

MEDIA GAMBAR ANIMASI UNTUK PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS BAHASA JERMAN

Yohanes Kurniawan

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Surabaya

joetikus@gmail.com

Drs. Sam Surastya, M.Pd

Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi kesulitan siswa dalam menulis karangan sederhana karena adanya kesulitan pula dalam penguasaan kosakata yang berupa kata benda dan kata kerja, akibatnya siswa membutuhkan waktu yang lama untuk menghasilkan sebuah tulisan karena bergantung pada kamus. Untuk itu perlu adanya sebuah media yang dapat meningkatkan perbendaharaan kosakata khususnya kata benda dan kata kerja dalam bentuk media gambar animasi. Media gambar animasi dalam penelitian ini mengandung kosakata berupa kata benda dan kata kerja serta gambar kartun ilustrasi sebagai pengganti gambar yang sebenarnya, dan dibuat lebih berwarna supaya dapat menarik perhatian siswa. Rumusan masalah dalam penelitian ini yang diambil dari latar belakang, maka dapat dirumuskan yaitu apakah media gambar animasi layak untuk pembelajaran keterampilan menulis bahasa jerman. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kelayakan media gambar animasi dapat digunakan dalam keterampilan menulis bahasa jerman. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang menggunakan teknik analisis data yang dikemukakan oleh Miles dan Häuberman. Media yang dikembangkan divalidasi oleh alumnus desain grafis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media gambar animasi yang dikembangkan telah layak digunakan. Hal ini dilihat dari penilaian validasi oleh validator media yang menyatakan bahwa media kartu telah layak digunakan dengan sedikit revisi.

Kata Kunci : *Media Gambar Animasi, Keterampilan Menulis*

Abstract

This research is motivated difficulties students in essay writing is simple because of the difficulty also in vocabulary in the form of a noun and a verb, consequently students need a long time to produce a paper because it relies on a dictionary. For that we need a media that can improve the vocabulary particularly nouns and verbs in the form of media cartoons. Media cartoons in this study contains a vocabulary of nouns and verbs and cartoon illustrations as a substitute for the actual image colors in order to attract the attention of students The problems of this research are taken from the background, it can be formulated, namely whether the media animated images feasible for learning German language writing skills.". The purpose of this research was to describe the feasibility media animated images can be used in the German language writing skills.

This research is a qualitative descriptive study which is using data analysis techniques proposed by Miles and Heuberman. Media developed validated by alumnus graphic design. These results indicate that the media have developed animated images fit for use. It is seen from the validation assessment by the validator media stating that the media card is already fit for use with minimal revision. Keywords: *Cartoon MediaFilm, Writing Skills*

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran bahasa Jerman, siswa harus dapat menguasai empat keterampilan yaitu, mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Menulis merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai siswa. Untuk membantu keterampilan menulis, diperlukan media yang menunjang proses keberhasilan siswa dalam belajar. Media gambar animasi merupakan salah satu alternatif media pembelajaran anak. Media gambar animasi pada penelitian ini mengandung kosakata berupa kata benda dan kata kerja serta gambar kartun ilustrasi sebagai pengganti gambar yang sebenarnya warna agar dapat menarik perhatian siswa. Dengan media pembelajaran tersebut, siswa dapat menyampaikan informasi secara tertulis dengan menggunakan kalimat sederhana, dengan memunculkan ide kreatif dan meningkatkan kosakata.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yang diambil dari latar belakang, maka dapat dirumuskan yaitu apakah media gambar animasi layak untuk pembelajaran keterampilan menulis bahasa jerman". Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kelayakan media gambar animasi dapat digunakan dalam keterampilan menulis bahasa jerman

Di dalam penelitian ini menggunakan teori **media, gambar animasi, menulis.**

METODE PENELITIAN

- ❖ Jenis penelitian adalah penelitian deskriptif kualitatif.
- ❖ Sumber data penelitian ini terdiri dari :
 - a. Kamus Langenscheidt
 - b. Internet sebagai sumber pencarian gambar
 Data penelitian dari penelitian ini adalah berupa gambar-gambar dan kosakata dalam bentuk kata kerja dan kata benda yang sesuai dengan tema kehidupan sehari - hari dengan sub tema *Essen und Trinken*.
- ❖ Teknik Pengumpulan Data:
 1. Study pustaka
 2. Observasi
- ❖ Teknik Analisis Data
 1. Mereduksi data
 2. Menyajikan Data
 3. Kesimpulan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melalui proses pengumpulan data utama maupun data tambahan yang diperoleh dari internet, kemudian dilakukan analisis terhadap data-data tersebut. Kegiatan analisis tersebut bertujuan untuk menganalisis gambar dengan tema kehidupan sehari - hari dengan subtema *Essen*

und Trinken yang diolah menjadi sebuah media gambar animasi.

Langkah pertama sebelum menganalisis gambar yang akan dibuat semenarik mungkin dan tahapan berikutnya adalah membuat gambar tersebut bergerak menjadi media gambar animasi adalah merumuskan tujuan. Pada pengembangan sebuah media harus terlebih dahulu menentukan tujuan yang hendak dicapai agar media yang dikembangkan dapat bermanfaat dan mendukung dalam kegiatan belajar mengajar.

4.1. Perumusan Tujuan

4.2. Analisis data

A. der Nomen

Kata benda disini dibagi dalam beberapa bagian, tiap-tiap bagian tayangan gambar animasi diberi judul sesuai tema kehidupan sehari - hari dengan sub tema *essen und trinken* dalam sub tema tersebut peneliti membagi yaitu *obst, getränke, essen und gemüse*. Data tersebut dipilih karena telah sesuai dengan teori Arif S. Sadiman (2011) tentang kriteria pemilihan gambar sebagai media pembelajaran untuk keterampilan menulis, yaitu (1) peneliti memilih kartun tetapi tidak menghilangkan keaslian dari gambar yang sebenarnya, hal ini dapat dilihat seperti contoh *das Bier, der Wein, Der Eistee*, dll. (2) kesederhanaan, sederhana dalam warna dapat menimbulkan kesan tertentu yang mempunyai nilai estetis secara murni dan mengandung nilai praktis. dalam hal ini kesederhanaan warna ditunjukkan pada gambar yang tidak memiliki perpaduan warna tidak berlebihan, contoh gambar tersebut terdapat pada *die Pute und die Suppe* yang hanya memiliki dua perpaduan warna. (3) bentuk item, mudah dipahami dapat digunakan pada gambar dari majalah, surat kabar, dll. (4) fotografi, gambar tidak terlalu terang atau gelap asalkan dapat menarik dan lebih efektif dalam proses pembelajaran. Gambar diperoleh dari internet dan diperbaiki oleh peneliti seperti ukuran dan tingkat kecerahan supaya dapat digunakan untuk media gambar animasi. (5) Artistik, hal ini bertujuan untuk menyesuaikan gambar dengan apa yang akan dituju, hal tersebut ditunjukkan dengan gambar yang dipilih berdasarkan tema kehidupan sehari - hari dan sub tema *essen und trinken*. Berdasarkan teori Arif S. Sadiman, dkk (2011), data tersebut sesuai dengan kriteria-kriteria yang ada.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari proses penelitian dan pembahasan tentang penyusunan media gambar animasi sebagai media untuk keterampilan menulis untuk pembelajaran bahasa jerman telah layak digunakan sesuai dengan teori Arif S Sadiman, dkk (2011) tentang pemilihan gambar. Kemudian berdasarkan hasil validasi oleh validator pertama menyatakan bahwa media film kartun layak digunakan dengan sedikit revisi yaitu durasi tayangan agar

diperpanjang font yang digunakan harusnya satu ukuran semua, dan gerakan mulut terlalu cepat sedangkan validator keduanya menyatakan bahwa media gambar animasi sangat layak digunakan untuk pembelajaran keterampilan menulis bahasa jermn dengan sedikit revisi yaitu agar memperhatikan durasi tayangan agar tidak jenuh, dan perhatikan juga ukuran font.

Saran

Hasil penelitian berupa media gambar animasi telah disusun dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa jerman untuk keterampilan menulis. Media gambar animasi ini merupakan media baru yang berguna untuk mempermudah siswa untuk menghafal kosakata bahasa jerman yang nantinya dapat diaplikasikan dalam keterampilan menulis bahasa jerman karena media gambar animasi ini terdapat gambar dan kata benda *singular* dan *plural*. peneliti mengharapkan agar media gambar animasi ini dapat digunakan pada keterampilan berbahasa lainnya semisal berbicara

William. 1999. *Animator's Survival Kit*"

Zaman, Badru. 2005. *Media dan Sumber Belajar TK*. Buku terbuka.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar. 2011. *Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Sederhana dengan Menggunakan Media Gambar Seri*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Adinda dan Adjie. 2011. *B1 3D Studio Max 9 + Cd. Film Animasi 2D Berbasis 3D Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul The Postman Story*, 6. Tugas Akhir. Surabaya: STIKOM.
- Latuheru. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta Depdikbud DIKTI P2LPTK.
- Leviton. 1979. *Handbook of Animation Techniques*
- Maestri dan Adhinda. 2006. *Digital Animasi Karakter. Film Animasi 2D Berbasis 3D Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul The Postman Story*, 7. Tugas Akhir. Surabaya: STIKOM.
- Sadiman, Arif. S dkk. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada..
- Sudjana dan Rivai. 1991. *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Sinar Baru
- Sugiono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta.
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. Jakarta: Alfabeta
- Sukmadinata. 2005. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Tarigan, Henry Guntur. 1981. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- 1982. *Pengajaran Kosakata*. Bandung. Angkasa
- Tarigan, Henry Guntur. 1986. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung. Angkasa.
- Usman dan Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.

LEMBAR PERSETUJUAN

MEDIA GAMBAR ANIMASI UNTUK PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS BAHASA JERMAN

Yohanes Kurniawan

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya

joetikus@gmail.com

Drs. Sam Surastya, M.Pd

Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya

Auszug

Der Hintergrund dieses Untersuchung ist die mangelnde Wortschatzbeherrschung von Schüler im Bereich Nomen beim Schreiben eines einfach Aufsatzes. Sie müssen wegen abhängigkei am Wörterbuchgebrauch viel Zeit dafür brauchen. Deswegen barucht man für die Problemlösung Medien, um Wortschatz zu steigen, besonders Nomen und Verben. Diese Medien sind Medien Zeichentrickbild. In dieser Forschung wird Medien Zeichentrickbild, die den Wortschtz besteht, wie Nomen, Verben, und auch Bilder als Ersatz der Nummer und der Farbe, um die Schüler-in zu begeistern. Die Probleme dieser Forschung sind von der Hintergrund aufgenommen, kann es formuliert werden, nämlich ob die Medien Zeichentrickbild anständige Schreibfähigkeiten für das Erlernen der deutschen Sprache. die Machbarkeit der Zeichentrickbild Medien in den deutschen Sprachschreibfähigkeiten nutzen zu beschreiben ist das Ziel dieses Unetersuchung.

Diese Forschung ist eine Entwicklungsforschung mit den qualitativen descriptiven Ansatz und Benutz Sadimans Entwicklungmodel. Die Medien wird bei dem Graphic Design Ex-Studenten korrigiert.

Die Ergebnisse dieser Forschung zeigen, dass Medien Zeichentrickbild hat eine ansatändige gebrauchte entwickelt. Ausgehend von einigen der folgenden Kriterien erfüllen. Nach dem Korigieren, hat ie Validatorung gesagt, dass die Medien "sehr stark" ist, aber hat wenige revision.

Schlusswort: *Medien Zeichentrickbild, Schreiben*

Abstract

This research is motivated difficulties students in essay writing is simple because of the difficulty also in vocabulary in the form of a noun and a verb, consequently students need a long time to produce a paper because it relies on a dictionary. For that we need a media that can improve the vocabulary particularly nouns and verbs in the form of media cartoons. Media cartoons in this study contains a vocabulary of nouns and verbs and cartoon illustrations as a substitute for the actual image colors in order to attract the attention of students. Formulation of the problem in this research is "How can the process of making a cartoon film media and how the media quality Cartoon Film". The purpose of this study was to describe the process of making media cartoons and cartoon mediskripsikan media quality.

This research is a qualitative descriptive study which is using data analysis techniques proposed by Miles and Häuberman. Media developed validated by alumnus graphic design. These results indicate that the media have developed Cartoon Film fit for use. It is seen from the validation assessment by the validator media stating that the media card is already fit for use with minimal revision.

Keywords: *Cartoonfilm Media, Writing Skill.*

HINTERGRUND

Im deutschen Sprachlern sollen die Studierenden in der Lage, die vier Fertigkeiten nämlich meistern, Hören, Sprechen, Lesen und Schreiben können. Schreiben ist eine der Kompetenzen, die Studierende beherrscht werden müssen. Zu helfen, das Schreiben Fähigkeiten, die notwendigen Medien, die den Erfolg der Schüler in den Lernprozess unterstützen. Medien Zeichentrickbild ist eine Alternative zu Kinderlernmedien. Medien Zeichentrickbild in dieser Studie enthält einen Wortschatz von Nomen und Verben und Zeichentrickbild -Illustrationen als Ersatz für den tatsächlichen Bildfarben, um die Aufmerksamkeit der Schüler zu gewinnen. Mit Medien lernen, können die Schüler schriftliche Informationen mit einfachen Sätzen einreichen, indem kreative Ideen und erhöhen Wortschatz.

Formulierung sind von der Hintergrund aufgenommen, kann es formuliert werden, nämlich ob die Medien Zeichentrickbild anständige Schreibfähigkeiten für das Erlernen der deutschen Sprache die Machbarkeit der Zeichentrickbild Medien in den deutschen Sprachschreibfähigkeiten nutzen zu beschreiben In dieser Studie mit Medientheorie, Zeichentrickbild, schriftlich.

METHODE DER FORSCHUNG

- Die Art der Forschung ist qualitative deskriptive Studie.
- Die Datenquelle dieser Forschung besteht aus:
ein. Wörterbuch Langenscheid

b. Internet als eine Quelle von Bildsuch

Die Forschungsdaten der Studie ist in Form von Bildern und Wortschatz in Form von dem Verb und Nomen in Übereinstimmung mit dem Thema des täglichen Lebens - der Tag mit einem Unter Thema Essen und Trinken.

- Techniken der Datenerhebung:

1. Studienliteratur
2. Beobachtung

- Datenanalysetechniken

1. Reduzieren Daten
2. Daten präsentieren
3. Fazit

ERGEBNISSE UND DISKUSSION

Nachdem man durch den Prozess der Sammlung von Daten und aus dem Internet erhalten zusätzliche Daten, dann eine Analyse dieser Daten. Die analytische Arbeit ausgerichtet, um die Bilder mit dem Thema des täglichen Lebens zu analysieren - von Tag zu subtema Essen und Trinken in eine medien Zeichentrickbild verarbeitet.

Der erste Schritt, bevor die Analyse der Bilder, die so attraktiv wie möglich und die nächste Stufe gestellt wird ist, um das bewegte Bild in eine Zeichentrickbild media ist es, Ziele zu formulieren. Auf die Entwicklung eines Mediums

muss zunächst die Ziele zu bestimmen, die für die Medien, die entwickelt wurde, um nützlich zu sein und um die Lehr- und Lernaktivitäten zu unterstützen erreicht werden.

4.1. Zielformulierung

4.2. Datenanalyse

A. der Nomen

Der Tag mit einem Unter Thema Essen und Trinken die Forscher teilten die Unterthemen, nämlich Obst, Getränke, Essen und Gemüse - Substantiv hier ist in mehrere Abschnitte unterteilt ist, wird jeder Abschnitt des Films nach dem Thema des täglichen Lebens mit dem Titel. Diese Daten wurden in Übereinstimmung mit der Theorie Sadiman Arif S. (2011) über die Kriterien für die Auswahl der Bilder als Medium des Lernens für Schreibfähigkeiten, nämlich (1) Forscher wählten Zeichentrickbild, aber nicht die Echtheit des Bildes zang sebenarnza beseitigen ausgewählt wurde, kann dies als ein Beispiel das Bier zu sehen , der Wein, Der Eistee etc. (2) Der Einfachheit halber einfach in Farbe kann einen gewissen Eindruck, die rein ästhetischen Wert hat und den Wert prktis verursachen. in diesem Fall ist die Einfachheit der in dem Bild, das nicht über eine Farbkombination abgebildeten Farben nicht übermäßig ist, Beispiele für die auf dem Chip Pute und enthalten Bilder sterben Suppe, die nur zwei Farbkombination. (3) die Form der Produkte, können leicht zu verstehen, auf Bilder von Zeitschriften, Zeitungen, etc. verwendet werden (4) Fotografie wird das Bild nicht zu hell oder zu dunkel, solange es interessant und wirkungsvoller in den Lernprozess sein kann. Bilder aus dem Internet erhalten, und wie die Größe und die Helligkeit, die für Medien Zeichentrickbild verwendet werden können, die von Forschern repariert. (5) Künstlerische, zielt sie auf das Bild, um das, was angegangen werden, ist es mit einem Bild, das mit dem Thema des täglichen Lebens ausgewählt wird gezeigt zuzuschneiden - heute und Unterthema Essen und trinken. Berdasarkan Theorie Sadiman Arif S., et al (2011), der Daten in Übereinstimmung mit den geltenden Kriterien.

SCHLUSSFOLGERUNGEN UND VORSCHLÄGE

Abschluss

Basierend auf den Ergebnissen des Prozesses der Forschung und Diskussion über die Vorbereitung der Medien Zeichentrickbild als Medium für das Schreiben von Fähigkeiten für das Lernen der deutschen Sprache war fit für den Einsatz nach der Theorie Sadiman Arif S, et al (2011) auf der Bildauswahl. Dann auf der Grundlage der Ergebnisse der Validierung durch die erste Validator, dass Medien Zeichentrickbild fit für den Einsatz mit minimalem Revision, die die Dauer des Films erweitert, so dass die verwendete Schriftart sollte die Größe von allen sein, und Mundbewegungen zu schnell, während der Prüfer sowohl erklärt, dass Medien Zeichentrickbild sind sehr geeignet für den Einsatz in pembeljaran Schreibfähigkeiten jermn Sprache mit wenig Revision ist es, die Aufmerksamkeit auf

die Dauer des Films zu zahlen, um nicht zu sättigen, und beachten Sie auch die Schriftgröße.

Vorschlag

Forschungsergebnisse in Form von Medien Zeichentrickbild wurden vorbereitet und kann als Medium für das Sprachenlernen Erman Schreibfähigkeiten verwendet werden. Medien Zeichentrickbild ist ein neues Medium, die nützlich für die Studenten zu erleichtern, um Wortschatz der deutschen Sprache, die später in die deutsche Sprache Schreibfähigkeiten für Medien Zeichentrickbild angewendet werden kann ist zu merken, es gibt Bilder und Singular und Plural Substantive. Forscher hoffen, dass diese Karikatur Medien können auf andere Sprachkenntnisse wie Sprechen verwendet werden

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar Anwar. 2011. *Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Sederhana dengan Menggunakan Media Gambar Seri. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Pendidikan Indonesia.*
- Adinda dan Adjie. 2011. *B1 3D Studio Max 9 +Cd. Film Animasi 2D Berbasis 3D Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul The Postman Story*, 6. Tugas Akhir. Surabaya: STIKOM.
- Latuheru. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini.* Jakarta Depdikbud DIKTI P2LPTK.
- Leviton. 1979. *Handbook of Animation Techniques*
- Maestri dan Adhinda. 2006. *Digital Animasi Karakter. Film Animasi 2D Berbasis 3D Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul The Postman Story*, 7. Tugas Akhir. Surabaya: STIKOM.
- Sadiman, Arif. S dkk. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada..
- Sudjana dan Rivai. 1991. *Media Pengajaran.* Bandung: CV. Sinar Baru
- Sugiono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung Alfabeta.
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D.* Jakarta: Alfabeta
- Sukmadinata. 2005. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Tarigan, Henry Guntur. 1981. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa.* Bandung: Angkasa.
- 1982. *Pengajaran Kosakata.* Bandung. Angkasa
- Tarigan, Henry Guntur. 1986. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa.* Bandung. Angkasa.
- Usman dan Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Ciputat Pers.
- William. 1999. *Animator's Survival Kit"*
- Zaman, Badru. 2005. *Media dan Sumber Belajar TK. Buku Materi Pokok PGTK 2304. Modul 1-9.* Jakarta Universitas Terbuka.