



Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Menggunakan Aplikasi Animaker Tentang Topik Tema "Fit Und Gesund" untuk Matakuliah Hören A1

Rizky Abrar Damanik

Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Universitas Negeri Medan, Indonesia

Korespondensi email: rizkyabrar2002@gmail.com

ABSTRACT. *The purpose of this study was to analyze the process and results of creating animated video learning media using the Animaker application with the theme "Fit und Gesund" for the Hören A1 subject. This development uses "Animaker" as a learning media for the A1 Listening subject, which adopts Plomp's theory as a development model. The results of this study are learning media for German in the form of a video "Fit und Gesund" using the Animaker application to support the A1 Listening subject. This media was developed based on the Netzwerk A1 book. Material experts gave a score of 95.8 for the learning media based on the Animaker application, which is included in the "Very Good" category. Media experts gave a score of 92.8 for this media. Based on the assessment criteria, this media is also categorized as "Very Good". Therefore, this Animaker application-based learning media is considered a feasible, practical, and effective media for Hören A1 skills.*

Keywords: *Development, Learning Media, Animaker, Hören A1*

ABSTRAK. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis proses dan hasil pembuatan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi Animaker dengan tema Thema "Fit und Gesund" untuk mata pelajaran Hören A1. Pengembangan ini menggunakan "Animaker" sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran Mendengarkan A1, yang mengadopsi teori Plomp sebagai model pengembangan. Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran untuk bahasa Jerman dalam bentuk video "Fit und Gesund" yang menggunakan aplikasi Animaker untuk mendukung mata pelajaran Mendengarkan A1. Media ini dikembangkan berdasarkan buku Netzwerk A1. Para ahli materi memberikan nilai 95,8 untuk media pembelajaran yang berbasis aplikasi Animaker, yang masuk dalam kategori "Sangat Baik". Ahli media memberikan nilai 92,8 untuk media ini. Berdasarkan kriteria penilaian, media ini juga dikategorikan sebagai "Sangat Baik". Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis aplikasi Animaker ini dinilai sebagai media yang layak, praktis, dan efektif untuk keterampilan Hören A1.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Animaker, Hören A1

1. PENDAHULUAN

Teknologi terus berkembang seiring waktu. Orang-orang semakin kurang tertarik untuk mencari informasi atau pengetahuan melalui media tertulis seperti buku, koran, dan sebagainya. Teknologi terus berkembang. Perubahan ini dirasakan oleh banyak orang karena segala sesuatu telah menjadi bagian dari teknologi. Namun, teknologi tidak dapat disalahkan, karena manusia dapat dengan mudah memperoleh pengetahuan dan informasi dari perkembangan teknologi tersebut. Dengan bantuan teknologi komputer, kita dapat menciptakan media pembelajaran yang menarik dalam bentuk media audiovisual animasi..

Di era globalisasi, pendidikan harus mengikuti perkembangan teknologi. Banyak media pembelajaran mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar (Asmawi dkk., 2019). Di antaranya adalah buku elektronik (e-book), blog (artikel), aplikasi pembelajaran, dan banyak lagi. Kreasi-kreasi ini baik dan memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan kemajuan belajar. Seiring perkembangan pendidikan, pendidikan harus mencakup media

pembelajaran yang baik dan mengikuti kemajuan teknologi. Oleh karena itu, terdapat banyak media pembelajaran menarik yang membantu memahami materi yang dipelajari. Penggunaan internet mempermudah akses terhadap pembelajaran.

Animaker adalah sebuah aplikasi untuk membuat video animasi yang memungkinkan pembuatan video yang inovatif dan menarik. Animaker digunakan untuk membuat video penjelasan, presentasi, dan lainnya. Animaker mudah digunakan oleh para pendidik dalam membuat media pembelajaran. Aplikasi Animaker ini merupakan aplikasi untuk membuat atau menciptakan efek gerak dengan menambahkan suara dan beralih dari satu efek gerak ke efek lainnya disertai dengan materi pembelajaran, sehingga menjadi lebih menarik. (Munawar et al., 2020). Dalam penelitian ini ditampilkan sebuah video animasi, yaitu media pembelajaran yang dapat membantu dalam keterampilan menyimak pada tingkat A1. Video animasi ini juga memperluas pengetahuan tentang kosakata dan kalimat.

Mendengar adalah suatu proses yang mencakup kegiatan serius dan penuh perhatian terhadap simbol-simbol bahasa lisan, memahami, menghargai, dan menafsirkan untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna dari komunikasi yang disampaikan secara nonverbal. Mendengarkan merupakan salah satu keterampilan terpenting dalam pembelajaran bahasa asing, setara dengan keterampilan membaca, menulis, dan berbicara. Namun, sering kali kemampuan mendengarkan siswa tidak berkembang secara optimal. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti pelatihan yang kurang memadai, lingkungan belajar yang kurang mendukung, atau metode pengajaran yang kurang efektif. Kemampuan dasar untuk mendengarkan sudah dimiliki sejak lahir dan berkembang melalui interaksi serta pengalaman sehari-hari. Menurut beberapa penelitian, manusia menghabiskan rata-rata 45% dari waktu komunikasinya untuk mendengarkan, 35% untuk berbicara, 16% untuk membaca, dan 9% untuk menulis Burhan (1971 : 83).

Untuk mengetahui kesulitan dalam mempelajari bahasa Jerman, kuesioner dibagikan kepada mahasiswa kelas bahasa Jerman angkatan 2023. Kuesioner tersebut terdiri dari 8 pertanyaan yang telah disesuaikan dengan pembimbing. Delapan pertanyaan tersebut memuat 4 kata kunci penelitian. Kuesioner dibagikan pada hari Jumat, 17 Mei 2024 dalam bentuk tautan Google Form kepada kelas C angkatan 2023 yang terdiri dari 25 mahasiswa program studi bahasa Jerman. Berdasarkan hasil survei, kesulitan yang dihadapi mahasiswa dalam mempelajari bahasa Jerman adalah kosakata bahasa Jerman dan media audiovisual. Selama proses pembelajaran, mahasiswa sering mengalami kesulitan dalam mendengarkan, oleh karena itu media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk meningkatkan kualitas pengajaran

Dalam penelitian ini dibuat sebuah video animasi untuk mempermudah pembelajaran keterampilan menyimak tingkat A1 dengan menggunakan aplikasi 'Animaker', yang memuat karakter, tempat, dan waktu. Latihan-latihan dalam media pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam menyimak pada tingkat A1, seperti kosakata dan kalimat sederhana. Dengan aplikasi Animaker, media pembelajaran dalam bentuk video animasi dapat dibuat dengan sangat mudah. Video ini memuat dialog, kalimat perintah, dan verba modal yang sesuai dengan topik pembelajaran "Fit und gesund".

Buku yang digunakan adalah Netzwerk-neu-A1-Kursbuch dengan tema "Fit und Gesund", di mana aplikasi yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi Animaker sangat relevan.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Dalam penelitian ini digunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian ini menggunakan model Plomp. Data yang digunakan adalah kumpulan dialog, ungkapan, dan gambar yang berkaitan dengan tema Fit und Gesund. Sumber data untuk penelitian ini adalah buku Netzwerk Neu A1 von Stefani Dengler, Paul Rusch, Helen Schmitz, Tanja Sieber. . Auflage 2021 20 19, ISBN 978-3-12-607156-7, halaman 90-100 dengan subtema: 1. Aufforderungen verstehen und ausdrücken 2. Gespräche beim Arzt führen 3. Gesundheitstipps verstehen und geben. Lokasi penelitian ini dilakukan di Laboratorium bahasa asing Universitas Negeri Medan. Model penelitian ini terdiri dari empat fase: fase Investigasi, fase Pembuatan/Desain, fase Realisasi, dan fase evaluasi. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan kuesioner. Analisis data yang digunakan dalam studi ini mencakup pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggambarkan hasil kuesioner secara rinci. Data yang diperoleh kemudian dianalisis lebih lanjut menggunakan Google Forms sebagai platform pengumpulan data. Hasil pengembangan produk ini adalah media pembelajaran inovatif berupa video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi Animaker.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Investigasi

Data dan analisis diperlukan pada tahap ini. Dalam survey dan identifikasi masalah dilakukan pada tahap investigasi. Untuk mengetahui apakah media pembelajaran dapat mendukung proses pembelajaran, dilakukan survei dengan menggunakan Goggle Form. Pada hari jumat tanggal 17 mei 2024 dilakukan survey dan di tujukan kepada mahasiswa

Angkatan 2023 kelas C. kuesioner ini terdiri dari 8 pertanyaan yang berisi mengenai kesulitan dalam belajar Bahasa Jerman dan media yang tidak digunakan mahasiswa dalam Bahasa Jerman, topik yang sulit dan lainnya. Siswa tertarik untuk belajar bahasa Jerman dalam keterampilan mendengar melalui video animasi. Untuk itu penulis menggunakan aplikasi animaker untuk membuat video animasi dengan tema "Fit und Gesund" sesuai dengan analisis kebutuhan dari hasil dan kesimpulan survei menggunakan kuesioner yang di pandu oleh dosen pembimbing skripsi dari goggle Form. Kemudian penulis membuat materi yang akan di masukkan ke dalam video animasi. Kesulitan mahasiswa angkatan 2023 dalam belajar bahasa Jerman menurut kuesioner adalah mendengar kalimat sederhana ungkapan perintah dan juga modalverben.

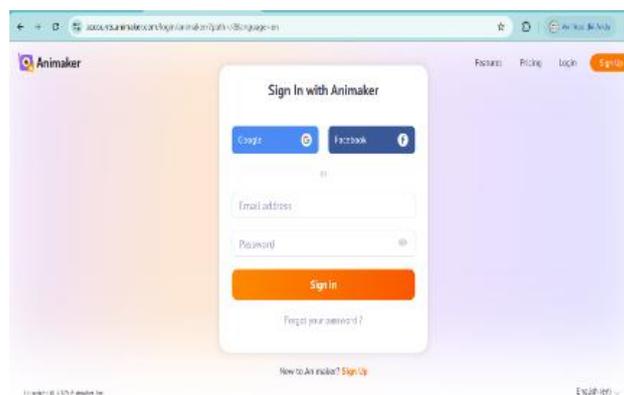
Materi video animasi dengan topik "Fit und Gesund" didasarkan pada buku Netzwerk Neu A1 von Stefani Dengler, Paul Rusch, Helen Schmitz, Tanja Sieber. . Auflage 2021 2019, ISBN 978-3-12-607156-7, seite 90-100.

Tahap pembuatan/desain

Dalam penelitian ini, peneliti telah merancang materi dengan tema "Sehat dan Bugar" untuk memudahkan siswa dalam mempelajari bahasa Jerman keterampilan Mendengar A1. Materi ini berisi percakapan tentang tema "Fit und Gesund", frasa-frasa untuk penggunaan kata kerja modal, kalimat perintah, kalimat pernyataan, dan kalimat tanya

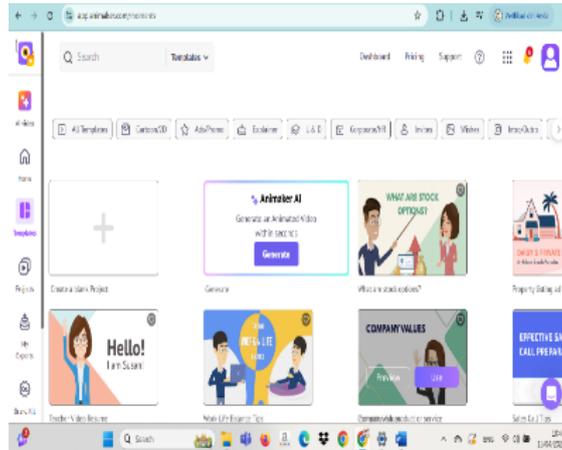
Langkah – langkah Membuat Media Animasi Berbasis Animaker

- Membuka aplikasi animaker menggunakan website di <https://www.animaker.com/>
- Daftar menggunakan nama lengkap, email dan pasword



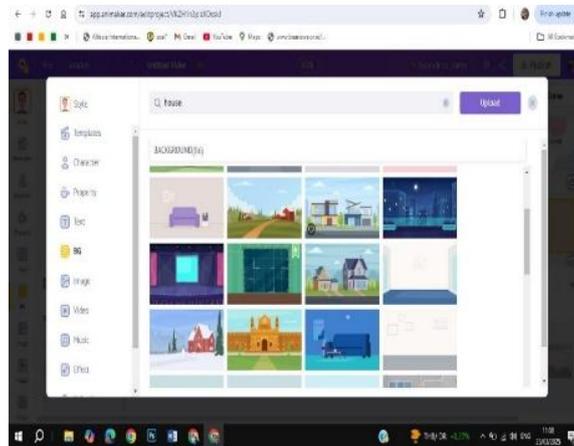
Gambar 1. Tampilan halaman Sign Up Animaker

- Setelah log in akan tampil menu klik template untuk membuat animasi sesuai dengan media yang ingin dibuat.



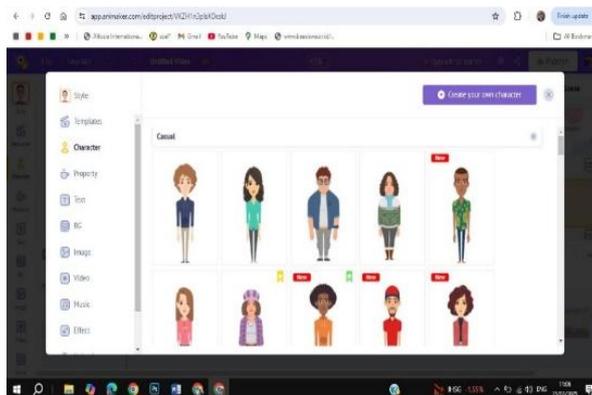
Gambar 1. Tampilan menu membuat animasi

- Setelah itu klik Bg untuk memilih background yang ingin di pakai



Gambar 2. Tampilan pilihan background

- Setelah itu klik Karakter untuk memilih karakter mana yang ingin dipakai



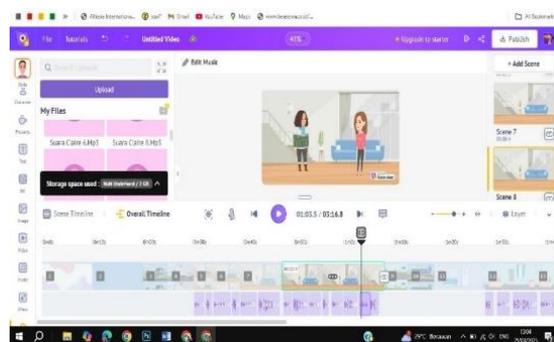
Gambar 4. 3 Tampilan karakter

- Setelah memilih karakter untuk menambahkan action dapat klik karakter lalu ada bacaan Action diatas



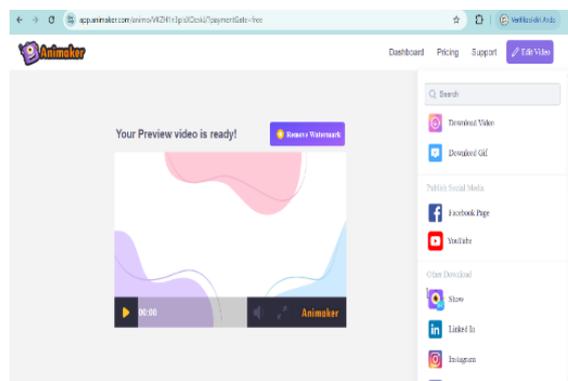
Gambar 4. tampilan untuk menambahkan action dan lainnya

- Untuk menambahkan suara di dalam video nya klik gambar Mic



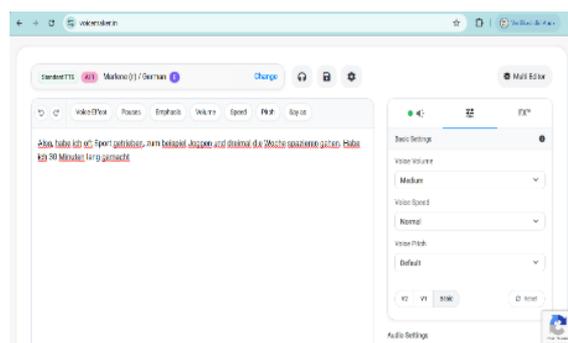
Gambar 5. Tampilan menambahkan suara/audio

- Setelah selesai membuat animasi sesuai dengan kebutuhan, Klik tombol Exsport, kemudian tampil menu Exsport Options. Kemudian pilih fitur Download MP3, Youtube



Gambar 6. tampilan video yang sudah selesai

- Untuk mengkonversi teks ke audio melalui website <https://voicemaker.in/>



Gambar 7. Proses Konversi dari Teks ke Audio

Tahap Realisasi

Pada tahap realisasi ini, penulis menunjukkan hasil video animasi kepada mahasiswa kelas C 2023. Video animasi dikembangkan dengan menggunakan aplikasi animaker. Media pembelajaran animasi ini berdurasi 5menit 11 detik dan ukuran video 47 mb setelah dimasukkan ke goggle drive. Sehingga Mahasiswa dapat melihat dan mengakses melalui link drive maupun melalui youtube penulis sendiri.

Perealisasi dilaksanakan pada hari Kamis 22 Mei 2025 di lab Komputer Bahasa Inggris dengan kelas B dan kelas C. Realisasi dengan kelas C dilaksanakan pada pukul 09.15 wib dan Realisasi dengan kelas B dilaksanakan pada pukul 16.00 wib. Dalam tahapan ini hasil video animasi dengan menggunakan aplikasi Animaker disebarkan pada mahasiswa program studi pendidikan bahasa jerman Stambuk 2023 semester 4 tahun ajaran 2024/2025 di kelas B dan C.

Para mahasiswa diminta untuk menonton dan mendengar video animasi untuk mengetahui kelayakan dan kepuasan penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran Hören A1. Hasil kelayakan dan kepuasan terhadap video animasi dengan menggunakan aplikasi animaker sebagai media pembelajaran Hören A1 diperoleh melalui penyebaran angket kepada mahasiswa kelas B dan C stambuk 2023. Di dalam angket tersebut jenis pertanyaan ya dan tidak ada di nomor 1,2,3,4,6,8 untuk nomor 5 jenis pertanyaan itu di pendapat Kuosioner dan nomor 7 jenis pertanyaan mudah dan tidak mudah dan untuk nomor 9 jenis pertanyaan puas – kurang puas – sangat puas. Adapun pertanyaan yang diajukan pada angket tersebut yaitu 1. Apakah materi yang disajikan mudah untuk di pahami ?, 2. Apakah penjelasan dalam media ini dapat membantu pemahaman anda untuk thema "Fit und Gesund"? 3. Apakah ilustrasi yang diberikan membantu pemahaman anda dalam thema " Fit und Gesund" pada kemampuan Hoeren A1 ?

Apakah ada topik materi yang menurut anda kurang jelas ? 5. Bagaimana pendapat anda tentang tampilan desain pada media pembelajaran ini ? 6. Apakah media pembelajaran ini dapat membantu meningkatkan kemampuan Hoeren A1 ? 7. Menurut anda, seberapa mudah materi pembelajaran ini digunakan dalam proses pembelajaran ? 8. Menurut anda, apakah media pembelajaran ini menarik dan memotivasi anda untuk belajar Hoeren A1 ? 9. Secara keseluruhan, seberapa puas Anda dengan media pembelajaran ini ?

Dari pertanyaan- pertanyaan tersebut diperoleh hasil sebagai berikut

- Apakah materi yang disajikan mudah untuk di pahami ? dari pertanyaan pertama mahasiswa memberi respon ya sekitar (94,1%) dan tidak sekitar (5,9%)

- Apakah penjelasan dalam media ini dapat membantu pemahaman anda untuk thema "Fit und Gesund"? dari pertanyaan kedua mahasiswa memberi respon ya sekitar (91,2%) dan tidak sekitar (8,8%)
- Apakah ilustrasi yang diberikan membantu pemahaman anda dalam thema " Fit und Gesund" pada kemampuan Hoeren A1 ? dari pertanyaan ketiga mahasiswa memberi respon ya sekitar (85,3%) dan tidak sekitar (14,7%)
- Apakah ada topik materi yang menurut anda kurang jelas ? dari pertanyaan mahasiswa memberi respon ya sekitar (58,8%) dan tidak sekitar (41,2%)
- Bagaimana pendapat anda tentang tampilan desain pada media pembelajaran ini ? dari pertanyaan pertama mahasiswa memberi respon baik dan bagus sekitar (82,3%)
- Apakah media pembelajaran ini dapat membantu meningkatkan kemampuan Hoeren A1 ? dari pertanyaan pertama mahasiswa memberi respon ya sekitar (100%)
- Menurut anda, seberapa mudah materi pembelajaran ini digunakan dalam proses pembelajaran ? dari pertanyaan Ketujuh mahasiswa memberi respon Mudah sekitar (82,4%) dan Tidak mudah (17,6%).
- Menurut anda, apakah media pembelajaran ini menarik dan memotivasi anda untuk belajar Hoeren A1 ? dari pertanyaan kedepalan mahasiswa memberi respon ya sekitar (97,1%) dan tidak sekitar (2,9%)
- Secara keseluruhan, seberapa puas Anda dengan media pembelajaran ini ? dari pertanyaan kesembilan mahasiswa memberi respon puas sekitar (76,5%) kurang puas (8,8%) dan sekitar (14,7%) sangat puas.
- Dari respon mahasiswa berdasarkan angket tersebut dapat disimpulkan bahwa Media video animasi dengan menggunakan aplikasi Animaker sebagai media pembelajaran layak digunakan dalam proses pembelajaran bahasa jerman khususnya pada matakuliah Hören A1

Tahap Evaluasi

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam pembuatan video animasi dengan tema "Fit und Gesund" dengan menggunakan aplikasi Animaker. Tahap ini merupakan tahap evaluasi media. Validasi dilakukan untuk mengevaluasi dan memperbaiki media pembelajaran. Dengan cara ini dapat diketahui apakah video animasi dengan tema "Fit und Gesund" dalam hal ide, gambar, warna, isi dan sebagainya sudah cukup baik. Ahli materi dan ahli media sangat dibutuhkan dalam penelitian ini.

Pada Validasi pertama, materi diperiksa oleh ahli materi. Ahli materi adalah Nurhanifah Lubis, S.Pd., M.Si. yang berprofesi sebagai dosen bahasa Jerman di Universitas Negeri Medan. Ahli materi memberikan revisi dan penilaian terhadap materi. Ada enam aspek penilaian materi yang diberikan oleh ahli materi sebagai berikut. Terdapat lima aspek mendapat nilai empat dan satu aspek mendapat nilai tiga. Validasi materi mendapat nilai 95,8 yang termasuk kedalam kriteria sangat baik. Dengan nilai tersebut, materi dapat dilanjutkan ke validasi berikutnya

Validasi kedua diperiksa oleh ahli media. Ahli media tersebut harus memiliki pengetahuan di bidang komputer dan aplikasi. Ahli media tersebut adalah Nathania Asyifa, S.Pd., yang merupakan seorang guru yang mengajar di sekolah SMA Islam An Nizam. Ahli media memberikan penilaian namun tidak memberikan revisi. Ada tujuh aspek penilaian yang diberikan kepada ahli media. 5 aspek mendapat skor 4 dan 2 aspek mendapat skor 3. Validasi media mendapat 92,8 yang termasuk kedalam kriteria sangat baik.

Hasil Dari „Die Erstellung Einer Animierten Video Lernmedium Mit Der Anwendung Animaker Zum Thema „Fit Und Gesund“ Fürs Fach Hören A1“



Gambar 9. Hasil penelitian untuk membuat video animasi

Hasil penelitian untuk membuat video animasi dengan tema "Fit und Gesund" menggunakan aplikasi Animaker yang dikembangkan berdasarkan model teori Plomp. Video animasi ini akan dibuat semenarik mungkin dengan bergambar yang menarik, audio dan suara yang menarik. Animasi yang dapat bergerak dengan berdialog satu sama lain tetapi tidak menggunakan subtitle bahasa Jerman di dalamnya karena untuk meningkatkan keterampilan mendengar A1. Video animasi ini dapat dilihat link goggle drive. Video animasi ini berisi tentang dialog dengan teman dan juga dengan dokter terkait dengan tema "Fit und Gesund" dimana ada 3 subtema didalamnya seperti 1. Aufforderungen verstehen und ausdrücken (*Memahami dan Mengungkapkan Perintah*) 2. Gespräche beim Arzt führen (*Melakukan Percakapan dengan Dokter*). 3. Gesundheitstipps verstehen und geben“ (*Memahami dan memberikan tips kesehatan*) dialog di dalam berisikan kalimat perintah,

kalimat pernyataan kalau sakit, memberikan saran dan sebagainya. Selain itu video animasi ini untuk keterampilan Mendengar A1 yang suara di dalam video tersebut dapat di pahami dan membangkitkan fokus mahasiswa/i.

4. PEMBAHASAN

Berdasarkan pengembangan media pembelajaran animasi menggunakan aplikasi Animaker untuk meningkatkan kemampuan Mendengar A1, studi ini mempertimbangkan penggunaan berbagai fitur dalam aplikasi Animaker.

Dalam penelitian untuk pembuatan media pembelajaran animasi di Animaker, terdapat beberapa kesulitan yang dihadapi oleh peneliti, yaitu: kesulitan dalam pembuatan materi. Peneliti mengalami kesulitan dalam membuat materi pembelajaran dengan tema "Fit und Gesund" yang menarik dan mudah dipahami bagi siswa yang sedang belajar bahasa Jerman pada keterampilan mendengar A1. Namun, peneliti telah menemukan solusi, yaitu dengan menyusun materi menggunakan kata-kata dan struktur kalimat yang sederhana, familiar (sering didengar), dan mudah dipahami. Kesulitan dalam membuat video animasi menggunakan aplikasi Animaker. Kesulitan yang muncul adalah durasi yang tidak terlalu lama untuk membuat video di aplikasi Animaker, jenis karakter, dan juga pengaturan/lokasi yang sangat terbatas di aplikasi tersebut. Untuk meningkatkan durasi, karakter, dan lokasi, aplikasi ini dapat dibuat dengan kualitas tinggi, tetapi biayanya juga cukup tinggi, yaitu Rp. 741.937,1 per bulan dan Rp. 4.946.247,3 per tahun. Selain itu, proses pengunduhan video yang sudah dibuat juga memakan waktu yang cukup lama. Solusinya terletak pada karakter itu sendiri, dengan merancang alur cerita yang lebih sederhana dan menggunakan karakter bebas yang relevan, karena durasi itu sendiri dapat dikombinasikan dengan aplikasi pendukung untuk memberikan durasi yang lebih lama pada video yang dibuat. Untuk suara, peneliti telah berhasil melakukannya melalui tautan <https://voicemaker.in/> .

Dari lima studi yang relevan yang disebutkan dan dijelaskan di atas, studi yang relevan nomor tiga adalah Lusi Novi Kristanti Lusi Novi Kristanti "*Menciptakan Media Pembelajaran Bahasa Jerman yang Menarik untuk Pembelajaran Keterampilan Menyimak di Sekolah Menengah Atas*" Penelitian ini membahas pengembangan media pembelajaran untuk mendengarkan tingkat A1 yang akan menggunakan video animasi sebagai produk yang sama. Mendengarkan adalah kemampuan untuk memahami ide-ide dalam bentuk suara secara langsung atau tidak langsung. Oleh karena itu, media tersebut mengandung materi audio atau suara yang mendukung pembelajaran mendengarkan tingkat A1. Dan produk tersebut akan digunakan pada perangkat Android, yang merupakan media pembelajaran.

Dari deskripsi di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan media pembelajaran untuk pemahaman mendengarkan di tingkat atas, digunakan aplikasi berbasis sistem Android untuk memudahkan siswa dalam menggunakan media tersebut guna meningkatkan kemampuan mendengarkan mereka dalam bahasa Jerman.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, proses pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Animaker untuk tingkat pendengaran A1 mengikuti tahapan yang dijelaskan dalam model Plomp, yang meliputi fase penelitian, pembuatan, implementasi, dan evaluasi. Dalam fase penelitian, dilakukan pengumpulan informasi mengenai kebutuhan siswa melalui survei dan analisis data. Fase pembuatan melibatkan pengembangan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi Animaker. Setelah itu, fase implementasi dilakukan dengan pembuatan video pembelajaran bertema “Fit und Gesund,” yang mencakup tiga subtopik utama. Terakhir, fase evaluasi dilakukan oleh para ahli materi dan media guna menilai kualitas serta efektivitas media pembelajaran tersebut. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Animaker untuk mata pelajaran Mendengarkan A1 telah memenuhi standar kualitas yang baik dan layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Link video pembelajaran dapat diakses melalui. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini sangat baik dalam mendukung proses pembelajaran untuk tingkat pendengaran A1.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- Aliansyah, M. U., Mubarak, H., Maimunah, S., & Hamdiah, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Di Pesantren Ainul Hasan. *Jurnal Syntax Fusion*, 1(07), 119–124.
- Alya Namira Batubara. DIE ERSTELLUNG EINER ANIMATION MIT DER ANIMAKER APPLIKATION ZUR VERBESSERUNG DER HÖRFÄHIGKEITEN MIT DEM THEMA "MIT ALLEN SINNEN" Diss. UNIMED, 2021
- Asmawi, Syafei, & Yamin, M. (2019). Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3, 50–55.
- Azizah, L., Asri, W. K., & Mannahali, M. (2020). Development of Learning Media for Listening Skills of German Language Based on Web DaF (Deutsch als Fremdsprache)

for Students High School in Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 4(1), 113–121. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v4i1.12468>

Christopher, R. A (2019). Hörverstehen. Duden Learn Attack. 3 Juni 2022

Dalimunthe, Maghfiroh. *DIE ERSTELLUNG EINER VIDEO ANIMATION ALS LERNMEDIUMS FUER NIVEAU A1 ZUM THEMA TERMIN*. Diss. UNIMED, 2019.

Dengler, Stefanie, dkk 2021. Netzwerk neu A1. Ernst Klett Sprachen. Stuttgart.

Haryadi, R., Prihatin, I., Oktaviana, D., & Herminovita, H. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Software Powtoon Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 11(1), 11. <https://doi.org/10.30821/axiom.v11i1.10339>

Kusumadewi, S., & Julaikah, D. I. (2022). KESESUAIAN MATERI LAMAN PODCAST AUDIO LINGUA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENYIMAK DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JERMAN KELAS XI. *LATERNE*, 11(02), 1–11.

Maghriza, F., & Pujosusanto, A. (2022). Aplikasi German LinDuo HD Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jerman Keterampilan Menyimak Kelas XI Semester I. *E-Journal Laterne*, 11(3).

Munawar, B., Farid Hasyim, A., & Ma'arif, M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada PAUD Di Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Golden Age*, 4(02), 310–320. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i02.2473>

Rahmah, M. A., Fausan, M. D., Nasir, & Hawaida. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas Xii Di SMA Negeri 3 Pangkep. *Jurnal Guru Pencerah Semesta*, 1(3), 226–232. <https://doi.org/10.56983/gps.v1i3.602>

Wilhelmstr, Obere, 2018. Handreichung :ZumEinsatz von digitalen Lernmedien in „Einstieg Deutsch". Bonn :Deutscher Volkshochschul-Verbande.V

BVA – ZfA – VI 2 (2004) : GER / Kurzinformationen, Seite 1 von 6

<https://www.europaeischer-referenzrahmen.de/index.php>

<https://www.animaker.com/> - [Link untuk login ke Animaker](#)