



Pengembangan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Level A1 dengan Menggunakan Animaker pada Topik "Beruf und Jobs"

Development of Animated Videos as Learning Media to Improve German Listening Skills at A1 Level Using Animaker on the Topic "Beruf und Jobs"

Santa Rosa Sianipar^{1*}, Herlina Jasa Putri Harahap²

^{1,2}Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa & Seni, Universitas Negeri Medan

Email : santasianipar1301@gmail.com^{1*}, herlinajasaputriharahap76@gmail.com²

Article Info

Article history :

Received : 15-07-2025

Revised : 17-07-2025

Accepted : 19-07-2025

Published : 21-07-2025

Abstract

*The aim of this study is to develop a video animation as a learning medium using Animaker on the topic "Professions and Jobs" for the listening subject at the A1 level. This study applies a descriptive-qualitative research method. The development process follows the ADDIE model, which consists of five phases: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, and 5) Evaluation. The data in this study consist of vocabulary, simple sentences, and short dialogues designed in the form of video animations based on the topic "Professions and Jobs". The thematic orientation is based on the textbook *Netzwerk neu A1*, however, all content, including dialogues and exercises, was independently developed by the author. The research was conducted in German language classes in two twelfth-grade classes, namely 12 MIPA 10 and 12 MIPA 8. The result of this study is a series of five video animations in MP4 format aimed at enhancing listening comprehension skills at the A1 level. The developed media were validated by a teacher of German as a foreign language (as a subject matter expert) and a media expert. The evaluations were 92.86 and 95 points respectively, categorized as "Very Good", indicating that the media is considered suitable for use in school education.*

Keywords : Development, Video Animation, Learning Media

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah animasi video sebagai media pembelajaran dengan bantuan Animaker pada topik "Profesi dan Pekerjaan" untuk mata pelajaran menyimak pada tingkat A1. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Proses pengembangan media pembelajaran mengikuti model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan, 4) Implementasi, dan 5) Evaluasi. Data dalam penelitian ini berupa kosakata, kalimat sederhana, dan dialog pendek yang dirancang dalam bentuk animasi video berdasarkan tema "Profesi dan Pekerjaan". Orientasi tematik mengacu pada buku ajar *Netzwerk neu A1*, namun seluruh isi termasuk dialog dan latihan dikembangkan secara mandiri oleh penulis. Penelitian ini dilaksanakan dalam pembelajaran bahasa Jerman di dua kelas tingkat dua belas, yaitu kelas 12 MIPA 10 dan 12 MIPA 8. Hasil dari penelitian ini adalah lima buah video animasi dalam format MP4 yang bertujuan untuk mendukung kompetensi menyimak pada tingkat A1. Media yang dikembangkan telah divalidasi oleh seorang guru bahasa Jerman sebagai bahasa asing (sebagai ahli materi) dan seorang ahli media. Penilaian masing-masing adalah 92,86 dan 95 poin, yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik", menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci : Pengembangan, Animasi Video, Media Pembelajaran



PENDAHULUAN

Kemampuan menyimak (Hörverstehen), berbicara (Sprechfertigkeit), menulis (Schreibfertigkeit), dan membaca (Leseverstehen) adalah empat keterampilan yang harus dikuasai dalam pembelajaran bahasa Jerman. Keempat keterampilan ini saling berkaitan erat untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Di beberapa universitas dan sekolah lanjutan seperti SMA, SMK, dan Madrasah Aliyah Negeri (MAN), bahasa Jerman diajarkan sebagai salah satu bahasa asing dalam kurikulum lokal. Selain bahasa Inggris, bahasa Jerman menjadi mata pelajaran yang mendapat perhatian khusus dalam proses pembelajaran. SMA Negeri 13 Medan merupakan salah satu sekolah yang memilih bahasa Jerman sebagai salah satu mata pelajaran bahasa asing dalam kegiatan belajar mengajar.

Mempelajari bahasa yang tidak digunakan dalam kehidupan sehari-hari tentu memiliki tantangannya sendiri. Salah satu masalah umum dalam pembelajaran bahasa asing, termasuk bahasa Jerman, adalah kurangnya kemampuan menyimak. Hal ini disebabkan oleh perbedaan pengucapan dan aksen yang berbeda dengan bahasa sehari-hari. Keterampilan menyimak juga membutuhkan pemahaman kontekstual yang tidak langsung, karena informasi sering kali harus diinterpretasikan melalui situasi atau isyarat nonverbal lainnya.

Laviana (2023:38) menjelaskan bahwa keterampilan menyimak adalah salah satu keterampilan bahasa yang paling penting, selain membaca, berbicara, dan menulis. Komunikasi tidak dapat berjalan dengan lancar tanpa penguasaan keterampilan menyimak. Mendengarkan kata atau kalimat dalam bahasa asing membutuhkan metode yang tepat agar lebih mudah dipahami dan diingat. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai merupakan salah satu metode yang dapat diterapkan oleh guru. Menurut Rosyid, Sa'diyah, dan Septiana (2019), bahan ajar yang baik adalah bahan ajar yang mampu memberikan rangsangan kepada siswa, membangkitkan minat belajar, dan membantu guru serta siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan program PLP-2 di SMA Negeri 13 Medan, ditemukan bahwa beberapa kelas tidak memiliki bahan ajar yang memadai, seperti buku, video, atau audio untuk pembelajaran bahasa Jerman. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain keterbatasan bahan ajar, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru juga belum optimal. Meskipun hubungan antara guru dan siswa sudah baik, keterbatasan bahan ajar membuat penjelasan setiap topik menjadi kurang efektif. Sebagai pelengkap observasi, angket disebarakan kepada siswa kelas XII MIPA 10 dan XII MIPA 8 untuk mendapatkan gambaran yang lebih menyeluruh tentang situasi pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa hampir semua siswa masih mengalami kesulitan dalam keterampilan menyimak bahasa Jerman. Selain itu, sebagian besar siswa menyatakan bahwa guru jarang atau bahkan tidak pernah menggunakan media seperti gambar, audio, atau video dalam proses pembelajaran. Banyak siswa juga menyampaikan keinginan untuk menggunakan media pembelajaran yang baru dan interaktif, terutama dalam bentuk video animasi untuk mempermudah pemahaman topik "Beruf und Jobs". Hasil ini dijadikan dasar untuk pengembangan media pembelajaran yang disusun dalam penelitian ini.



Di era digital saat ini, hampir semua hal dapat diakses dengan mudah melalui ponsel, seperti menonton video, mendengarkan musik, membaca, dan berbicara. Hal ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik guna meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Salah satu media tersebut adalah video animasi. Industri animasi di Indonesia diperkirakan akan terus berkembang, sehingga menjadikan video animasi sebagai media pembelajaran yang relevan dan fleksibel, tidak tergantung pada perkembangan zaman. Video animasi merupakan salah satu media yang menarik dan efektif untuk menyampaikan informasi secara visual dan menyenangkan bagi siswa (Asnawati & Sutiah, 2023:66). Video animasi terdiri dari gambar bergerak yang dilengkapi suara dan teks, yang menjadikan proses belajar mengajar lebih menarik dan menyenangkan. Siswa dapat menonton dan mendengarkan video animasi, sehingga tidak hanya meningkatkan kemampuan menyimak mereka, tetapi juga mempelajari kosakata dan kalimat-kalimat yang ditampilkan dalam video.

Karena industri animasi diperkirakan akan terus berkembang di Indonesia, maka video animasi dinilai sebagai media pembelajaran yang sesuai karena fleksibel dan tidak tergerus oleh waktu. Hal ini juga didukung oleh semakin banyaknya aplikasi pembuat video animasi yang mudah digunakan dan menyediakan banyak fitur gratis, seperti Animaker. Animaker adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat video animasi pada topik “Beruf und Jobs”. Animaker merupakan perangkat lunak animasi berbasis cloud dengan tampilan yang menarik dan fitur yang mudah digunakan. Aplikasi ini adalah alat DIY (do it yourself) yang sangat mudah digunakan untuk membuat video baik untuk kebutuhan pribadi, profesional, maupun pembelajaran. Fitur-fitur bawaan yang dimiliki Animaker menjadikannya sebagai salah satu aplikasi populer di kalangan masyarakat umum.

Namun, berdasarkan hasil angket yang dibagikan, hampir tidak ada siswa yang mengetahui nama Animaker, dan tidak ada satu pun dari mereka yang pernah menggunakan aplikasi ini dalam pembelajaran bahasa Jerman. Meskipun demikian, semua responden menunjukkan ketertarikan untuk menggunakan media pembelajaran baru dalam bentuk video animasi, khususnya untuk mendukung keterampilan menyimak dalam topik “Beruf und Jobs”.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilakukan sebuah penelitian untuk mengembangkan video animasi sebagai media pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Jerman tingkat A1 dengan topik “Beruf und Jobs”. Level A1 berarti media ini digunakan untuk tingkat pemula, yang sesuai untuk kelas F (Grade F) di SMA Negeri 13 Medan, khususnya dengan topik “Traumberuf”. Animaker adalah aplikasi yang digunakan dalam pembuatan video animasi ini. Setelah video selesai dibuat dengan Animaker, video tersebut dimasukkan ke dalam Google Form yang dilengkapi dengan beberapa soal pilihan ganda untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dalam video. Selain itu, Google Form ini juga digunakan sebagai alat evaluasi untuk menilai efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan dan mengumpulkan masukan dari siswa yang akan digunakan untuk penyempurnaan pada tahap selanjutnya.



METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan dari teori ADDIE. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif-kualitatif. Data dari penelitian ini berupa kata-kata, kalimat, gambar, berkas audio, dan ungkapan-ungkapan yang berkaitan dengan topik "Beruf und Jobs" (Pekerjaan dan Profesi). Sumber data dalam penelitian ini berasal dari buku *Netzwerk neu A1* (Stefanie Dengler, Paul Rusch, Helen Schmitz, Tanja Sieber, 2021 halaman 120 hingga 125). Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 13 Medan dan di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah video animasi sebagai media pembelajaran yang dibuat dengan bantuan *Animaker* dengan topik "Beruf und Jobs" (Pekerjaan dan Profesi) untuk pembelajaran keterampilan menyimak pada tingkat A1. Video ini dikembangkan berdasarkan buku *Netzwerk neu A1*, khususnya pada halaman 120–125. Topik "Beruf und Jobs" mencakup lima profesi, yaitu: dokter, guru, pemadam kebakaran, polisi, dan sekretaris. Setiap profesi diperkenalkan melalui kalimat sederhana dan dialog pendek yang disesuaikan dengan tingkat A1. Kalimat dan dialog ini digabungkan dengan elemen visual dan audio dalam sebuah video animasi. Video ini digunakan sebagai media belajar untuk siswa sekolah menengah atas dan juga dapat digunakan sebagai bahan belajar mandiri.

Dalam pengembangannya, telah berhasil dibuat 5 (lima) video animasi yang masing-masing membahas satu profesi tertentu. Setiap video animasi terdiri atas empat bagian utama: 1) Judul, 2) Pengenalan profesi, 3) Kalimat sederhana atau dialog singkat tentang pekerjaan terkait, dan 4) Soal latihan pemahaman menyimak. Profesi yang ditampilkan dalam video animasi adalah: 1) dokter, 2) guru, 3) polisi, 4) sekretaris, dan 5) pemadam kebakaran. Semua animasi menggunakan bahasa sederhana sesuai tingkat A1 dan dirancang sebagai media pendukung pembelajaran bahasa Jerman sebagai bahasa asing (DaF) di sekolah.

Video yang digunakan dalam penelitian ini berisi kosakata dasar dan kalimat-kalimat sederhana bertema "Beruf und Jobs" dan telah disesuaikan dengan tingkat bahasa A1. Semua percakapan dalam video disajikan secara audio tanpa subtitle atau teks tambahan dalam bahasa Jerman, agar peserta didik dapat fokus melatih kemampuan mendengar mereka. Selain itu, video ini juga menyajikan visual profesi yang sesuai untuk membantu pemahaman. Di akhir video, peserta didik diminta mengerjakan soal latihan dalam formulir Google secara mandiri sebagai evaluasi pemahaman mereka terhadap materi yang didengar.

Video animasi terdiri atas 13 karakter animasi, yaitu: 1) Dr. Müller (dokter), 2) pasien perempuan, 3) Lisa (guru), 4) Murat, 5) Belle, 6) Lukas, 7) Tom (polisi), 8) pelanggan, 9) Anna (sekretaris), 10) Herr Müller, 11) Herr Felix, 12) Max (pemadam kebakaran), dan 13) warga. Media pembelajaran ini sangat cocok untuk siswa sekolah menengah karena video animasi lebih menarik dibandingkan hanya audio. Selain itu, video dapat diputar berulang kali sehingga peserta didik



dapat memahami isi materi dengan lebih baik dan melatih kemampuan menyimak mereka secara efektif.

Video animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini terdiri dari lima bagian yang masing-masing membahas satu profesi, yaitu dokter, guru, polisi, sekretaris, dan pemadam kebakaran. Semua video dibuat dalam kualitas HD dengan resolusi 1280x720 piksel dan memiliki durasi serta ukuran file yang berbeda:

1. Video pertama berjudul *Im Krankenhaus* berdurasi 1 menit 34 detik (319 MB)
2. Video kedua *In der Schule* berdurasi 1 menit 45 detik (354 MB)
3. Video ketiga *Auf der Polizeistation* berdurasi 1 menit 41 detik (339 MB)
4. Video keempat *Im Büro* berdurasi 2 menit 48 detik (563 MB)
5. Video kelima *Im Feuerwehrbüro* berdurasi 2 menit 16 detik (458 MB)

Semua video disesuaikan dengan tingkat A1 dan dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa melalui kombinasi elemen visual dan audio. Karena dapat diputar berkali-kali dan memiliki struktur yang jelas, media ini juga cocok digunakan dalam pembelajaran mandiri oleh siswa.

Dalam penelitian ini dikembangkan sebuah video animasi sebagai media pembelajaran bertema "Beruf und Jobs" menggunakan *Animaker* untuk keterampilan menyimak tingkat A1. Pengembangan mengikuti model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, informasi dikumpulkan dan dianalisis untuk mengenali kebutuhan siswa. Selanjutnya, pada tahap desain dikembangkan konsep dan dirancang tokoh serta adegan untuk video animasi agar menjadi media yang menarik. Pada tahap pengembangan dibuat video animasi dengan kalimat-kalimat sederhana yang sesuai tema "Beruf und Jobs". Implementasi dilakukan di dua kelas tingkat XII. Evaluasi dilakukan pada dua tingkat: validasi isi oleh guru bahasa Jerman sebagai bahasa asing, dan evaluasi media oleh seorang ahli media. Tambahan pula, dilakukan survei kepuasan secara tertulis kepada siswa untuk memperoleh umpan balik mengenai efektivitas dan penerimaan media tersebut.

Selama proses pengembangan video animasi dengan *Animaker*, terdapat beberapa kendala yang dihadapi. Pengaturan gerakan karakter animasi cukup rumit secara teknis. Sinkronisasi antara suara dan gambar juga menjadi tantangan tersendiri. Selain itu, terdapat kesulitan dalam pemotongan file audio secara tepat serta pemilihan latar belakang yang sesuai. Koneksi internet yang lambat saat proses rendering dan keterbatasan spesifikasi laptop yang digunakan turut menghambat proses kerja.

Tema dan dasar kosakata didasarkan pada isi dari buku *Netzwerk neu A1*, namun seluruh dialog, latihan, dan soal dikembangkan secara mandiri oleh penulis. Media pembelajaran dibuat menggunakan platform *Animaker* dan ditujukan untuk siswa kelas XII pada tingkat A1, dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan menyimak.



Jika dibandingkan dengan penelitian Lister Trisna Hulu tahun 2023, yang mengembangkan video animasi menggunakan aplikasi *CapCut* dengan tema “Ausgehen, Leute treffen” untuk pembelajaran mendengarkan tingkat A2, penelitian ini menunjukkan nilai kebaruan yang jelas. Dalam penelitian Lister, materi diambil langsung dari buku *Studio Express A2*, sedangkan dalam penelitian ini seluruh materi dikembangkan sendiri oleh penulis. Selain itu, video animasi telah diimplementasikan dalam dua kelas nyata dan divalidasi oleh guru bahasa Jerman sebagai bahasa asing dan seorang ahli media. Media ini fleksibel, dapat digunakan berulang kali, dan memberikan pengalaman belajar yang menarik, terutama bagi peserta didik di lingkungan sekolah.

Penelitian oleh Ayu Safitri Lubis dan Risnovita Sari pada tahun 2021 juga menunjukkan efektivitas video animasi sebagai media pembelajaran menyimak tingkat A1. Dalam studi mereka, dikembangkan video pembelajaran bertema “Ab in den Urlaub” untuk mengatasi kesulitan mahasiswa dalam keterampilan menyimak. Hasil menunjukkan bahwa banyak peserta didik belum pernah belajar bahasa Jerman sebelumnya dan mengalami kesulitan dengan kecepatan pelafalan, keterbatasan kosakata, serta kurangnya dukungan visual dalam pembelajaran daring. Penggunaan video animasi membantu mengatasi hambatan-hambatan tersebut, karena media ini tidak hanya menarik secara audio, tetapi juga secara visual, sehingga mempermudah pemahaman.

KESIMPULAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan fokus pada pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan platform Animaker. Data yang digunakan dalam penelitian berupa kosakata, kalimat, gambar, file audio, dan ungkapan terkait tema “Beruf und Jobs” yang diambil dari buku *Netzwerk neu A1* (halaman 120–125). Proses pengumpulan data dilakukan di SMAN 13 Medan dan di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan. Hasil akhir dari penelitian ini berupa lima video animasi dalam format MP4 yang dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan menyimak (Hörverstehen) siswa tingkat A1. Media ini telah divalidasi oleh ahli materi dan media dengan hasil penilaian berada pada kategori “Sangat Baik”, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman di tingkat sekolah menengah atas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aruan, L., Dallion, R., Hafniati, & Harahap, H. J. P. (2024). Development of audio visual media based on the Speechmax.AI application to improve hearing ability (Hoeren) German level A2. *Proceedings of the 6th International Conference on Innovation in Education, Science, and Culture*, Medan, Indonesia. <https://eudl.eu/proceedings/ICIESC/2024>
- Asnawati, Y., & Sutiah. (2023). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *JIE: Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/jie/article/view/22809/0>



- Biehler, R., Liebendörfer, M., & Schmitz, A. (2023). Lernvideos und ihre Erstellung: Das Projektstudium VEMINTvideos. *Mitteilungen der Gesellschaft für Didaktik der Mathematik*, 114, 8–12. <https://ojs.didaktik-der-mathematik.de/index.php/mgdm/article/view/1123>
- Enterprise, J. (2020). *Dasar-dasar animasi komputer*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Studenty Research (JSR)*, 1(1), 282–294. <https://ejournal.stietrianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/993>
- Dengler, S., Rusch, P., Schmitz, H., & Sieber, T. (2021). *Netzwerk Neu AI*. München: Print Consult GmbH.
- Destiana, R., Meidiansyah, R., Lestari, R. A., Ermada, M., Tanjung, R. F., & Silvia, R. (2024). Keterampilan mendengar dan self efficacy siswa di SMPN 02 Indralaya Utara. *PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 3(1), 13–27. <https://pijar.saepublisher.com/index.php/jpp/article/view/40>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *JIPAI: Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–37. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jipai/article/view/11042>
- Hulu, L. T. (2023). *Die Erstellung einer Videoanimation als ein Lernmedium mit der Hilfe "Capcut" für das Fach Hören A2* [Doctoral dissertation, Universitas Negeri Medan]. UNIMED Repository. https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/58825/3/2192432008_Abstrak.pdf
- Körting, C. (2019). *Charakter-Animation im Wandel der Zeit: Erstellung eines originalen Disney-Charakters mit modernen Produktionsmethoden*. https://reposit.hawhamburg.de/bitstream/20.500.12738/10702/3/BA_Charakter_Animation_Disney_Produktionsmethoden.pdf
- Krivosheyeva, G., Zuparova, S., & Shodiyeva, N. (2020). Interactive way to further improve teaching listening skills. *Scientific Journal Impact Factor (SJIF)*, 1(3), 520–525. https://ares.uz/storage/app/media/2020yil/Vol_1_Issue_3/520-525.pdf
- Laviana, U. (2023). Meningkatkan kemampuan mendengarkan bahasa Inggris melalui audio-visual bagi siswa kelas VIII. *Jurnal Pembelajaran Prospektif*, 8(1), 37–41. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/lp3m/article/view/64289>
- Lubis, A. S., & Sari, R. (2022). Die Erstellung von Videoanimation als Lernmedium der Hörfähigkeiten für das Niveau A1 zum Thema "Ab in den Urlaub". *Studia: Journal des Deutschprogramms*, 11(2), 1–14. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/studia/article/view/studijaerman>
- Munawar, B., Hasyim, A. F., & Ma'arif, M. (2020). Desain pengembangan bahan ajar digital berbantuan aplikasi Animaker pada PAUD di Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Golden Age*, 4(2), 310–321. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/2473>
- Palimbong, Y. W., Saud, S., & Saleh, N. (2021). Penerapan media video animasi dalam keterampilan menulis karangan deskripsi bahasa Jerman. *PHONOLOGIE: Journal of Language and Literature*, 2(1), 1–8. <https://ojs.unm.ac.id/phonologie/article/view/25679>



- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklimah, L. (2022). Pengembangan bahan ajaran media. *Jurnal Multidisiplin Dahasen*, 1(3), 343–348. <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/mude/article/view/2612>
- Rosyid, M. Z., Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2019). *Ragam media pembelajaran*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Sagala, W. K. C., & Pujiastuti, S. (2021). Die Erstellung der Videoanimation mit dem Thema Termine und Verabredungen für die Sprechfertigkeit A1. *Studia: Journal des Deutschprogramms*, 11(2), 1–13. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/studia/index>
- Sa'adah, R. N., & Wahyu. (2022). *Metode penelitian R&D (Research and Development): Kajian teoretis dan aplikatif*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Saputri, M. I., Kusumajati, W. K., & Megawati. (2021). Hubungan keterampilan mendengar dan penguasaan pengucapan siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara* III. <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1189>
- Setyosari, P. (2015). *Metode penelitian pendidikan & pengembangan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Simanjuntak, T. A., & Purba, L. (2022). Pengaplikasian media animasi dalam pembelajaran bahasa Jerman. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Nommensen Siantar (JP2NS)*, 2(4), 31–39. <https://jurnal.uhnp.ac.id/jp2ns-uhnp/article/view/311>
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.