 samarinda* (vol. 5, issue 2). <https://smkn7-smr.sch.id/media/>.
- Jerry radita ponza, p., nyoman jampel, i., dan komang sudarma, i. (2018). Pengembangan media video animasi pada pembelajaran siswa kelas iv di sekolah dasar. In *jurnal edutech universitas pendidikan ganesha* (vol. 6, issue 1). [Www.powtoon.com](http://www.powtoon.com)
- Kistanova I. (2021). *Tentang pertanyaan tentang kontrol dan penilaian penguasaan bahasa dalam pengajaran bahasa asing di universitas modern*.
- Lisnawati, e., dan anwar, m. (2022). *Peningkatan keterampilan berbicara bahasa jerman melalui media video halo dari berlin phonology jurnal bahasa dan sastra*.
- Muthmainah, n. (2021). *Penggunaan plotagon story dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa jerman. Allemania: jurnal bahasa dan sastra jerman, 11(2)*.
- Okpatrioka. (2023). *Okpatrioka stkip arrahmaniyah. Jurnal pendidikan, bahasa dan budaya , 87*.
- Rizky amelya, s., dan pujiastuti, s. (2022). *Pembuatan video animasi menggunakan aplikasi flipaclip dengan tema "tubuh dan kesehatan" untuk pembelajaran berbicara a1*.
- Thohir, M., Cahya Muslimah, K., Musyafa, N., Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, I., Ahmad Yani No, J., Wonosari, J., Wonocolo, K., Timur, J., Bahasa Arab, P., Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, U. (2019). *Aplikasi plotagon story untuk keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa arab sesuai kma 183 tahun 2019*. In

*Azzahra, Pujiastuti*

*tadarus: jurnal pendidikan islam* (vol. 10, issue 1).

<https://www.plotagon.com/>.