

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO MOTION GRAPHIC PADA MATERI *SICH VORSTELLEN*
MATA PELAJARAN BAHASA JERMAN BAGI SISWA KELAS
X SMA NEGERI 3 BOJONEGORO**

Diana Rizma Santika

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
diana.18013@mhs.unesa.ac.id

Mustaji

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
mustaji@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media video pembelajaran yang berjudul "Mari belajar Sich Vorstellen" yang layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran dan sebagai sarana sumber belajar bagi peserta didik pada materi *sich vorstellen* mata pelajaran Bahasa Jerman kelas X SMA Negeri 3 Bojonegoro .Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu model pengembangan PUSTEKKOM, yang terdiri dari 3 tahapan yaitu :1) Tahap perencanaan; 2) Tahap Produksi; 3) Tahap Evaluasi. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah Ahli materi yang terdiri atas 1 (satu) orang guru mata pelajaran Bahasa Jerman di SMA Negeri 3 Bojonegoro dan Ahli media yang berkompeten dalam bidang pengembangan media yang terdiri atas 1 (satu) dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, minimal yang sudah menempuh Pendidikan S2. Dalam penelitian ini menggunakan Teknik pengumpulan data yaitu angket kemudian dikonversikan menggunakan skala *Linkert* untuk mengukur persentase instrumen angket. Hasil dari uji validitas yang diperoleh dari ahli materi sebesar 94%, sedangkan dari ahli media sebesar 96% untuk media, dan 90% untuk bahan penyerta. Berdasarkan hasil uji validitas yang dikonversikan dalam skala pengukuran termasuk kedalam kategori sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa media video *motion graphic* ini layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan Video, Motion graphic, Sich Vorstellen, Bahasa Jerman

Abstract

This development research aims to produce a product in the form of a learning video media entitled "Let's Learn Sich Vorstellen" which is suitable for use in the process of learning activities and as a learning resource for students in Sich Vorstellen material for German language classes. Subject X at SMA Negeri 3 Bojonegoro. The development model used in this development research is the PUSTEKKOM development model, which consists of 3 stages, namely: 1) Planning Phase; 2) Production Phase; 3) Evaluation Phase. The trial subjects in this study were material experts consisting of 1 (one) German language teacher at SMA Negeri 3 Bojonegoro and media experts who were competent in the field of media development consisting of 1 (one) lecturer in the Department of Curriculum and Educational Technology.. at the State University of Surabaya at least have taken a master's degree. In this study, a data collection technique was used, namely a questionnaire and then converted using a Linkert scale to measure the percentage of the questionnaire instrument. The results of the validity test were obtained from material experts by 94%, while from media experts 96% for media, and 90% for accompanying materials. Based on the results of the validity test which is converted into a measurement scale, it is included in the very feasible category. So it can be concluded that this motion graphic video media is suitable for use in learning.

Keywords: Video Development, Motion Graphics, Sich Vorstellen, Germany

PENDAHULUAN

Bahasa sebagai alat dan sarana komunikasi untuk berbicara dan berinteraksi antar sesama manusia (Darna, Kemar, 2015.). Sebagai manusia harus memiliki kemampuan berbahasa yang baik dan benar, supaya mampu memberikan informasi,pesan, maupun data yang benar terhadap sesama manusia. Dalam berbahasa memiliki beberapa komponen, diantaranya keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Nida, 1957: 19). Dari keempat komponen berbahasa tersebut memiliki keterkaitan yang erat antar satu sama lain yang dilalui secara berurutan.

Pendidikan nasional ialah wadah yang memiliki kegunaamn dalam meningkatkan serta membentuk keahlian, kemampuan, perilaku ataupun sikap dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang cocok dengan Undang- Undang Dasar Negeri Republik Indonesia alenia ke-4. Dalam menggapai tujuan pendidikan nasional, membutuhkan upaya dalam penyelenggaraan pembelajaran, supaya memberikan lulusan yang mempunyai mutu serta kuantitas. Mutu serta kuantitas pembelajaran dapat memastikan ketersediaan sumber energi manusia pada waktu yang akan datang.

Dalam meningkatkan mutu pendidikan, maka memerlukan berbagai upaya yang perlu dilakukan seperti mengembangkan kurikulum, pembelajaran, pemenuhan sarana dan prasana pendidikan. Dalam meningkatkan upaya dalam proses pembelajaran, diperlukan pembelajaran yang inovatif, mampu mendorong peserta didik untuk dapat belajar mandiri.

Di Indonesia, bahasa Jerman dipilih sebagai salah satu bahasa asing yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas (SMA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dan Madrasah Aliyah (MA). Dimana mata pelajaran bahasa Jerman ini, telah tertuang dalam Kurikulum 2013. Mata pelajaran bahasa Jerman ditempatkan pada sebagai mata pelajaran pilihan lintas minat dari beberapa bahasa asing lainnya yang terdapat pada peminatan kelas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (MIPA) dan Ilmu Pendidikan Sosial (IPS). Penguasaan bahasa Jerman ditempatkan pada komunikasi serta mencakup empat aspek keterampilan berbahasa yaitu, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Selain itu, terdapat dua kemampuan yaitu penguasaan kosakata dan tatabahasa. Sesuai dengan standar isi dan standar kompetensi yang termuat dalam kurikulum untuk mata pelajaran bahasa Jerman di Sekolah Menengah Atas (SMA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan Madrasah Aliyah (MA).

Dalam periode saat ini, persaingan teknologi menjadi bertambah. Pemanfaatan teknologi yang terus menjadi bervariatif pula, bermanfaat dalam aktivitas pembelajaran di periode abad 21 ini. Selain perkembangan teknologi, tentunya bahasa pun menjadi salah satu aspek perkembangan komunikasi yang mampu

menciptakan generasi bangsa yang semakin maju. Aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dapat mempermudah peserta didik maupun pendidik dalam proses pembelajaran. Pada periode ini, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dapat menjadi daya tarik peserta didik dalam belajar, khususnya dalam pembelajaran bahasa Jerman. Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan membawa pengaruh pada peluang-peluang baru dalam strategi dan metode pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran sains pada sekolah menengah ((*Sangrà&González-Sanmamed,2010*) Nethercott, Marianti, & Hunt, 2010). Diantara sekian inovasi dalam pembelajaran yaitu adanya media pembelajaran. Media pembelajaran, sebagai media atau alat yang mampu membantu proses belajar dan diajar sehingga informasi yang disampaikan jelas dan sesuai dnegan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran ini, sebagai salah satu bentuk alternatif dalam menyelesaikan masalah dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dirancang untuk meningkatkan keefektivitasan pembelajaran agar memiliki hasil belajar yang meningkat. Pengembangan media pembelajara ini juga disesuaikan dengan kebutuhan guru dan peserta didik. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran juga berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan atau materi yang telah disampaikan oleh guru. Media pembelajaran tersebut dapat berupa gambar, audio, bagan, video, film, dan lain sebagainya yang disesuaikan dengan topic pembelajaran. Jika video animasi bahasa Jerman ini dapat disajikan dengan menggunakan pembelajaran campuran antara pembelajaran tatap muka (classroom face to face) dengan pembelajaran tatap muka dunia maya (online face to face), dimana dalam sumber pembelajaran, dapat berupa uraian materi pembelajaran, tugas maupun tes yang dapat berupa teks, gambar, suara, maupun video ditaruh di internet sehingga dapat diakses oleh peserta didik selama 24 jam. Misalnya pada media platform youtube yang merupakan salah satu sumber yang kaya untuk klip video animasi yang akan menantang siswa untuk menonton dengan hati-hati dan terlibat dalam berpikir dan belajar bahasa Jerman, Sumber yang kaya ini dapat dijadikan guru sebagai sumber pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru bahasa Jerman di SMA Negeri 3 Bojonegoro pada bulan Februari 2021, bahasa Jerman sebagai bahasa asing yang menjadi salah satu pilihan bahasa yang menjadi bahasa peminatan. Dalam proses pembelajaran yang dilakukan pada sekolah tersebut, motivasi belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran bahasa Jerman, dirasa masih kurang seperti halnya saat peserta didik diberikan beberapa pertanyaan maupun ulasan kembali mengenai materi yang sebelumnya diajarkan. Berdasarkan uraian analisis

kebutuhan yang dilakukan di SMA Negeri 3 Bojonegoro, penulis menggunakan media video motion graphic sebagai media pembelajaran yang memiliki kegunaan untuk memecahkan permasalahan yang ada pada pembelajaran. Dimana pengembangan media video motion graphic ini dipilih karena telah disesuaikan dengan RPP dari guru sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai. Diharapkan dengan penggunaan media video motion graphic ini mampu menambah ketertarikan peserta didik dalam belajar dan menambah kosakata dalam bahasa Jerman. Menurut guru mata pelajaran peserta didik di SMA Negeri 3 Bojonegoro memiliki jarak rumah ke sekolah cukup dekat serta jaringan internet dirasa cukup akan tetapi dari faktor ekonomi yang dibilang masih rata-rata menengah kebawah ada yang mengeluh dengan kegiatan belajar daring ini, oleh karna itu dibuat kegiatan belajar offline dan online. Karakteristik peserta didik yang lebih menyukai hal baru tapi berbeda dengan bahasa yang dirasa cukup sulit karna harus menyesuaikan nada dan cara baca yang benar oleh karna itu memerlukan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Jerman ini, dalam mempelajari bahasa tentunya harus dilakukan secara berulang agar carabaca dan pelafalan sesuai, gaya belajar peserta didik yang lebih menunjukkan visual auditori sehingga mampu memerjelas pemahaman dan pelafalan cara baca bahasa Jerman. Dengan adanya media pembelajaran berupa video peserta didik merasa tidak bosan karna suatu hal yang segar untuk belajar selain belajar menggunakan buku.

Dalam wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Jerman yang menjadi kendala saat proses pembelajaran bahasa Jerman yaitu pada materi *Sich Vorstellen* dengan bagaimana cara bacanya atau pelafalan, merangkai dialog, serta mensimulasikan dialog dengan teman atau mensimulasikan hasil kalimat yang telah dirangkai untuk dibacakan kembali. Materi ini bersifat konseptual, dimana membentuk pengetahuan yang lebih kompleks, dan terstruktur. Dalam proses pembelajaran bahwa peserta didik terkadang jenuh, serta metode cerah dengan pendekatan yang digunakan yaitu *Discovery learning*. Serta pada buku yang diberikan oleh sekolah itu berbentuk LKS, dari buku LKS yang bergambar akan tetapi tidak berwarna membuat peserta didik harus meraba warna dan bentuk dari gambar yang dimaksud, oleh karna itu akan terjadi informasi yang seharusnya benar sehingga menyimpang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dari karakteristik materi dari bahasa Jerman itu sendiri yaitu, materi membutuhkan teks, audio, serta visual seperti diberikan contoh audio pelafalan serta contoh gambar maupun contoh kalimat. Dari hasil wawancara terdapat hasil peserta didik yang terdiri tes lisan, tes tertulis, dan juga penugasan. Dari hasil tersebut rata-rata perkelas yang diperoleh oleh

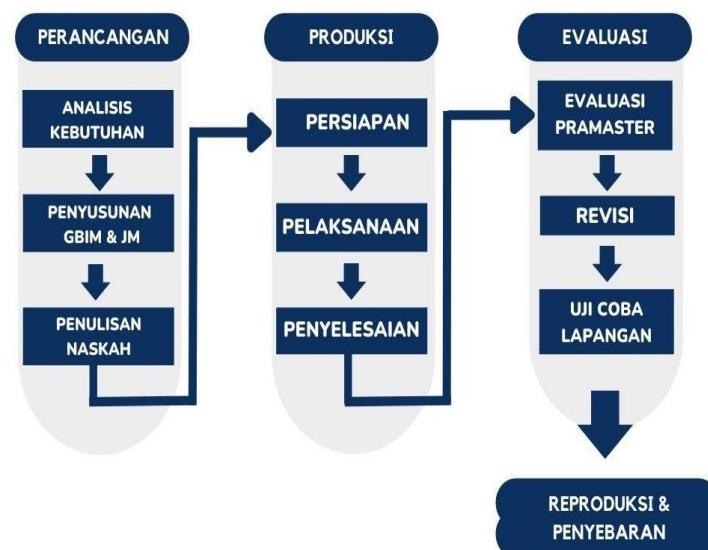
peserta didik dirasa cukup yaitu mulai dari nilai pengetahuan yang diberikan melalui 3 jenis tes yaitu tes lisan, tes tulis, dan penugasan mendapatkan nilai rata-rata 80 sedangkan untuk nilai keterampilan dari 3 jenis tes, yaitu projek, praktek dan portofolio mendapatkan nilai rata-rata 79. Dimana nilai ini sudah cukup akan tetapi untuk setiap individual di nilai keterampilan terdapat 44% anak masih kurang. Sehingga dari hasil data nilai tersebut, dengan adanya media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat sesuai yang diharapkan.

Dari permasalahan yang telah diuraikan, maka media video motion graphic sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi *sich vorstellen* mata pelajaran bahasa jerman bagi siswa kelas X di SMA Negeri 3 Bojonegoro, dikarenakan media video motion graphic mampu mengatasi permasalahan peserta didik selain dapat belajar secara mandiri juga dapat diputar secara berulang.

METODE

Model pengembangan dapat menggunakan langkah-langkah dari pengembangan intruksional. Dimana pengembangan melalui tahapan desain, produksi dan validasi. Pengembangan instruksional dapat melalui tahapan proses desain, produksi dan evaluasi formatif (Suparman, 2001). Dalam pengembangan ini, peneliti menggunakan model pengembangan program video nonlinier, Pustekkom Bambang Warsita. Model pengembangan dapat digambarkan dalam bagan sebagai berikut:

TAHAPAN MODEL PENGEMBANGAN PUSTEKOM



Gambar 1 Model Pengembangan Pustekkom
(Warsita, 2008:227)

Model pengembangan yang dilakukan secara sederhana, terstruktur, dan berorientasi pada peserta didik untuk menghasilkan sebuah produk yang nantinya dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran. Sehingga dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian sebagai berikut :

1. Tahap perencanaan
2. Tahap Produksi
3. Evaluasi

SUBJEK UJI COBA

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah

1. Ahli materi yang terdiri atas 1 (satu) orang guru mata pelajaran Bahasa Jerman di SMA Negeri 3 Bojonegoro.
2. Ahli media yang berkompeten dalam bidang pengembangan media yang terdiri atas 1 (satu) dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, minimal yang sudah menempuh Pendidikan S2. Dalam penelitian ini menggunakan Teknik pengumpulan data yaitu angket.

INSTRUMEN PENELITIAN

Pada penelitian pengembangan ini, data yang diperoleh menggunakan angket dijadikan tolok ukur penilaian dengan skala Likert. Menurut Likert (1932) dalam jurnal ilmu pertanian dan perikanan (Weksi B, 2013), skala likert merupakan skala yang menggunakan beberapa butir pertanyaan untuk mengukur perilaku individu dengan merespon 5 titik pilihan pada setiap butir pertanyaan yaitu sangat setuju, setuju, tidak memutuskan, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Data yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah data kuantitatif. Data kuantitatif merupakan angka statistik yang didapat dari lembar validasi para ahli bersangkutan.

TEKNIK ANALISIS DATA

Dalam penelitian pengembangan ini, lembar validasi yang digunakan menggunakan pilihan jawaban dengan skala 1 sampai dengan 4 untuk mengukur taraf kelayakan media *video*. Data yang diperoleh akan diolah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{Nxn} \times 100 \%$$

(Sudijono, 2006)

Keterangan

P = presentasi angka

f = frekuensi yang dicari menggunakan ceklis (✓)

N = banyak responden

n = jumlah butir instrumen

Untuk mengetahui hasil persentase yang telah dihitung, maka dapat dilihat pada kriteria penilaian yang telah ditentukan sebelumnya. Kriteria penilaian ini dijadikan sebagai acuan dalam penilaian. Menurut Arikunto (2010), kriteria yang telah ditentukan adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Skala Persentase

Percentase Pencapaian	Interprestasi
76% ≤ skor ≤ 100%	Sangat Layak
51% ≤ skor ≤ 75%	Layak
26% ≤ skor ≤ 50%	Cukup
0% ≤ skor ≤ 25%	Kurang Layak

(Arikunto, 2010: 224)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan adalah media *video motion graphic* materi *Sich Vorstellen* mata pelajaran Bahasa Jerman bagi siswa kelas X di SMA Negeri 3 Bojonegoro. Dikembangkan menggunakan model pengembangan Pustekkom yang terdiri atas 3 (tiga) tahap yaitu Tahap perencanaan, Tahap Produksi, dan Evaluasi. Akan tetapi, pada tahap evaluasi bagian implementasi disesuaikan dengan kondisi pembelajaran saat ini yang masih terdampak pandemi *covid-19* sehingga tidak dilakukan implementasi. Adapun 3 (tiga) tahapan model pengembangan Pustekkom sebagai berikut:

1) Tahap Perencanaan

a. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis merupakan tahap yang paling awal dilakukan dari sebuah pengembangan media *video* yaitu melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Jerman kelas X dan melakukan observasi di SMA Negeri 3 Bojonegoro. Kemudian diperoleh informasi yang bersumber dari kondisi nyata yang terjadi di lapangan serta kondisi ideal dengan mengamati tingkat dari kebutuhan peserta didik saat pembelajaran.

a) Kondisi Nyata, pada saat proses pembelajaran peserta didik kurang memahami materi khususnya saat pelajaran *Sich Vorstellen* pada mata pelajaran Bahasa Jerman, dikarenakan sumber belajar yang digunakan oleh peserta didik bersumber dari LKS dan penjelasan materi dari guru dirasa kurang interaksi. Selain itu, media yang digunakan dirasa kurang mampu mendampingi peserta didik dalam melakukan belajar mandiri ketika proses

pembelajaran jarak jauh (PJJ) berlangsung. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai peserta didik kelas X yang diperoleh dari guru mata pelajaran Bahasa Jerman saat observasi berlangsung, ditemukan sebagian besar peserta didik memperoleh nilai dibawah KKM (Kriteria Kelulusan Minimal). Hal ini disebabkan media belajar yang berupa buku teks dan penjelasan dari guru dirasa kurang interaksi serta pembelajaran hanya berpusat pada pendidik. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran yang ada berupa buku teks dirasa kurang efektif untuk menunjang kegiatan belajar mandiri dalam rangka pembelajaran jarak jauh (PJJ) ini dan tentu akan memengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran.

- b) Kondisi Ideal, kondisi yang diharapkan dalam proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ini peserta didik mampu: 1) Mengetahui macam-macam jenis memperkenalkan diri dalam materi *Sich Vorstellen*. 2) Mampu menyebutkan minimal 3 (tiga) ucapan yang digunakan sehari-hari dalam Bahasa Jerman; 3) Mampu menganalisis contoh dialog yang bertema *Sich Vorstellen*; 4) Mampu mempraktekkan teks sederhana dengan tema *Sich Vorstellen*; dan 5) Mampu membuat teks sederhana dengan tema *Sich Vorstellen*. Dengan penggunaan media video pembelajaran ini sebagai sarana dalam memfasilitasi peserta didik untuk belajar mandiri dalam rangka pembelajaran jarak jauh (PJJ) dalam kelas yang dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

b. Penyusunan Garis Besar Isi Materi (GBIM)

Setelah melakukan analisis dari data dan informasi yang diperoleh, pengembang telah memutuskan untuk mengembangkan media video motion graphic sebagai media pembelajaran. Pada tahapan ini pengembang melakukan penyusunan Garis Besar Isi Materi (GBIM) yang disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Berikut rincian Garis Besar Isi Materi (GBIM) yang dijabarkan dalam bentuk tabel:

Tabel 2 Garis Besar Isi Materi

Jenis Media	Video motion graphic materi <i>Sich Vorstellen</i>
Sasaran	Peserta Didik Kelas X di SMA Negeri 3 Bojonegoro.
Tujuan Pembelajaran	<p>Melalui media video motion graphic, peserta didik diharapkan mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Mengetahui macam-macam jenis memperkenalkan diri dalam materi <i>Sich Vorstellen</i>; 2) Mampu menyebutkan minimal 3 (tiga) ucapan yang digunakan sehari-hari dalam Bahasa Jerman; 3) Mampu menganalisis contoh dialog yang bertema <i>Sich Vorstellen</i>; 4) Mampu mempraktekkan teks sederhana dengan tema <i>Sich Vorstellen</i>; dan 5) Mampu membuat teks sederhana dengan tema <i>Sich Vorstellen</i>.
Indikator Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mengetahui jenis-jenis ungkapan sehari-hari dalam Bahasa Jerman 2) Menyajikan dialog yang bertema <i>Sich Vorstellen</i> atau ungkapan sehari-hari dalam Bahasa Jerman.
Materi Pokok	Sich Vorstellen

Setelah mempersiapkan Garis Besar Isi Materi (GBIM), tahapan selanjutnya penulisan naskah media video pembelajaran yang mengacu pada GBIM dan jabaran materi yang telah dirancang. Draft naskah yang telah dirancang dikonsultasikan kepada ahli materi dan ahli media agar mendapatkan masukan apakah naskah video pembelajaran layak untuk

lanjutkan pada tahap pengembangan. Jika sudah mendapatkan persetujuan dari para ahli dilanjutkan ke tahapan produksi media.

2) Produksi

a. Persiapan

Pada tahapan ini, pengembang melakukan persiapan produksi media dengan mempelajari dan menelaah naskah serta membuat gambaran rancangan visualiasi media video yang akan diproduksi. Selain mempersiapkan naskah, pengembang memilih pemain sebagai pengisi audio antara lain : Diana Rizma Santika (ANNC), Rizkylia Ramadhani Amanda Putri (Nar dan wanita), Okky Bagus Hardiansyah (Pria). Kemudian naskah dibagikan ke masing-masing pengisi suara untuk dipelajari sehingga proses rakaman audio dapat berjalan lancar.

b. Pelaksanaan

Pada tahapan pelaksanaan produksi, setiap pemain melakukan proses rekaman dengan aplikasi *Voice Recorder* yang dilakukan oleh pengisi suara ditempat masing-masing dikarenakan masih pandemi *Covid-19* namun tetap dipantau oleh pengembang secara online. Setelah melakukan proses rekaman terhadap masing-masing pemain, selanjutnya dilakukan tahap penyuntingan (*editing*), menciptakan karakter atau ilustrasi, memilih musik dan melakukan pemanfaatan suara (*mixing*).



Gambar 3 Tampilan Awal Media Video Pembelajaran



Gambar 4 Tampilan Bumper Cover Media Video Pembelajaran



Gambar 5 tampilan Isi Materi Media Video Pembelajaran

c. Menyusun Bahan penyerta

Bahan penyerta sebagai buku pedoman atau buku pendamping yang berisi cara penggunaan media, perawatan media, dan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) bermedia yang digunakan sebagai pedamping ketika menggunakan media video. Bahan penyerta disusun dengan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator. Spesifikasi produk bahan penyerta dari media video pembelajaran yang berjudul “Mari Belajar Sich Vorstellen”, dikemas dalam bentuk buku yang berukuran A5, menggunakan kertas berjenis Art Paper 150 gram untuk cover dan Art Paper 120 gram untuk isi buku bahan penyerta.



Gambar 6 Cover Bahan Penyerta

d. Validasi Oleh Tim Ahli

Pada tahapan ini media video pembelajaran yang dikembangkan harus dilakukan penilaian oleh ahli yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum digunakan secara umum. Validasi oleh ahli dilakukan untuk mendapatkan saran yang akan digunakan sebagai bahan perbaikan yang dikembangkan. Uji validitas ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dengan menggunakan angket sebagai alat pengukurannya. Berikut merupakan hasil penilaian dari para ahli sebagai berikut :

Tabel 3 Hasil Persentase Para Ahli

Kelayakan	Persentase	Kriteria
Materi	94%	Sangat Layak
Media	96%	Sangat Layak
Bahan Penyerta	90%	Sangat Layak

3) *Evaluation (Evaluasi)*

Pada tahapan evaluasi ini pengembang melakukan evaluasi formatif. Dalam evaluasi formatif yang dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang bertujuan untuk penyempurnaan. Evaluasi pada model pengembangan PUSTEKOM ini dilakukan pada setiap kegiatan tahap pengembangan. Evaluasi formatif ini dilakukan melalui tahapan *preview* lalu dilakukan kegiatan revisi sebelum program media diimplementasikan di lapangan secara terbatas. Evaluasi yang dimulai dari tahap perancangan hingga tahap implementasi. Pada tahapan perancangan dilakukan penilaian terhadap kesesuaian antara materi dengan media video dan penilaian pada spesifikasi produk dan bahan penyerta. Lalu di tahap produksi yang dilakukan penilaian pada materi hingga desain media dan bahan penyerta. Dan yang terakhir untuk tahapan implementasi dilakukan terhadap penggunaan media video pembelajaran pada peserta didik.

a) *Evaluasi Pramaster*

Evaluasi pramaster ini dilakukan oleh para ahli. Evaluasi para ahli dilakukan sebagai upaya untuk mendapatkan informasi tentang berbagai kelemahan media yang dikembangkan dengan meminta pendapat dari para ahli. Dari berbagai kelemahan tersebut akan dijadikan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan (revisi). Alat yang digunakan dalam mengukur keberhasilan ini adalah instrument penelitian yaitu angket. Adapun hasil dari evaluasi adalah sebagai berikut:

a) *Revisi Materi*

Revisi materi terdapat beberapa penulisan kata yang kurang tepat (*typo*) dan beberapa teks dialog kurang sesuai dengan ciri-ciri struktur kebahasaan dan penggunaan kata kerja dalam Bahasa Jerman. Hasil dari revisi materi, dengan memperbaiki dialog yang kurang sesuai dengan ciri struktur

kebahasaan dan penggunaan kata kerja. seperti pada kata “Sie” yang seharusnya menggunakan kata “du”. Materi *Sich Vorstellen* memperoleh persentase sebesar 94% dari ahli materi dengan kriteria sangat layak dalam skala pengukuran menurut (Arikunto, 2010) serta dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

b) *Revisi Media*

Revisi media, pada awal video setelah bumper tidak ada identifikasi program, video pembelajaran yang dikembangkan tidak terdapat contoh percakapan, dan pada tahap penugasan kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga hasil dari revisi media video menghasilkan setelah bumper diawali video pembelajaran diberikan identifikasi program, pada setiap materi diberikan contoh percakapan atau dialog beserta teks terjemahannya, dan pada penugasan diberikan contoh dialog beserta teks terjemahan serta telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Hasil validasi dari ahli media memperoleh persentase sebesar 96% dan dikategorikan sangat layak jika dikonversikan kedalam skala pengukuran menurut (Arikunto, 2010) serta dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam media video pembelajaran yang dikembangkan ini memiliki kelebihan dan kekurangan, dari fakta yang berada di lapangan kelebihan dari media video pembelajaran yang dikembangkan ini adalah 1) Video pembelajaran yang berupa *link* dan *barcode* dapat diakses dan discan melalui *smartphone/HP* dan *Laptop/Komputer* dengan mudah; 2) Media video pembelajaran ini juga dapat didistribusikan melalui aplikasi *WhatsApp*, *Google drive*, maupun *Google classroom* lengkap dengan bahan penyerta sebagai panduan; 3) Materi yang dikemas dalam bentuk video *motion graphic* ini didesain dengan unsur visual yang menarik untuk mengurangi rasa bosan peserta didik serta musik baground yang sesuai; 4) Penyajian bersifat interaktif dengan mengajak peserta didik atau pengguna media video pembelajaran mengerjakan tugas yang telah diberikan;

Adapun kekurangan yang terdapat dalam media video pembelajaran ini adalah 1) materi pembelajaran dibatasi hanya pada materi *Sich Vorstellen*; Kesimpulan dalam penelitian ini dapat dikatakan layak, karena penggunaan media video *motion graphic* memiliki tampilan audio dan visual yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang sulit dipahami.

b. *Implementasi* (Uji Coba Lapangan)

Pengembangan media video pembelajaran ini tidak sampai pada tahap uji coba, melainkan hanya pada tahap kelayakan dikarenakan keterbatasan kondisi saat ini yang masih terjadi pandemi covid-19 sehingga pembelajaran tatap muka masih terbatas.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan prosedur model pengembangan PUSTEKOM di SMA Negeri 3 Bojonegoro maka penelitian “Pengembangan Media Video *Motion Graphic* pada Materi *Sich Vorstellen* Mata Pelajaran Bahasa Jerman Bagi Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Bojonegoro” dapat menghasilkan kesimpulan sesuai dengan data yang diperoleh, bahwa kelayakan produk yang dikembangkan dengan hasil validitas yang diperoleh dari ahli materi sebesar 94%, sedangkan dari ahli media sebesar 96% untuk media, dan 90% untuk bahan penyerta. dari hasil kelayakan produk tersebut dapat dikonversikan ke dalam skala pengukuran dengan kategori sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa media video *motion grpahic* ini layak digunakan dalam pembelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil pembahasan data penelitian pengembangan, diperoleh saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat untuk penelitian ini, meliputi:

1. Saran Pemanfaatan

Pengembangan media video *Motion Graphic* materi *Sich Vorstellen* yang telah dikembangkan, dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran materi *sich vorstellen* mata pelajaran Bahasa Jerman kelas X di SMA Negeri 3 Bojonegoro. Media video *motion graphic* yang telah dikembangkan ini diharapkan mampu mempermudah kegiatan dalam pembelajaran yang *flexibel* dalam penggunaannya dengan bahan penyerta sebagai pendamping guru dalam menggunakan media video. Media video *motion graphic* ini juga dapat digunakan secara berulang ketika ada materi yang belum dipahami

serta disarankan untuk pendidik maupun peserta didik disarankan untuk membaca bahan penyerta terlebih dahulu ketika ingin menggunakan media video agar tidak terjadi kendala saat pengaplikasiannya.

2. Saran Desiminasi (Penyebaran)

Pengembangan media video *motion graphic* sebagai video pembelajaran yang berjudul “Mari Belajar *Sich Vorstellen*” dengan materi *sich vorstellen* mata pelajaran Bahasa Jerman kelas X di SMA Negeri 3 Bojonegoro, apabila media video *motion graphic* ini hendak digunakan pada sekolah lain maka perlu melakukan peninjauan ulang. hal yang perlu dilakukan dan diperhatikan saat peninjauan ulang yaitu memperhatikan karakteristik peseta didik, karakteris pendidik, dan fasilitas sekolah sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.

3. Saran Pengembangan Lanjutan

Jika memerlukan pengembangan media video *motion graphic* sebagai media video pembelajaran lebih mendalam pada materi *sich vorstellen* mata pelajaran Bahasa Jerman, maka disarankan untuk menambahkan contoh ungkapan dalam bentuk yang digunakan dalam acara formal maupun non formal, serta menambahkan materi mengenai kata ganti orang yang digunakan saat berdialog.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3*. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran* (A. Rahman, Ed.). PT Raja Grafindo Persada.
- Budiaji, W. (2018). *Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert*. Center for Open Science. <http://dx.doi.org/10.31227/osf.io/k7bgv>
- Efendi, Y. A., Adi, E. P., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics pada Mata Pelajaran IPA Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *JINOTEK (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 97–102. <https://doi.org/8016>
- Fathurrohman, M. (2018). *Mengenal Lebih Dekat Pendekatan dan Model Pembelajaran Lebih Menyenangkan dengan Pengelolaan yang Bervariasi* (Y. AF, Ed.). Kalimedia.
- Fatmawati, N. L. (2021). Pengembangan Video Animasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 26(1), 65–77. <https://doi.org/10.24090/insania.v26i1.4834>

- Hasibuan, I. (2020). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Lingkungan Sebagai Upaya Membangun Keterampilan Berbahasa*. Centerfor Open Science.
<http://dx.doi.org/10.31219/osf.io/e84ju>
- Januszewski, A., & Molenda, M. (2008). *Educational technology: A definition with commentary*. Routledge.
- Julaikah, D. I. (2017). MENGHADIRKAN FILM DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JERMAN SEBAGAI BAHASA ASING (DEUTSCH ALS FREMDSPRACHE). *Paramasastra*, 4(1).
<https://doi.org/10.26740/parama.v4i1.1487>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang Surabaya.
- Luhulima, D. A. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MATERI PEMBELAJARAN KARAKTER BERSAKSI DI SEKOLAH MINGGU. *INSTITUTIO: JURNAL PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN*, 4(1).
<https://doi.org/10.51689/it.v4i1.141>
- Malik, A. R., Emzir, & Sumarni, S. (n.d.). Pengaruh strategi pembelajaran mobile learning dan gaya belajar visual terhadap penguasaan kosakatabahasa jerman siswa sma negeri 1 maros. *E-Jurnal Visipena*, 11.
- M.Si., Dra. L. M. (n.d.). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Kencana.
- Muhammad Ilham, & Wijiaty, I. A. (n.d.). *KETERAMPILAN BERBICARA: PENGANTAR KETERAMPILAN BERBAHASA*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rusijono, & Mustaji. (2008). *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Unesa University Press.
- Santoso, I. (2016). PEMBELAJARAN BAHASA JERMAN BERBASIS PROJEK. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 12(1).
https://doi.org/10.17509/bs_jpbsp.v12i1.3609
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Mims, C., & Russell, J. D. (2019). *Instructional technology and media for learning*. Pearson.
- Triwiyanto, T. (2021). *Pengantar pendidikan*. Bumi Aksara.
- Wagiran. (2014). *Metodologi penelitian pendidikan:: Teori dan implementasi*. Deepublish.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya* (p. 1). PT Rineka Cipta.
(Original work published 2008)
- Widyastuti, A., Mawati, A. T., Yuniwati, I., Simarmata, J., Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Gandasari, D., & Inayah, A. N. (2020). *Pengantar teknologi pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.

