

MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO BERBASIS APLIKASI *POWTOON* UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JERMAN SMA KELAS XI SEMESTER 2

Dian Ratna Aprilia

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya
aprilidian28@gmail.com

Dwi Imroatu Julaikah, S.Pd, M.Pd.

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Berdasarkan wawancara dengan pendidik bahasa Jerman SMAN 1 Driyorejo, didapatkan bahwa peserta didik membutuhkan peningkatan dalam keterampilan berbicara. Maka dibutuhkan media untuk mengatasi masalah ini. Beberapa media dapat digunakan untuk membantu meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman, salah satunya adalah media pembelajaran video berbasis aplikasi *PowToon*. Media pembelajaran video berbasis aplikasi *PowToon* merupakan sebuah media yang berisi video-video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *PowToon*. Materi dan Latihan soal dalam media ini adalah *lebensmittel einkaufen* karena digunakan untuk kelas XI. Rumusan masalah penelitian ini adalah: bagaimana proses pengembangan media pembelajaran video berbasis aplikasi *PowToon* untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman. Tujuan penelitian ini mengembangkan media pembelajaran video berbasis aplikasi *PowToon* untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan media menurut Asyhar, yang terdiri dari (1) menganalisis kebutuhan dan kereakteristik siswa, (2) merumuskan tujuan, (3) merumuskan butir-butir materi, (4) mengembangkan alat ukur keberhasilan, (5) menulis naskah media, (6) mengadakan tes dan revisi. Instrumen yang digunakan adalah angket. Angket diberikan kepada ahli materi dan media untuk validasi. Setelah melakukan validasi didapatkan hasil 100% untuk materi dan 86% untuk media. berdasarkan hal tersebut, media ini layak digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman.

Kata Kunci: Media pembelajaran video berbasis *PowToon*, pengembangan, bahasa jerman

Abstract

Based on the interviews with SMAN 1 Driyorejo, it was found that the students need. So teacher need the media to answer the problem. Some media can be used to help learners of German speaking skills, one of them is video learning media based powtoon. video learning media based powtoon is the media that contains animated videos use the powtoon application. the material and the questions of this media are about *Lebensmittel einkaufen* as it is used for class XI. In this study, the problem which discuss how is the process of developing video learning media based powtoon for learning German language skills. The purpose of the research is to develop video learning media based powtoon for learning German language skills. The development model used is media development model according to Asyhar, which consists of (1) needs analysis and characteristics of learners; (2) to formulate learning objectives; (3) formulating material points; (4) develop evaluation instrumentts; (5) draft media; (6) validation; and (7) conducting trials/revisions. The instrument used is a questionnaire. Questionnaires are given to thematerial and media experts for validation. In the validation aspect, we get 100% results for the material and 86% for the media. based on this, the media is worthy used in learning German language skills.

Keywords: Powtoon-based video learning media, development, German language

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan aspek yang penting dalam suatu proses pembelajaran. Minat dan motivasi peserta didik dapat meningkat jika digunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran, pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar (Sudjana dan Rivai 2009: 2).

Berdasarkan wawancara dengan guru SMAN 1 Driyorejo, bahwa keterampilan yang sulit dikuasai oleh peserta didik salah satunya adalah keterampilan berbicara. Beliau mengungkapkan bahwa masih dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk keterampilan berbicara bahasa Jerman. Sebagai alternatif untuk memenuhi kebutuhan tersebut, maka dalam penelitian ini akan dikembangkan sebuah media pembelajaran video berbasis aplikasi *PowToon* untuk keterampilan berbicara bahasa Jerman kelas XI Bahasa SMAN 1 Driyorejo.

PowToon merupakan aplikasi online untuk membuat sebuah paparan fitur animasi sangat menarik, paling ramah bagi pengguna, dan paling intuitif (www.powtoon.com). Pesan yang disampaikan melalui media pembelajaran video yang menarik dapat mencapai hasil cepat yang tidak dimiliki oleh media lain. Hal itu didukung oleh penelitian yang dilakukan Etik (2015:65) bahwa terdapat peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik melalui media video sebesar 13,7% dan peningkatan motivasi peserta didik dalam

pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman melalui video sebesar 40,7%. Shannon Mersand dalam jurnalnya yang berjudul *PowToon Teach and Learning* menyebutkan bahwa media pembelajaran video berbasis aplikasi *PowToon* dapat menarik perhatian pendengar dan dirancang untuk pendidikan yang profesional dan inovatif.

Adapun rumusan masalah nya adalah bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *PowToon* untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman. batasan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Keterampilan berbicara kelas XI semester 2 ini mengenai tema *Alltagsleben* dengan materi *lebensmittel einkaufen*; (2) Keterampilan berbicara dalam penelitian ini fokus pada kemampuan percakapan tentang materi *lebensmittel einkaufen*; (3) Penelitian ini dibatasi sampai revisi media. Tidak dilakukan tahap uji coba karena peneliti hanya mengembangkan medianya, bukan menerapkannya. Dan tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran video berbasis aplikasi *PowToon* untuk keterampilan berbicara pada materi *Lebensmittel einkaufen*.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Menurut Borg dan Gall (dalam Setyosari, 2015:276) penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Model pengembangan yang

digunakan adalah model pengembangan media menurut Asyhar, yang terdiri dari (1) analisis kebutuhan; (2) merumuskan tujuan pembelajaran; (3) merumuskan butir-butir materi; (4) menyusun instrumen evaluasi; (5) menyusun draft media; (6) melakukan validasi; dan (7) melakukan uji coba atau revisi. Instrumen yang digunakan adalah angket. Angket diberikan kepada ahli materi dan media untuk validasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini akan dibahas proses pengembangan media menurut model pengembangan Asyhar, yaitu.

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan, dilakukan analisis kebutuhan peserta didik dan didapatkan hasil kuisioner yang telah diisi oleh peserta didik. Berdasarkan kuisioner tersebut, maka didapatkan hasil bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam pembelajaran bahasa Jerman khususnya pada keterampilan berbicara dengan tema *Alltagsleben*, dan masih dibutuhkan media pembelajaran untuk memudahkan pembelajaran bahasa Jerman yaitu media yang inovatif dan efektif. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, maka dikembangkan media pembelajaran yang mudah diterima oleh peserta didik dan memiliki inovasi untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman khususnya pada tema *Alltagsleben*.

2. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Pengembangan media ini dilakukan dengan menganalisis kompetensi dasar (KD) untuk kelas XI yang ada pada silabus bahasa Jerman

kelas XI. Kompetensi dasar yang dipilih adalah KD 3.2 dan 4.2. KD tersebut menjadi dasar dalam menentukan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, yaitu setelah diberikan materi tentang *Lebensmittel einkaufen*, peserta didik dapat melakukan tanya jawab mengenai *Lebensmittel einkaufen* sesuai contoh dengan benar.

3. Merumuskan Butir-Butir Materi

Pada media pembelajaran video berbasis aplikasi *PowToon* ini, peneliti memasukkan materi *Lebensmittel einkaufen* yang didapat dari buku *Kontakte Deutsch Extra*, Studio D A1, dan internet. Untuk materi, dilampirkan pada RPP.

4. Menyusun Instrumen Evaluasi

Soal latihan dalam media ini didapatkan dari buku *Kontakte Deutsch Extra*. Soal latihan tersebut disesuaikan berdasarkan keterampilan berbicara yang telah tercantum di buku *Kontakte Deutsch Extra*.

5. Menyusun Draft Media

Pengembangan media ini melalui beberapa tahapan, yaitu:

1) Praproduksi

Sebelum proses pembuatan media pembelajaran video berbasis aplikasi *PowToon*, peneliti menyiapkan laptop dengan kondisi baik untuk pembuatan media pembelajaran video berbasis aplikasi *PowToon*.

2) Produksi

Dalam tahap produksi ini, dideskripsikan proses pembuatan media pembelajaran video berbasis aplikasi *PowToon* menggunakan aplikasi *PowToon*.

3) *Finishing*

Setelah proses produksi selesai, dilanjutkan dengan proses akhir yang terdiri atas (1) pengemasan video; (2) pembuatan *Hyperlink*; dan (3) pengecekan ulang.

4) Pascaproduksi

Pengecekan media pembelajaran video berbasis aplikasi *PowToon* oleh dosen pembimbing.

6. Melakukan Validasi

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan kisi-kisi instrumen materi dan media yang telah dibuatnya. Setelah pembuatan angket selesai, peneliti memperlihatkan hasil angketnya kepada dosen pembimbing skripsi untuk validasi angket. Hasil validasinya yaitu valid dan layak digunakan dengan sedikit revisi. Setelah angket direvisi, angket materi divalidasi kepada dosen ahli materi dan media. kemudian data hasil angket dianalisis dengan menggunakan rumus

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

Keterangan:

K	= Kelayakan media
F	= Jumlah jawaban responden
N	= Skor tertinggi
I	= Jumlah item
R	= Jumlah Responden

Hasil analisis data validasi adalah 100% untuk materi dan 96% untuk media, sehingga kualitas media masuk dalam kriteria sangat layak dengan sedikit revisi. Kriteria tersebut berdasarkan rentang persentase kelayakan media menurut Sugiyono.

7. Melakukan Uji Coba atau Revisi

Revisi dilakukan setelah proses validasi oleh ahli materi dan ahli media dengan tujuan untuk

memperbaiki materi dan media yang telah dibuat. Berdasarkan hasil validasi materi dan media yang telah dilakukan, yang perlu diperbaiki adalah.

1) Saran dari ahli materi

- Gunakan kalimat yang tidak ambigu dan menimbulkan makna ganda.
- Tambahkan keterangan layak atau tidak layak pada angket.
- Tambahkan sumber angket yang digunakan.

2. Saran dari ahli media

- Mengubah ikon gambar untuk übungen disesuaikan dengan tema.
- Huruf yang digunakan dalam media distandarkan.
- Perjelas kalimat perintah dalam media.

PENUTUP

Simpulan

Model pengembangan yang dilakukan adalah model pengembangan media menurut Asyhar, yang terdiri dari (1) analisis kebutuhan; (2) merumuskan tujuan pembelajaran; (3) merumuskan butir-butir materi; (4) menyusun instrumen evaluasi; (5) menyusun draft media; (6) melakukan validasi; dan (7) melakukan uji coba atau revisi. Pada tahapan pertama, peneliti melakukan analisis kebutuhan peserta didik di SMAN 1 Driyorejo. Dari hasil kuisioner, didapatkan kesimpulan bahwa masih dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman. Sebagai alternatif untuk memenuhi kebutuhan tersebut maka peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran video berbasis aplikasi *PowToon*. Pada tahap kedua, peneliti melakukan analisis kompetensi dasar (KD) untuk kelas XI yang

ada pada silabus bahasa Jerman kelas XI dan peneliti memustuskan untuk menggunakan KD 3.2 dan 4.2 setelah itu membuat tujuan pembelajaran. dan tahap ketiga, peneliti meumuskan butir-butir materi kemudian menyusun instrumen evaluasi pada tahap keempat. Pada tahapan kelima peneliti membuat media pembelajaran video berbasis aplikasi *PowToon*. Kemudian divalidasikan kepada dosen ahli materi dan media. setelah melakukan validasi didapatkan hasil 100% untuk materi dan 96% untuk media yang telah direvisi, sehingga kualitas media masuk dalam kategori sangat layak dan tanpa revisi. Berdasarkan hal di atas, media pembelajaran video berbasis aplikasi *PowToon* ini layak digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman.

Saran

Media pembelajaran video berbasis aplikasi *PowToon* ini merupakan media yang baru untuk pembelajaran bahasa Jerman, sehingga media ini dapat dikembangkan lagi untuk berbagai keterampilan dan berbagai materi bahasa Jerman. Selain itu, media ini bisa diujicobakan kepada peserta didik untuk menguji keefektifannya dan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media ini. Pembuatan media ini bisa dikembangkan lagi dengan kekreatifan dan inovasi agar semakin menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA
- Arsjad, Maidar G dan U.S Mukti. 1991. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada
- Kussusanti.2009.*Two Ears One Mouth*. Jakarta: Grasindo
- Marwoto. 1987. *Komposisi Praktis*. Yogyakarta:Hanidia
(<http://digilib.unila.ac.id>) diakses pada 25 September 2018
- Munadhi, Yudhi. 2013.*Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP Press Group
- Musfiqon, HM. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya
- Niken, Henu Jatiningtias. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial di SMP Negeri 15 Semarang*.Semarang: Unnes
- Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP
- Shannon, Mersand. 2014. Product Review: *PowToon: Teach and Learning* (<https://sites.google.com/site/smersandassessm entfinal/enabling-objective-1/assessment-and-tool-details>)
- Sudjana, Nana dan A. Rivai. 2009.*Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesind

VIDEO LERNMEDIEN BASIEREND AUF *POWTOON* ANWENDUNG FÜR SPRECHFERTIGKEIT DER SMA SCHÜLER KLASSE XI IN 2. SEMESTER

Dian Ratna Aprilia

Studienprogramm S1 Pädagogik der Deutsche Sprache, Fakultät für Sprache und Kunst, Staatliche
Universität von Surabaya
aprilidian28@gmail.com

Dwi Imroatu Julaikah, S.Pd, M.Pd.

Studienprogramm S1 Pädagogik der Deutsche Sprache, Fakultät für Sprache und Kunst, Staatliche
Universität von Surabaya

AUSZUG

Basierend auf interviews mit Deutschlehrerin von SMAN 1 Driyorejo: die Schüler brauchen Verbesserung der Sprachkenntnisse. So brauchen die Lehrer Medien, um diese Probleme zu lösen. Einige Medien können für die Sprechfertigkeit Deutschunterricht benutzt werden. Das ist die Medien "Lernen Medienbasierte Video-Anwendung *PowToon*". Die Lernen Medienbasierte Video-Anwendung *PowToon* ist eine Medien, die das Video enthält-animiertes video erstellt mit der app PowToon. Das Material und die Übungen in den Medien sind Lebensmittel einkaufen, weil es zur Klasse XI verwendet wird. Die Formulierungsprobleme dieser Untersuchung: wie ist Entwicklungsprozess der Lernen Medienbasierte Video-Anwendung *PowToon* für die Sprechfertigkeit Deutschunterricht. Das Ziel dieser Untersuchung ist die Entwicklung der Lernen Medienbasierte Video-Anwendung *PowToon* die Sprechfertigkeit Deutschunterricht. Diese Untersuchung benutzt das Modell der Entwicklung von Asyhar. Das besteht aus (1) Bedarfsanalyse; (2) Formulierung des Lernziels; (3) Formulierung des Materie; (4) Aufstellung des Instruments; (5) Aufstellung der Design-Medien (6) Validierung; und (7) Prüfen oder Revision. Das Instrument der Untersuchung ist Fragebogen. Der Fragebogen wird zu Materienexperte und Medienexperte für Validierung übergeben. Nach der Validierung gemacht wird, zeigen die Ergebnisse 100% für Materie und 96% für Medien. Basierend auf der Ergebnisse der Validierung, die Zusammenfassung ist, dass Medien würdig für die Sprechfertigkeit Deutschunterricht ist.

Schlüsselwort: Video Lernmedien Basierend auf PowToon, Entwicklung, Deutsche Sprache

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

HINTERGRUND

Die Lernmedien sind ein wichtiger Aspekt eines Lernprozesses. Das Interesse und die Motivation der Lernmedien können steigen, wenn es ein Lernmedium gibt. Mit den Lernmedien zieht der Unterricht den Lernmedien mehr Aufmerksamkeit auf sich, damit er die Motivation zum Lernen steigern kann (Sudjana und Rivai 2009: 2).

Basierend auf einem Interview mit Deutschlehrerin SMAN 1 Driyorejo, dass eine schwierige Fähigkeit für Lernende ist, Sprechfertigkeit. Es besteht nach wie vor Bedarf an innovativen und effektiven Lernmedien für die Sprechfertigkeit. Die Alternative zu diesem Bedürfnis ist die Entwicklung der Video Lernmedien basierend auf *PowTooon*-Anwendung für die Sprechfertigkeit Deutschunterricht.

PowToon ist eine Online-Anwendung, um eine interessante Animationfunktion zu machen, freundlich für die Nutzer, und intuitiv (www.powtoon.com). Videobotschaften werden früher als später zugestellt und haben keine anderen Medien. Dies wurde die Ethikforschung (2015: 65) unterstützt, dass es eine Steigerung der Sprechfertigkeit, die durch Video erlernt werden um 13,7% und die Motivation um 40,7% verbesserte. Shannon Mersand in seiner Zeitschrift mit dem Titel *PowToon Teach and Learning* erwähnt, dass *PowToon*-Lernmedien Aufmerksamkeit erregen und ist für professionelle und innovative Bildung konzipiert.

Die Formulierung des Problems dieser Untersuchung ist, wie ist Entwicklungsprozess der Video Lernmedien basierend auf *PowTooon*-Anwendung für die Sprechfertigkeit Deutschunterricht. Und die Grenzen des Problems dieser Untersuchung sind (1) das Thema der Sprechfertigkeit ist *Alltagsleben* und die Materie ist *Lebensmittel einkaufen*, (2) der Sprechfertigkeit in dieser Studie konzentriert sich auf die Gespräche über das material, lebensmittel einkaufen. (3) diese Untersuchung wird bis Revision der Medien Abgrenzen. Der Untersucher macht nicht Prüfen, weil sie nur die Medien entwickelt. Und das Ziel dieser Untersuchung ist die Entwicklung Video Lernmedien basierend auf *PowTooon*-Anwendung für die Sprechfertigkeit Deutschunterricht.

METHODE

Der Arten der Untersuchung ist der Untersuchung und Entwicklung. Borg und Gall (in Setyosari 2015:276) argumentiert, dass der Untersuchung und Entwicklung einen Prozess ist, der benutzt wird, um das Produkt der Ausbildung zu entwickelt und Validierung macht. Diese Untersuchung benutzt das Modell der Entwicklung von Asyhar. Das sind (1) Bedarfsanalyse; (2) Formulierung des Lernziels; (3) Formulierung des Materie; (4) Aufstellung des Instruments; (5) Aufstellung der Design-Medien (6) Validierung; und (7) Prüfen oder Revision. Das Instrument der Untersuchung ist Fragebogen. Der Fragebogen wird zu Materienexperte und Medienexperte für Validierung übergeben.

ERGEBNISSE UND DISKUTION

In dieser Untersuchung will den Prozess der Medienentwicklung von Asyhars Entwicklungsmodell diskutieren wird, sie sind:

1. Bedarfanalyse

An Analyse der Bedürfnisse der Lernmedien und die Ergebnisse eines Fragebogens wurden ausgefüllt. Es kam heraus, dass die Lernenden Schwierigkeiten haben, die deutsche Sprache über die Sprechfertigkeit des Alltagsleben-Thema zu lernen. Und es muss immer noch innovative und effektive Lernmedien sein, um das Lernen zu erleichtern. Die Alternative zu diesem Bedürfnis ist die Entwicklung der Video Lernmedien basierend auf *PowTooon*-Anwendung für die Sprechfertigkeit Deutschunterricht.

2. Formulierung des Lernziel

Die Entwicklung dieser Medien erfolgt durch Analyse der Grundkompetenzen (KD) für die Klasse XI im deutschen Lehrplan der Klasse XI. Als Grundkompetenzen werden KD 3.2 und 4.2 gewählt. Die KD ist die Basis für die Festlegung der Lernziele. Lernziele erreicht werden sollen, nämlich nachdem Material über *Lebensmittel einkaufen* erhalten wurde, können Schüler eine Frage stellen und über *Lebensmittel einkaufen* entsprechend dem Beispiel richtig antworten.

3. Formulierung der Materie

In diese Lernmedien, haben die Forscher *Lebensmittel einkaufen*, die aus dem Buch *Kontakte Deutsch Extra*, *Studio D A1*, und dem Internet stammen. Materie gibt es nur im RPP.

4. Aufstellung des Instrumens

Fragen in dieser Medien wird von *Kontakte Deutsch Extra* und das Internet. Die

Übungsfragen wurde an die Sprechfertigkeit aus *Kontakte Deutsch Extra* angepasst.

5. Aufstellung der Design-Medien

Diese Medienentwicklung ist durch einigen Stand, nämlich:

a) Vor-produktion

Bevor der Untersucher der Prozess der Anfertigung Video-Lernmedien basierend auf *PowToon*-Anwendung macht, herrichtet der Untersucher ein Laptop mit guten Kondition für der Anfertigung Video-Lernmedien basierend auf *PowToon*-Anwendung.

b) Produktion

In dieser Produktion, wird der Prozess der Anfertigung Video-Lernmedien basierend auf *PowToon*-Anwendung mit dem *PowToon*-Anwendung beschreiben.

c) *Finishing*

Nach dem Prozess der Produktion fertig ist, wird der letzten Prozess gemacht, das aus besteht (1) Videoverpackung; (2) Anfertigung des Hyperlink; und (3) wiederüberprüfung

d) Nach-produktion

Die Überprüfung der Video-Lernmedien basierend auf *PowToon*-Anwendung wird von Berater gemacht, bevor wird zu Materienexperte und Medienexperte gegeben.

6. Validierung

Der Untersucher entwickelt das Gitter des Instrument von Materie und Medien, die sie gemacht worden. Nach der Anfertigung des Fragebogen zu Berater und Dozent zu Validieren. Nach der Validierung gemacht wird, zeigen das Ergebnis gültig und würdig, aber muss mit wenig Revision machen. Nach der Revision gemacht wird, wird der Fragebogen der Materie und Medien zu

Materienexperte und Medienexperte gegeben. Dann das Ergebnis des Fragebogen wird Analyse gemacht, das mit einer Formel benutzt. Das ist:

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

Beschreibung:

K	= Qualität der Medien
F	= Anzahl der Befragten
N	= höchste Punktestand
I	= Anzahl der Aussage
R	= Anzahl Antwortter

Die Ergebnisse der Analyse von Validierungsdaten sind 100% für Materie und 96% für Medien. So ist die Medienqualität in einer sehr guten Kategorie mit ohne Revision. Die Kategorie ist passend zu die Kategorie der Medienqualität von Sugiyono.

7. Prüfen oder Revision

Nach dem Validierungsprozess werden Revisionen von Materialexperten und Medienexperten vorgenommen, um das Materien und die Medien zu verbessern. Basierend auf den Ergebnissen der durchgeführten Material- und Medienvalidierung muss verbessert werden

- 1) Der Rat von Materialexperten
 - a) Verwenden Sie eindeutige Wörter.
 - b) Fügen Sie tragfähige Informationen hinzu oder nicht
 - c) Annge hinzufügen
- 2) Der Rat von Medienexperten
 - a) Ändern Sie das Bildsymbol für "übungen" entsprechend dem Thema.
 - b) Die verwendeten Buchstaben waren standardisiert.

- c) Die Befehlsbegriff in den Medien klären.

SCHLUSS

Abschluss

Diese Untersuchung benutzt das Modell der Entwicklung von Asyhar. Das sind (1) Bedarfsanalyse; (2) Formulierung des Lernziels; (3) Formulierung des Materie; (4) Aufstellung des Instruments; (5) Aufstellung der Design-Medien (6) Validierung; und (7) Prüfen oder Revision. In der ersten Stand, Analyse der Schülerbedürfnisse mit dem Fragebögen. Aus den Fragebögen wurde erlangt, dass muss immer noch innovative und effektive Lernmedien sein, um das Lernen zu erleichtern. Die Alternative zu diesem Bedürfnis ist die Entwicklung der Video Lernmedien basierend auf *PowTooon*-Anwendung für die Sprechfertigkeit Deutschunterricht.

In der zweiten Stand wird durch die Analyse der Grundkompetenz (KD) für die Klasse XI gemacht, im deutschen Lehrplan der Klasse XI existieren. Die gewählten Grundkompetenzen sind KD 3.2 und 4.2, danach machen Lernziel.

In der dritten Stand formulieren Materie dann stellt der Untersucher das Instrument in der vierten Stand auf. In der fünften Stand der Untersucher macht Video-Lernmedien basiertend auf *PowTooon*-anwendung mit *PowTooon*-Anwendung. Dann wird die zu Materien- und Medienexperte. Nach der Die Ergebnisse der Analyse von Validierungsdaten sind 100% für Materie und 96% für Medien. So ist die Medienqualität in einer sehr guten Kategorie mit ohne Revision. Basierend auf

das, die zusammenfassung ist, dass Medien würdig für die Sprechfertigkeit Deutschunterricht.

Vorschlag

Video-Lernmedien basierend auf *PowToon*-Anwendung ist eine neue Medien um Deutsch zu lernen, so dass diese Medien für verschiedene Fähigkeiten und verschiedene Fähigkeiten und verschiedene deutsche Sprachmaterialien wieder entwickelt werden kann.. Darüber hinaus können diese Medien den Schülern gegenüber getestet werden, um ihre Effektivität zu prüfen und die Lernergebnisse der Schüler nach der Verwendung dieser Medien herauszufinden. Diese Medien können mit Kreativität und Innovation entwickelt werden.

BIBLIOGRAPHIE

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA

Arsjad, Maidar G dan U.S Mukti. 1991. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada

Kussusanti.2009.*Two Ears One Mouth*. Jakarta: Grasindo

Marwoto. 1987. *Komposisi Praktis*. Yogyakarta:Hanidia
(<http://digilib.unila.ac.id>) diakses pada 25 September 2018

Munadhi, Yudhi. 2013.*Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP Press Group

Musfiqon, HM. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya

Niken, Henu Jatiningtias. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial di SMP Negeri 15 Semarang*.Semarang: Unnes

Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP

Shannon, Mersand. 2014. Product Review: *PowToon Teach and Learning* (<https://sites.google.com/site/smersandassessm entfinal/enabling-objective-1/assessment-and-tool-details>)

Sudjana, Nana dan A. Rivai. 2009.*Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo



UNESA

Universitas Negeri Surabaya