

Making Video Animations with Daily Life and Family Themes for Hören A1

Cinta Caroline Hasian Pardede^{1*}, Ahmad Bengar Harahap²
Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: Cinta Caroline Hasian Pardede
cintacaroline29@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords: Creation,
Animation Video,
Wondershare Filmora

Received : 16, June

Revised : 21, July

Accepted: 26, August

©2024 Pardede, Harahap: 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

The purpose of this study is to create an animated video with the topic "daily life and family" using the wondershare filmora application. This study used a qualitative descriptive method. The process of making an animated video with the theme "Daily Life and Family" is to explain the stages of Richey and Klein's theory. This includes: (1) the planning phase, (2) the creation phase, (3) the evaluation phase. The data for this study are available in the form of images, materials (plots and video scripts) and exercises on the topic of "daily life and family". The data source for this study is the A1 network with the topic "Daily life and family" in chapter 5, pages 54-63. This research was conducted at the German Language Institute, Faculty of Languages and Arts, State University of Medan. The evaluation results showed that the results of the animated video were very good. So it can be used as a learning medium for German language lessons.

Pembuatan Animasi Video Dengan Tema Kehidupan Sehari-hari dan Keluarga Untuk Hören A1

Cinta Caroline Hasian Pardede^{1*}, Ahmad Bengar Harahap²

Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: Cinta Caroline Hasian Pardede

cintacaroline29@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Kreasi, Video Animasi, Wondershare Filmora

Received : 16, Juni

Revised : 21, Juli

Accepted: 26, Agustus

©2024 Pardede, Harahap: 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/).



ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat video animasi dengan topik "kehidupan sehari-hari dan keluarga" menggunakan aplikasi wondershare filmora. Dalam penelitian ini digunakan metode deskriptif kualitatif. Proses pembuatan video animasi dengan tema "Kehidupan Sehari-hari dan Keluarga" adalah untuk menjelaskan tahapan teori Richey dan Klein. Ini termasuk: (1) fase perencanaan, (2) fase pembuatan, (3) fase evaluasi. Data penelitian ini tersedia dalam bentuk gambar, materi (plot dan naskah video) dan latihan dengan topik "kehidupan sehari-hari dan keluarga". Sumber data untuk penelitian ini adalah jaringan A1 dengan topik "Kehidupan sehari-hari dan keluarga" pada bab 5, halaman 54-63. Penelitian ini dilaksanakan di Institut Bahasa Jerman Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa hasil video animasi sangat bagus. Sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk pelajaran bahasa Jerman.

PENDAHULUAN

Keterampilan bahasa termasuk mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Sebagai anak-anak, hal pertama yang harus dilakukan adalah mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Mendengarkan dan berbicara dipelajari sebelum pendaftaran sekolah, sementara membaca dan menulis dipelajari di sekolah. Keempat keterampilan ini pada dasarnya adalah satu kesatuan yang disebut keterampilan bahasa (Tarigan, 2008: 2). Dengan kata lain, satu keterampilan terkait erat dengan yang lain. Mendengarkan adalah keterampilan dalam pengajaran bahasa asing, sama seperti membaca dan menulis. Pada kenyataannya, keterampilan mendengarkan siswa biasanya tidak optimal, terutama dalam hal mendengarkan. Selama proses pembelajaran, siswa sering merasa sulit mendengarkan, sehingga media pembelajaran penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Media pembelajaran yang berbeda dapat mendukung proses pembelajaran, sehingga lebih menarik dan memotivasi.

Arsyad (2011:2) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Media pembelajaran yang digunakan dapat memungkinkan kegiatan pembelajaran yang efisien dan berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat juga harus mempertimbangkan isi pembelajaran, karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran itu sendiri. Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran harus sesuai dengan minat belajar. Salah satu media yang dapat menunjang proses pembelajaran adalah video animasi.

Perkembangan video animasi dalam penelitian ini adalah cerita video animasi. Video adalah alat atau media yang dapat menampilkan simulasi objek dunia nyata, yaitu media digital yang menunjukkan urutan gambar bergerak yang dapat menciptakan ilusi atau fantasi (Munir, 2013:18). Dengan menggunakan media yang inovatif, situasi belajar yang menyenangkan dapat tercipta, karena kegiatan belajar tidak selalu harus berlangsung di kelas. Kegiatan belajar dengan video animasi bisa dilakukan di rumah maupun di tempat lainnya.

Pada masa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, banyak fitur aplikasi baru bermunculan, salah satu video edukasi yang digunakan berbasis Wondershare Filmora. Wondershare Filmora adalah program pengeditan video terbaru yang memungkinkan Anda membuat, mengedit, memangkas, dan mengonversi semua jenis video yang menawarkan berbagai cara untuk mengembangkan prestasi dan minat siswa (Yusnan & Safiuddin, 2021).

Berdasarkan pengamatan awal dan pengalaman pribadi para peneliti selama studi mereka di program Pendidikan Bahasa Jerman, mendengarkan adalah keterampilan yang sulit. Dan data skor mendengarkan A1 tidak ada karena instruktur tidak memberikan skor untuk alasan privasi dan judul yang disetujui sesuai dengan persentase tentang mendengarkan dan aplikasi wondershare filmora. Persentase judul adalah 13 Oktober 2023. Jadi kesepakatan dicapai pada kuesioner.

Berdasarkan observasi dan kuesioner dari mata kuliah Listening A1 yang dilakukan pada tahun 2023 di Grade A program sarjana Bahasa Jerman sebagai Bahasa Asing dengan sebaran 34 siswa, penulis telah memperoleh data yang menunjukkan bahwa 75% siswa mengalami kesulitan memahami kompetensi menyimak selama di kelas. Beberapa masalah yang muncul antara lain kurangnya media pengajaran yang inovatif di bidang listening. Salah satu tantangan yang dihadapi siswa menyangkut kata, frasa, idiom dan teks yang sulit dipahami dalam pemahaman mendengarkan.

Dalam penelitian ini, video animasi dengan topik "Kehidupan Sehari-hari dan Keluarga" dimasukkan dalam buku *Network New A1 Course Book* dan *Network New A1 Exercise Book*. Buku ini berada di jurusan Jerman dan digunakan di Universitas Negeri Medan pada level A1. Bahan-bahan ini memiliki arti yang serupa, tetapi tidak sama. Materi ini tentang kehidupan sehari-hari, keluarga, dan kegiatan rekreasi di Jerman, yang dapat dikembangkan dengan bantuan animasi video.

Berdasarkan pengamatan di atas, penulis berencana untuk mengembangkan media ajar yang tidak hanya menghibur, tetapi juga dapat membantu memecahkan masalah mendengarkan dalam pelajaran bahasa Jerman A1. Media pengajaran ini dirancang dalam bentuk animasi video. Media pembelajaran animasi video dapat diakses melalui smartphone atau komputer.

TINJAUAN PUSTAKA

Konsep Media Pembelajaran

Penggunaan media ajar merupakan salah satu faktor kunci dalam proses belajar mengajar. Di kelas, guru biasanya menggunakan media pendidikan sebagai mediator untuk menyajikan materi dengan cara yang dapat dipahami oleh siswa. Penggunaan media ajar dalam proses pengajaran dapat mengembangkan minat dan keinginan baru, membangkitkan motivasi bahkan memiliki pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo, seperti dikutip dalam Junaidi (2019), penggunaan media ajar pada fase orientasi mengajar akan secara signifikan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan komunikasi pesan dan muatan ajar saat ini. Dalam konteks ini, menekankan (Zaini: 2017:2) bahwa seorang siswa dengan media pengajaran membutuhkan mediator, yang sering disebut sebagai alat pengajaran. Dengan menggunakan media pendidikan, guru dapat mengarahkan perhatian siswa untuk mencegah proses pengajaran cepat menjadi membosankan dan melelahkan.

Menurut (Miftah: 2013: 98), media dianggap sebagai komponen yang sangat penting dalam kaitannya dengan konteks pembelajaran. Komponen ini membutuhkan perhatian guru, yang harus menyadari pentingnya media untuk memfasilitasi proses belajar mengajar dan untuk mendukung peserta didik dalam belajar. Oleh karena itu, pemilihan media harus benar-benar tepat agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat dengan mudah tercapai. Penggunaan media ajar akan mendukung efektivitas, efisiensi dan daya tarik pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu melakukan perencanaan yang matang ketika merancang pengajaran di kelas dan menyadari pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Guru juga harus

memahami bahwa tanpa media pengajaran, pelajaran menjadi monoton dan proses pembelajaran tidak efektif, yang dapat dengan mudah menyebabkan peserta didik kehilangan motivasi.

Daryanto (2010) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu, baik orang, benda, maupun lingkungan, yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan saat belajar, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa selama kegiatan pembelajaran. Amka (2018) berpendapat bahwa *digital Learning Media* didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik dan non fisik, sengaja digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Untuk membangkitkan minat siswa untuk terus belajar.

Konsep Animasi Video

Menurut Apriansyah, et. al. (2020:12), animasi adalah ilusi gambar bergerak yang tercipta dari rangkaian gambarnya yang berubah pada waktu yang telah ditentukan. Menurut Munir (2017: 179), animasi terdiri dari gambar dan objek yang tampak hidup. Objek dapat berupa teks, gambar, warna, atau efek khusus. Objek terlihat hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar yang berubah secara teratur dan ditampilkan secara bergantian. Menurut pendapat di atas, animasi adalah objek bergerak, seperti teks, gambar, warna, atau untuk membuatnya terlihat hidup hingga efek khusus yang disesuaikan pada kecepatan tertentu.

Animasi dapat diintegrasikan ke dalam medium dan video untuk menjelaskan materi, yang sulit disampaikan melalui buku (cf. Lestari 2020:8). Medianya adalah animasi video. Animasi video adalah video yang terdiri dari gambar, suara, teks dan karakter (cf. Megawati dan Utami 2020: 111). Apriansyah, et. al (2017:12), animasi video adalah kombinasi suara dan gambar yang membantu menjelaskan materi yang sulit. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa animasi video adalah video yang berisi gambar, teks, suara, dan karakter bergerak untuk mewakili materi tertentu.

Munir (2017:181) terdapat pemanfaatan animasi video dalam pendidikan, yaitu:

- a) Animasi video dapat menjelaskan sesuatu yang kompleks hanya dengan menggunakan gambar atau kata-kata
- b) Video animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang sebenarnya tidak terlihat oleh mata dengan memvisualisasikan materi yang dijelaskan.
- c) Video animasi dapat digunakan sebagai materi edukasi yang dapat digunakan kapan saja.

Istilah Pendengaran A1

Tarigan (2008:31) mengklaim Mendengar adalah suatu proses mendengarkan simbol-simbol verbal dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi kata, dan interpretasi agar dapat memperoleh informasi, mendapatkan isi atau pesan, dan memahami makna komunikasi dari

pembicara melalui bahasa lisan. Munadi (2013:59) setuju bahwa mendengar adalah proses selektif mengamati, mendengar, memahami dan mengingat suatu simbol lisan. Proses mendengarkan adalah kegiatan yang disengaja untuk mencapai tujuan tertentu. Tujuannya adalah, misalnya, untuk belajar, untuk menghargai pekerjaan, untuk mendapatkan informasi khusus, untuk memecahkan masalah, atau untuk memahami aspek-aspek bahasa. Musfiroh (2004) kemudian menegaskan bahwa pemahaman mendengarkan adalah kegiatan sadar yang memiliki tujuan: tingkat pemahaman, perhatian terhadap aspek linguistik seperti intonasi, irama dan suara.

Aplikasi Untuk Wondershare Filmora

Menurut Asiah, Muhamad (2018), Filmora Atau Sepenuhnya Wondershare Filmora Video Editor Adalah Aplikasi Atau Program Yang Dirancang Untuk Membuat Proses Editing Video Menjadi Sederhana Dan Lugas Namun Tetap Memiliki Kualitas Yang Cukup Kuat. Pengeditan Video Dengan Wondershare Filmora Menawarkan Solusi Bagi Mereka Yang Ingin Belajar Mengedit Video Dengan Cepat Karena Program Ini Ringan Dibandingkan Dengan Program Pengeditan Video Lainnya, Dan Antarmuka Filmora Juga Sangat Sederhana Dan Mudah Dipelajari. Meskipun Antarmukanya Sederhana, Filmora Video Editor Tidak Mengabaikan Fitur, Jadi Anda Tidak Perlu Khawatir Tentang Kualitas Hasil Pengeditan. Wondershare Filmora Video Editor Adalah Perangkat Lunak Atau Program Yang Dirancang Khusus Untuk Pengeditan Video Sederhana Dan Mudah Tetapi Tetap Memberikan Hasil Pengeditan Yang Baik.

Pro Dan Kontra Dari Aplikasi Wondershare Filmora

A. Keuntungan

- a) Antarmuka Pengguna Sederhana: Filmora Memiliki Antarmuka Yang Intuitif Dan Mudah Dipahami Yang Cocok Untuk Pengguna Dengan Tingkat Keahlian Yang Berbeda.
- b) Beragam Fitur Pengeditan: Aplikasi Ini Menawarkan Berbagai Fitur Pengeditan Video, Termasuk Efek Visual, Transisi, Teks, Dan Overlay Yang Memungkinkan Pengguna Membuat Video Profesional.
- c) Kinerja Stabil: Filmora Dikenal Dengan Kinerjanya Yang Stabil, Memungkinkan Pengguna Untuk Mengedit Video Tanpa Masalah Teknis Yang Serius.
- d) Dukungan Format Video Lebar: Aplikasi Ini Mendukung Berbagai Format Video Populer Seperti MP4, AVI, MOV, Dan Lainnya, Yang Memungkinkan Pengguna Untuk Mengedit Video Dari Berbagai Sumber.
- e) Akses Ke Perpustakaan Efek Dan Musik: Filmora Menyediakan Akses Ke Perpustakaan Efek Visual, Musik, Dan Suara Yang Memungkinkan Pengguna Untuk Menambahkan Elemen Kreatif Ke Video Mereka.

B. Kerugian

- a) Fitur Terbatas Dalam Versi Gratis: Meskipun Versi Gratis Tersedia, Banyak Fitur Lanjutan Hanya Tersedia Di Filmora Versi Berbayar, Yang Dapat Membatasi Apa Yang Dapat Dilakukan Pengguna.
- b) Batasan Pengaturan Lanjutan: Untuk Pengguna Yang Membutuhkan Pengaturan Lanjutan Dan Kontrol Yang Lebih Besar, Filmora Mungkin Tampak Terbatas Karena Fokusnya Pada Antarmuka Yang Sederhana.
- c) Proses Lambat Di Komputer Lama: Meskipun Kinerjanya Stabil, Pengguna Dengan Komputer Lama Mungkin Mengalami Proses Yang Lambat, Terutama Saat Mengedit Video Dengan Resolusi Tinggi Atau Efek Kompleks.

METODOLOGI

Penelitian ini mengembangkan video animasi sebagai media pembelajaran dalam menyimak dengan topik "kehidupan sehari-hari dan keluarga". Model penciptaan ini menggunakan teori Richey dan Klein. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Langkah-langkahnya terdiri dari tiga fase: perencanaan, pembuatan, dan evaluasi. Data untuk penelitian ini adalah kata, kalimat dan teks dalam menyimak A1 dengan topik "Kehidupan Sehari-hari dan Keluarga" dan sumber datanya adalah buku studio Jaringan A1 dengan topik "Kehidupan Sehari-hari dan Keluarga" pada bab 5 halaman 54-63.

Penelitian ini menggunakan model studi Richey dan Klein (dalam Sugiyono 2017:39). Model ini telah dijelaskan dalam Bab II. Model ini terdiri dari tiga langkah, yaitu: (a) perencanaan, (b) pembuatan dan (c) evaluasi. Di bawah ini adalah semua langkah model pembuatan dan skema menurut Richey dan Klein (dalam Sugiyono 2017:39) dijelaskan:

- a. Perencanaan

Perencanaan adalah tahap pertama dan kegiatan perencanaan produk. Pada fase ini, analisis kebutuhan dilakukan dengan survei online untuk mengembangkan produk. Ada daftar pertanyaan untuk memecahkan masalah siswa dalam belajar bahasa Jerman, terutama mendengarkan.

- b. Penciptaan

Fase kedua adalah Penciptaan. Pada titik ini, saya telah memilih topik "Kehidupan Sehari-hari dan Keluarga" dari buku Buku Kursus Jaringan untuk membantu para peneliti membuat video animasi berdasarkan materi pembelajaran. Buat video animasi yang mencakup semua elemen mendengarkan dengan Wondershare Filmora Media. Proses pembuatan video animasi disusun dengan beberapa kosakata dan beberapa informasi tentang mendengarkan, sehingga menjadi pertanyaan yang dapat disajikan dan dijawab oleh siswa dan dapat menyempurnakan pendengaran mereka. Setelah itu, Filmora disempurnakan dengan Wondershare dengan memberikan sesuatu kepada beberapa siswa.

- c. Evaluasi

Evaluasi adalah tahap akhir. Pada tahap evaluasi, kualitas bahan dan produk diperiksa dan divalidasi untuk mengetahui apakah kriteria media yang baik terpenuhi atau tidak. Validasi video animasi dilakukan

oleh para ahli untuk mengetahui apakah media tersebut bagus, menarik atau perlu perbaikan. Materi "Kehidupan Sehari-hari dan Keluarga" telah divalidasi oleh para ahli untuk menentukan apakah perbaikan diperlukan untuk menciptakan media yang lebih baik.

HASIL PENELITIAN

A. Membuat Media Pembelajaran Video Animasi untuk Memahami Keterampilan Mendengarkan dengan Wondershare Filmora

Hasil investigasi meliputi 3 video dengan materi berbeda. Materi terdiri dari : 1. Dialog tentang membuat janji (Formal) 2. Dialog tentang perencanaan liburan keluarga (Informal) 3. Dialog tentang permintaan maaf atas keterlambatan. Topik diambil dari buku jaringan A1. Video animasi ini menarik dan bervariasi. Video animasi ini terdiri dari percakapan antara 2 orang yang sedang berdialog sambil merencanakan kegiatan sehari-hari, di awal video animasi ini terdapat monolog yang menceritakan terlebih dahulu bagaimana cerita tersebut terdapat dalam video, di akhir video terdapat epilog sebagai penutup video berupa nasihat atau penugasan. Dan dalam topik masing-masing telah disediakan pertanyaan untuk melatih pemahaman mendengarkan, dalam pertanyaan ada beberapa kata kosakata kosong yang perlu diisi. Video animasi ini akan meningkatkan keterampilan mendengarkan siswa.

Elemen-elemen ini dapat digunakan untuk materi pembelajaran. Konsep desain dimulai dengan kalimat percakapan, lagu dalam video, dan gambar yang membantu membuat video. Di masa depan, animasi video ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran, terutama bagi mereka yang sedang belajar bahasa Jerman.

Video untuk mendengarkan pemahaman dapat ditemukan pada CD-ROM. Petunjuk penggunaan CD adalah sebagai berikut: (1) Pertama, masukkan CD ke komputer Anda! (2) Tunggu sedikit lebih lama sampai proses selesai. (3) Kemudian buka video. (4) Setelah itu, putar video secara otomatis.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi Wondershare Filmora merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempelajari keterampilan menyimak. Penelitian ini didasarkan pada teori Richey dan Klein, yang meliputi tiga tahap, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, dan (3) evaluasi. Setiap fase dijelaskan dalam bab ini. Produk penelitian berupa video animasi dengan topik "Kehidupan Sehari-hari dan keluarga" dari A1 Buku Netzwerk. Materi terdiri dari kerabat, gaya hidup, perayaan keluarga, kegiatan rekreasi, rutinitas sehari-hari, kegiatan dan tata bahasa. Proses pengembangan ini diawali dengan survei dan observasi mahasiswa semester 1 Stambuk Reguler A 2023 dengan jurusan bahasa Jerman.

Pada tahap kedua pengembangan media pembelajaran Wondershare Filmora, peneliti terlebih dahulu membuat materi pembelajaran berupa beberapa materi berbicara dengan tiga tema, yaitu 1. Dialog tentang membuat janji (Formal) 2. Dialog tentang perencanaan liburan keluarga (Informal) 3. Dialog tentang meminta maaf atas keterlambatan. Setelah materi selesai,

peneliti mengembangkan aplikasi media edukasi Wondershare Filmora, yang dilengkapi dengan fitur-fitur menarik untuk diversifikasi pembelajaran dan meningkatkan semangat belajar siswa

Kesulitan pada tahap ini adalah membuat video, merekam banyak voice note dari luar, mencari lagu yang sesuai dengan kondisi video, dan menentukan instrumen dalam setiap situasi. Butuh waktu yang cukup lama untuk menemukan elemen elemen dalam video. Untuk video, pemilihan gambar harus sesuai dengan lirik lagu. Kemudian gambar yang dipilih harus sepenuhnya memvisualisasikan objek. Untuk menghindari hak cipta, sumber gambar telah ditunjukkan.

Selain proses pembuatan, desain background juga menjadi salah satu kendala yang dilakukan dalam fase pembuatan video. Aplikasi Wondershare Filmora dapat mendesain latar belakang sesuai dengan tema yang ditampilkan. Tes dan penilaian juga dilakukan dalam tahap evaluasi. Yakni, penggunaan grammar yang sesuai dengan layout A1, daya tarik materi dalam media pembelajaran Wondershare Filmora.

Media pembelajaran ini dipelajari oleh pakar media dan terdapat beberapa perbaikan seperti (1) aransemen musik, (2) harmonisasi, dan (3) tata letak gambar. Pakar media menilai 10 aspek dalam kategori evaluasi, dengan nilai sangat baik dalam tujuh aspek dan nilai baik dalam tiga aspek. Nilai media pembelajaran video animasi untuk pemahaman menyimak adalah 92,5 (sangat baik).

Kelebihan dari media pembelajaran ini adalah bahasanya jelas dan mudah dipahami, siswa dapat memberikan kebebasan untuk berkreasi ketika ingin membuat desain video baru, karena fungsi dari aplikasi ini bervariasi dan dapat dipilih sesuka hati dan dimodifikasi sesuai dengan tema dan latar belakang yang akan kita rancang. Kekurangan dari media pembelajaran ini adalah tidak dapat digunakan tanpa koneksi internet. Jika Anda tidak terhubung ke internet, aplikasi tidak akan dapat menambahkan elemen yang termasuk dalam aplikasi, dan jika Anda ingin menambahkan lebih banyak fitur, Anda dapat membayar aplikasi dengan biaya tambahan.

Keuntungan dari penelitian ini adalah siswa mengetahui bahwa aplikasi wondershare filmora dapat digunakan untuk belajar bahasa Jerman, terutama untuk belajar bahasa Jerman dengan menggunakan media yang menarik dan efektif ini. Siswa juga tahu betapa pentingnya desain pembelajaran baru ketika belajar bahasa Jerman, karena mendengarkan adalah salah satu keterampilan terpenting dalam belajar bahasa Jerman

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembuatan media pembelajaran VideoAnimation untuk memahami keterampilan mendengarkan yang baik konsisten dengan teori Richey dan Klein 2007.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi Wondershare Filmora merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempelajari keterampilan menyimak. Kelebihan dari media pembelajaran ini adalah bahasanya jelas dan mudah dipahami,

siswa dapat memberikan kebebasan untuk berkreasi ketika ingin membuat desain video baru, karena fungsi dari aplikasi ini bervariasi dan dapat dipilih sesuai hati dan dimodifikasi sesuai dengan tema dan latar belakang yang akan kita rancang.

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

Peneliti menyadari bahwa dengan keterbatasan pengetahuan dan keterampilan peneliti sendiri, masih terdapat banyak kekurangan baik dari segi bahasa, penulisan, maupun bentuk penyajian. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak agar artikel ini dapat lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Akhiril Pane, S. M. (2018). Menyimak Sebagai Keterampilan Berkomunikasi.

Jurnal Thariqah Ilmiah, 90.

Alfitra Zoelva Annida Yusuf, R. F. (2022). Penerapan Media Pembelajaran

WONDERSHARE FILMORA Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 617.

Amelia Putri Wulandari, A. A. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam

Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 3992.

Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. *Jakarta: PT Raja grafindo persada*, 2.

Cornellia Christin Adiat, R. F. (2023). Efektivitas Video Animasi Terhadap Hasil

Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 72.

Daryanto, J. (2010). Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk

Meningkatkan Pemahaman Tembang Macapat Dalam Pembelajaran

Bahasa Daerah pada Siswa Sekolah Dasar. *PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret*.

Gruber, J. (1985). Singen und Schreiben, Hören und Lesen als Parameter Produktion und Rezeption des Occitanischen Minnesangs des 12. *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik*, 36.

Herman Zaini, K. D. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. 2.

Maharani, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif . *Jakarta State University*.

Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *peneliti bidang penelitian pada BPMP*, 98.

Muhammad Yusnan, S. (2021). Pengaruh Media Audiovisual Dengan Menggunakan WONDERSHARE Filmora Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Cerita Siswakelas VIII SMP Negeri 2 BAUBAU. *Taksonomi Jurnal Pendidikan Dasar*.

Munir. (2013). Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. *Bandung: Alfabeta*, 18.

Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animas Jurnal Pendidikan. (2020). 12.

Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. (2023). *Journal on Education*, 3992.

Peter Büchner, A. B. (2008). Die Familie als Bildungsort: Strategien der Weitergabe und Aneignung von Bildung und Kultur im Alltag von Mehrgenerationen-familien. Forschungsbericht über ein abgeschlossenes DFG-Projekt. *Beltz Juventa*, 197.

Sugiyono. (2017). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. *Alfabeta*, 28-29.

Sugiyono. (2017). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. *Alfabeta*, 39.

Tarigan. (2008). Menyimak : sebagai suatu keterampilan berbahasa. *Angkasa*, 31.2

Umihani, M. N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Model Discovery Learning Menggunakan Media Digital di SMA N 1 Terbanggi Besar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 166.