



Pembuatan Media Pembelajaran Video Menggunakan Aplikasi Powtoon Untuk Kemampuan Membaca A2 Dengan Tema Arbeitswelten

Development Of A Learning Video Using The Powtoon Application For A2-Level Reading On The Topic Arbeitswelten

Naomi Tita Sari¹, Tanti Kurnia Sari²

Universitas Negeri Medan

Email: naomitita10@gmail.com¹, tantikurnia@unimed.ac.id²

Article Info

Article history :

Received : 13-07-2025

Revised : 15-07-2025

Accepted : 17-07-2025

Published : 19-07-2025

Abstract

This study aims to develop an animated instructional video using the Powtoon application to support reading skill acquisition in German at the A2 level, with the topic "Arbeitswelten" (World of Work). The development model employed in this study is the Plomp model, which consists of five phases: (1) initial investigation, (2) design, (3) realization/construction, (4) evaluation and revision, and (5) implementation (which was not carried out in this study). The results of the validation by media and content experts indicate that the developed video is suitable for use as a learning medium. The video includes materials on Stellenanzeige (job advertisements), Lebenslauf (curriculum vitae), and Bewerbungsschreiben (application letters), accompanied by transcripts and exercises aligned with A2-level reading comprehension.

Keyword: Learning Video, Powtoon, A2 Reading Skills, Arbeitswelten.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi Powtoon untuk mendukung pembelajaran keterampilan membaca bahasa Jerman tingkat A2 dengan topik 'Arbeitswelten' (Dunia Kerja). Model pengembangan yang digunakan adalah model Plomp yang terdiri dari lima tahap: (1) analisis awal, (2) desain, (3) realisasi/pembuatan, (4) evaluasi dan revisi, serta (5) implementasi (tidak dilakukan dalam penelitian ini). Hasil validasi dari ahli media dan materi menunjukkan bahwa video yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Video ini mencakup materi tentang Stellenanzeige (lowongan kerja), Lebenslauf (curriculum vitae), dan Bewerbungsschreiben (surat lamaran kerja) disertai dengan transkrip dan latihan yang sesuai dengan tingkat pemahaman A2.

Kata kunci: Video Pembelajaran, Powtoon, Kemampuan Membaca Level A2, Arbeitswelten

PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa Jerman yang baik mencakup empat keterampilan utama, yaitu menyimak (Hören), berbicara (Sprechen), membaca (Lesen), dan menulis (Schreiben). Keempat keterampilan ini saling berkaitan dan menjadi dasar dalam pencapaian kompetensi berbahasa yang utuh sesuai dengan standar Common European Framework of Reference for Languages (CEFR). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Jerman sebagai bahasa asing di Indonesia, keterampilan membaca (Lesen) memiliki peran yang sangat penting karena menjadi jembatan bagi siswa untuk memahami informasi tertulis, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam dunia akademik dan profesional. Pada tingkat A2, pembelajar dituntut untuk memahami teks pendek dan sederhana,



terutama yang berkaitan dengan topik yang umum dijumpai dalam kehidupan nyata, salah satunya adalah dunia kerja (*Arbeitswelten*). Namun, dalam kenyataannya, banyak mahasiswa mengalami kesulitan dalam menguasai keterampilan membaca. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya adalah keterbatasan kosakata tematik, rendahnya pemahaman terhadap struktur kalimat, serta kurangnya media pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan menarik. Media pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh buku teks konvensional dan materi berbasis PowerPoint yang cenderung bersifat satu arah dan tidak melibatkan siswa secara aktif.

Berdasarkan observasi awal dan hasil penyebaran angket kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Medan, ditemukan bahwa mayoritas mahasiswa merasa kesulitan dalam memahami jenis-jenis teks yang berkaitan dengan tema *Arbeitswelten*, seperti *Stellenanzeige* (iklan lowongan kerja), *Lebenslauf* (curriculum vitae), dan *Bewerbungsschreiben* (surat lamaran kerja). Materi tersebut sebenarnya memiliki nilai praktis yang tinggi karena sering muncul dalam konteks kehidupan nyata, termasuk saat melamar kerja di negara-negara berbahasa Jerman ataupun dalam menghadapi ujian sertifikasi bahasa seperti *Goethe-Zertifikat*.

Namun sayangnya, metode pengajaran dan media yang digunakan belum mendukung keterampilan membaca secara optimal. Materi sering kali disampaikan tanpa konteks visual atau naratif yang memadai, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam menghubungkan isi teks dengan situasi dunia nyata. Kelemahan ini menyebabkan siswa cepat kehilangan minat dan motivasi belajar. Selain itu, dalam pembelajaran bahasa asing, penting untuk menciptakan input yang bermakna dan menarik agar siswa tidak hanya memahami bentuk bahasa, tetapi juga penggunaannya dalam konteks yang nyata dan relevan.

Melihat permasalahan tersebut, dibutuhkan inovasi dalam media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan konten secara informatif, tetapi juga memperhatikan aspek visual, audio, dan keterlibatan emosi siswa. Salah satu alternatif yang potensial adalah penggunaan media berbasis video animasi. Media ini mampu menyajikan teks dalam bentuk yang lebih hidup, disertai ilustrasi situasi dan tokoh-tokoh yang relevan dengan dunia siswa.

Aplikasi Powtoon merupakan salah satu platform yang memungkinkan pembuatan video animasi secara mudah dan kreatif. Dengan fitur yang beragam, pengguna dapat menggabungkan karakter animasi, ikon, teks, serta narasi audio ke dalam satu kesatuan video yang menarik. Media ini dapat digunakan untuk menyajikan materi bacaan seperti iklan lowongan kerja atau CV dalam bentuk skenario kehidupan sehari-hari yang dekat dengan pengalaman mahasiswa. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga melihat bagaimana teks itu digunakan dalam kehidupan nyata.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran Bahasa Jerman keterampilan membaca tingkat A2 bertema *Arbeitswelten* dengan menggunakan aplikasi Powtoon, serta mengevaluasi kelayakan media yang dihasilkan berdasarkan validasi ahli materi dan media. Model pengembangan yang digunakan adalah model Plomp, yang terdiri dari lima tahap: investigasi awal, desain, realisasi, evaluasi dan revisi, serta implementasi. Namun dalam penelitian ini, tahap implementasi tidak dilakukan karena keterbatasan waktu dan juga pembuatan video pembelajaran menjadi fokus utama. Diharapkan media yang dikembangkan dapat menjadi salah satu solusi untuk



meningkatkan pemahaman membaca siswa dalam konteks dunia kerja serta memperkaya variasi media dalam pembelajaran Bahasa Jerman di tingkat perguruan tinggi.

Kajian Teori

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam kegiatan belajar mengajar (Simanjuntak & Purba, 2022). Salah satu bentuk media pembelajaran yang efektif adalah media berbasis video animasi. Video animasi dinilai mampu menyajikan materi secara visual dan menarik serta mudah dipahami, terutama dalam pembelajaran bahasa asing (Seyda, 2021).

Dalam pembelajaran Bahasa Jerman, keterampilan membaca (Lesen) merupakan kemampuan memahami informasi tertulis baik dalam bentuk teks naratif, deskriptif, maupun informatif. Berdasarkan kerangka kerja CEFR (Common European Framework of Reference), tingkat A2 menuntut siswa mampu memahami kalimat dan ungkapan yang sering digunakan, terutama yang berkaitan dengan informasi pribadi dan dunia kerja.

Powtoon adalah salah satu aplikasi daring yang memungkinkan pembuatan video animasi secara cepat dan mudah. Pengguna dapat menyusun slide animasi dengan karakter, objek, teks, dan suara. Media ini dinilai sangat cocok digunakan dalam pengajaran karena mampu menarik perhatian dan menyajikan materi dengan cara yang lebih kontekstual.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model pengembangan Plomp. Model Plomp yaitu (1) investigasi awal, (2) desain (design), (3) realisasi atau konstruksi (realization/construction), dan (4) evaluasi dan revisi (evaluation and revision).

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester 3 Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Medan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket analisis kebutuhan, validasi ahli materi dan media, serta dokumentasi hasil produk.

Validasi media dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Penilaian kelayakan didasarkan pada aspek isi, kebahasaan, penyajian, serta aspek teknis tampilan dan fungsi media. Produk akhir berupa video pembelajaran disertai transkrip teks dan latihan soal yang dapat digunakan secara mandiri atau dalam kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pengembangan media video pembelajaran ini adalah sebuah video animasi edukatif berbasis aplikasi Powtoon. Video ini memuat materi pembelajaran Bahasa Jerman tingkat A2 dengan tema *Arbeitswelten*, yang terdiri atas tiga bagian utama: *Stellenanzeige* (iklan lowongan kerja), *Lebenslauf* (curriculum vitae), dan *Bewerbungsschreiben* (surat lamaran kerja). Masing-masing bagian dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa untuk memahami teks otentik dalam konteks dunia kerja.

Pada tahap perancangan, peneliti menyusun alur cerita dan dialog berdasarkan struktur teks yang umum ditemukan dalam pembelajaran Lesen A2. Karakter seperti Lukas, Jonas, dan Jean



dibuat dengan latar belakang yang relevan dengan kehidupan mahasiswa. Narasi dan percakapan dalam video menggunakan bahasa Jerman standar tingkat A2 dan dibacakan dengan intonasi serta pelafalan yang sesuai. Hal ini bertujuan untuk memperkuat kemampuan menyimak dan memahami struktur teks yang didengar dan dilihat secara bersamaan.

Tahap realisasi dilakukan menggunakan fitur-fitur pada aplikasi Powtoon, seperti animasi karakter, teks, ikon, serta integrasi audio. Proses editing dilakukan secara bertahap agar narasi audio sesuai dengan tampilan visual, sehingga menciptakan alur yang logis dan mudah dipahami.

Setelah produk video selesai dibuat, dilakukan proses validasi oleh dua orang ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa video sudah layak digunakan dengan kriteria “baik” dalam aspek tampilan visual, kelengkapan isi, kesesuaian bahasa, dan keterpaduan dengan tujuan pembelajaran. Beberapa masukan dari ahli meliputi perbaikan pada pemilihan warna agar tidak terlalu mencolok, serta penyederhanaan kalimat pada bagian narasi agar sesuai dengan tingkat A2. Revisi dilakukan berdasarkan masukan tersebut.

Selain video utama, peneliti juga mengembangkan transkrip video dan latihan pemahaman bacaan terpisah. Transkrip ditujukan untuk membantu siswa membaca ulang konten video, sementara latihan disusun untuk menguji pemahaman mereka terhadap isi dan struktur teks. Media pembelajaran ini dapat digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran mandiri berbasis daring.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan validasi, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis aplikasi Powtoon yang dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Jerman A2, khususnya pada keterampilan membaca dengan tema *Arbeitswelten*. Media ini memiliki kelebihan dari segi visualisasi yang menarik, narasi yang jelas, serta isi yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat kemampuan siswa. Media ini juga dilengkapi dengan transkrip dan latihan soal yang dapat mendukung pembelajaran secara menyeluruh. Penggunaan media berbasis video animasi seperti ini terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks bacaan, memperkaya kosakata, dan membangun koneksi konteks antara bahasa dan dunia nyata.

Saran

1. Penggunaan media video ini disarankan sebagai variasi pembelajaran di kelas, khususnya dalam mengajarkan materi-materi yang memerlukan konteks visual dan pemahaman budaya.
2. Mahasiswa dapat menggunakan video ini secara mandiri sebagai sumber belajar tambahan yang fleksibel.
3. Untuk pengembangan ke depan, disarankan dilakukan uji coba lapangan (implementasi) secara luas untuk melihat dampak penggunaan media terhadap hasil belajar siswa.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Anggreani, D. P. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Pada Topik “Karir” Tingkat AI Dengan Menggunakan Website Fyrexbox*. JIIC: Jurnal Intelek Insan Cendikia, 1(5), <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>.
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, Volume 5 Nomor 4 Halaman 2530 – 2540, *Research & Learning in Elementary Education* <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Kudriyah, S. (2021). *Penyusunan Tes Membaca (Detailliertes Lesen) Tingkat AI GER Berbasis HOTS*. BAHAS, Volume 32, Nomor 1, hal. 10-17. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/bahas/article/view/25440>
- Rochmad (2012). *Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika*. *Jurnal Kreano*. Volume 3, nomor 1, hal. 59-72. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano/article/view/2613>
- Seyda, S. (2021). *Digitale Lernmedien beflügeln die betriebliche Weiterbildung: Ergebnisse der zehnten IW-Weiterbildungserhebung*. *Weiterbildung und Digitalisierung*. *IW-Trends* 1. <https://doi.org/10.2373/1864-810X.21-01-05>
- Simanjuntak, T. A., & Purba, L. (2022). *Pengaplikasian Media Animasi Dalam Pembelajaran Bahasa Jerman*. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Nommensen Siantar (JP2NS)*, Volume 2, Nomor 4. <https://123dok.com/document/zpnrkn00-jurnal-penelitian-pengabdian-masyarakat-mensen-siantar-volume-nomor.html>
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). *Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V*. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*. Volume 8, Nomor 2, halaman 269-279, <http://jurnal.unsyiah.ac.id/jpsi>