

# MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BAHASA JERMAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF (STUDI KASUS : KAUM MUDA DESA HORINARA KECAMATAN KELUBAGOLIT KABUPATEN FLORES TIMUR)

Martinus Irwanto Ishak

Teknik Informatika, Fakultas Teknologi, Institut Keguruan dan Teknologi Larantuka, Indonesia

## Article Info

### Article history:

Received: 25 Februari 2026

Revised: 01 April 2026

Accepted: 04 April 2026

## ABSTRACT

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi dalam pengenalan Bahasa Jerman bagi kaum muda Karang Taruna Desa Horinara guna meningkatkan keterampilan berbahasa serta mendukung pengembangan kecakapan hidup. Pemanfaatan teknologi multimedia diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Metode penelitian yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang meliputi enam tahapan, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Produk yang dihasilkan kemudian diuji menggunakan usability testing untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kemudahan penggunaan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis video animasi mampu meningkatkan minat dan keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengujian usability, diperoleh nilai rata-rata sebesar 78,00% yang termasuk dalam kategori memuaskan. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dinilai layak digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran Bahasa Jerman bagi kaum muda di Desa Horinara.

**Kata Kunci:** media pembelajaran interaktif, video animasi, Bahasa Jerman, pengembangan multimedia, pengujian kegunaan.

### Abstract

*This study aims to develop an interactive learning media based on animated video for introducing the German language to youth members of Karang Taruna in Horinara Village in order to improve language skills and support life skills development. The use of multimedia technology is expected to create a more engaging, interactive, and effective learning process. The research employed the Multimedia Development Life Cycle method, which consists of six stages: concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. The developed product was evaluated using usability testing to determine its feasibility and ease of use. The results indicate that the animated video-based interactive learning media enhances students' interest and participation in the learning process. Based on usability testing, the average score reached 78.00 percent, which is categorized as satisfactory. Therefore, the developed learning media is considered appropriate to support German language learning for youth in Horinara Village.*

**Keywords:** *interactive learning media, animated video, German language, multimedia development, usability testing.*

Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi oleh Universitas Dharmawangsa Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan dengan Lisensi Internasional Creative Commons Attribution NonCommercialL ShareAlike 4.0 ([CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/))



### Corresponding Author:

E-mail : [irwanto.martinus@gmail.com](mailto:irwanto.martinus@gmail.com)

## **1. PENDAHULUAN**

Pembelajaran bahasa memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan komunikasi dan ekspresi diri seseorang, terutama dalam konteks globalisasi yang menuntut penguasaan bahasa asing sebagai sarana pertukaran informasi di bidang ekonomi, sosial, budaya, teknologi, dan pendidikan. Bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari di sekolah setelah Bahasa Inggris dan berfungsi sebagai sarana pengembangan diri serta perluasan wawasan ilmu pengetahuan dan teknologi [1]. Secara linguistik, bahasa Jerman termasuk dalam rumpun Jermanik Barat dan memiliki karakteristik kosakata yang dinamis akibat pengaruh bahasa lain seperti Latin, Prancis, dan Inggris [2]. Kondisi ini menunjukkan bahwa penguasaan bahasa Jerman tidak hanya penting secara akademik, tetapi juga relevan dalam meningkatkan kompetensi generasi muda menghadapi tantangan global.

Di sisi lain, tingginya angka pengangguran di kalangan usia produktif mengindikasikan belum optimalnya relevansi pendidikan dengan kebutuhan dunia nyata, khususnya dalam pengembangan kecakapan hidup (life skill). Pendidikan life skill mencakup kecakapan mengenal diri, berpikir, sosial, akademik, dan vokasional yang seluruhnya berperan penting dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi dunia kerja [3]. Namun, implementasi kurikulum cenderung lebih menitikberatkan pada aspek akademik, sementara kecakapan vokasional dan keterampilan praktis masih kurang mendapat perhatian. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aspek akademik dengan penguatan keterampilan yang aplikatif.

Pemanfaatan teknologi multimedia dalam pembelajaran interaktif menawarkan solusi yang potensial untuk meningkatkan efektivitas proses belajar. Multimedia merupakan kombinasi teks, gambar, audio, video, dan animasi yang mampu menyajikan informasi secara lebih menarik dan interaktif [4]. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran interaktif terbukti dapat meningkatkan perhatian, minat, serta keterlibatan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai [5]. Animasi sebagai bagian dari multimedia memungkinkan visualisasi konsep secara dinamis, sedangkan perancangan storyboard membantu menyusun alur materi secara sistematis sebelum diimplementasikan ke dalam aplikasi pembelajaran. Perangkat lunak seperti Adobe Photoshop dan Adobe Flash Professional CS6 mendukung proses desain visual dan pengembangan animasi interaktif yang terintegrasi.

Berdasarkan hasil survei awal pada kaum muda di Desa Horinara, Kecamatan Kelubagolit, ditemukan bahwa pembelajaran di sekolah belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan pemahaman peserta didik karena keterbatasan media visual dan faktor kehadiran tenaga pengajar. Selain itu, kondisi sosial dan ekonomi menyebabkan sebagian remaja mengalami hambatan dalam melanjutkan pendidikan formal. Permasalahan ini menunjukkan perlunya media pembelajaran alternatif yang dapat diakses secara mandiri melalui perangkat teknologi seperti gadget, sehingga proses belajar tetap berlangsung secara fleksibel dan menarik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran animasi bahasa Jerman berbasis multimedia interaktif yang dirancang sesuai kebutuhan kaum muda di Desa Horinara. Pengembangan media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dasar bahasa Jerman, menumbuhkan motivasi belajar, serta mendukung penguatan kecakapan hidup melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang terdiri dari enam tahap, yaitu Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 105 orang dengan sampel sebanyak 57 responden yang ditentukan menggunakan rumus Slovin. Pengujian sistem dilakukan menggunakan usability testing dengan lima indikator, yaitu:

- 1) Learnability
- 2) Efficiency
- 3) Memorability
- 4) Errors
- 5) Satisfaction

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1) Lokasi Penelitian**

Penelitian ini berada di Desa Horinara, Kecamatan Kelubagolit, Kabupaten Flores Timur.

### **2) Tahapan Pengumpulan Data**

Tahapan awal ini biasa disebut dengan *needs assessment* (analisis kebutuhan). Penelitian dan pengumpulan data awal dilakukan untuk menentukan materi dan menganalisis kebutuhan yang digunakan sebagai dasar dalam penyusunan produk. Pada tahap ini dilakukan untuk menentukan materi serta menganalisis kebutuhan sebagai dasar dalam pengembangan produk. Materi yang diambil dalam penelitian ini adalah materi Konjugasi (Pengenalan Kata Kerja dan Kata Benda Bahasa Jerman). Pemilihan materi ini didasarkan oleh beberapa alasan yaitu materi ini menjadi dasar dari pengenalan bahasa Jerman dan penyesuaian materi dalam proses belajar yang sedang berlangsung di lapangan dengan waktu penelitian. Setelah menentukan materi yang dikembangkan, peneliti mengadakan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara kepada salah satu ahli media (guru mata pelajaran Bahasa Jerman) di SMA Negeri Kelubagolit sebagai ahli dari materi media pembelajaran dan untuk mengetahui keadaan dan karakter responden yang akan diteliti dilakukan wawancara kepada ketua komunitas kaum muda remaja di Desa Horinara. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa masih banyak para kaum yang merasa kesulitan menerapkan pola berbahasa Jerman di kehidupan sehari-hari. Terkadang ada juga yang kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran, apalagi jika proses

pembelajarannya monoton. Selain melakukan wawancara, peneliti juga melakukan observasi. Didapat permasalahan terkait sumber belajar yang dipakai siswa hanya sebatas kamus bahasa Jerman dimana konten yang ada didalamnya kurang lengkap. Permasalahan lain yang muncul adalah tidak adanya media pembelajaran yang membantu siswa memahami materi, misalnya materi pengenalan awal kata kerja dan kata benda. Berdasarkan studi pendahuluan diatas, maka peneliti merencanakan untuk mengenalkan inovasi baru dengan memanfaatkan fasilitas media gadget melalui pengembangan media pembelajaran bahasa Jerman berbasis animasi multimedia interaktif yang akan membantu kaum dalam pembelajaran Bahasa Jerman, khususnya materi konjugasi. Selanjutnya akan diadakan penelitian eksperimen untuk menilai media tersebut, Guru Bahasa Jerman di SMA Negeri Kelubagolit, Ibu Ester Benga Ola, S.Pd sebagai ahli media bahasa Jerman memberikan peneliti sebagai kelas kontrol dan kaum muda Desa Horinara kelas eksperimen.

### 3) Tahap Perencanaan

Perencanaan Sesudah dilakukan pengumpulan data dan analisis tentang kebutuhan, langkah selanjutnya adalah membuat perencanaan. Ada beberapa tahap dalam perencanaan pengembangan media pembelajaran bahasa Jerman berbasis animasi multimedia interaktif. Tahap-tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

#### a. Identifikasi Tujuan

Pengembangan media pembelajaran bahasa Jerman berbasis animasi multimedia interaktif materi konjugasi bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar pada konjugasi. Tujuan dari Pembelajaran menggunakan media ini adalah agar kaum muda mampu untuk menguasai materi baik secara teori dan praktik dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu juga diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran mandiri.

#### b. Analisis Tahap

Analisis dalam pembuatan materi dilakukan dalam dua tahap, yaitu tahap analisis kebutuhan dan analisis instruksional. Tahap analisis kebutuhan untuk menelusuri permasalahan-permasalahan apa saja yang muncul dalam proses pembelajaran. Hasil identifikasi tahap analisis kebutuhan pemakaian antara lain:

- 1) Media pembelajaran harus memiliki tampilan yang menarik dan membantu siswa memahami materi konjugasi
- 2) Media pembelajaran harus mudah digunakan oleh siapa saja yang ingin mempelajari konjugasi
- 3) Media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kaum pada konjugasi. Dengan adanya media pembelajaran bahasa Jerman berbasis animasi multimedia interaktif diharapkan dapat menjadi solusi untuk proses belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pemuda

pada materi ini. Media pembelajaran bahasa jerman berbasis animasi multimedia interaktif berisi: gambar, teks, video, sumber belajar, dan petunjuk penggunaan sehingga lebih mudah bagi peserta didik untuk menyerap materi pembelajaran yang diberikan dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran

#### 4) Tahapan Pengembangan Produk Multimedia

##### 1) Tahap Pra Produksi

###### a) Konsep (*concept*)

Tahap konsep merupakan tahap untuk menentukan tujuan, jenis, konsep media, materi pembelajaran, kegunaan dan sasaran pengguna dari pembuatan Produk multimedia. Secara umum proses yang dilakukan pada tahap konsep adalah menentukan tujuan media pembelajaran, menentukan konsep materi pembelajaran, dan menentukan konsep isi media pembelajaran.

- Tujuan Media

Pembelajaran Media pembelajaran bahasa jerman berbasis animasi multimedia interaktif ditujukan untuk kaum muda di Desa Horinara. Media pembelajaran ini bertujuan untuk membantu proses pembelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar mereka sehingga dapat bermanfaat untuk kedepannya

- Konsep Materi

Pembelajaran Isi materi pembelajaran mengacu pada Materi yang didapatkan dari Ahli Media Bahasa Jerman yakni Guru Bahasa Jerman SMA Negeri Kelubagolit. Materi pembelajaran yang peneliti ambil adalah menjelaskan menggunakan animasi yang membahas dasar-dasar awal pengenalan bahasa jerman. Konsep penyajian materi yang akan ditampilkan pada media pembelajaran meliputi penjelasan materi berupa teks, gambar, dan video.

###### b) Perancangan (*design*)

Proses yang dilakukan pada tahap perancangan adalah perancangan materi, pembuatan storyboard. Pada tahap perancangan dibutuhkan spesifikasi yang terperinci sehingga pada tahap selanjutnya tidak ragu dan diperlukan keputusan baru

- Materi Perancangan

Materi pada media pembelajaran ini dibuat berdasarkan analisis materi yang dapat dari Ahli Materi.

- *Storyboard*

Storyboard dibuat setelah mengetahui rancangan isi dalam setiap bagian media pembelajaran. Storyboard berfungsi untuk menggambarkan deskripsi tiap scene, dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke scene lain.

### 1) Tahap Produksi

#### a) Pengumpulan bahan materi (*material collecting*)

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan. Hasil yang didapatkan pada tahap pengumpulan bahan adalah sebagai berikut:

- a. Bahan-bahan materi pembelajaran.
- b. Gambar penunjang yang berfungsi sebagai objek animasi pada media pembelajaran dan penjelas pada bagian materi.

#### b) Pembuatan (*assembly*)

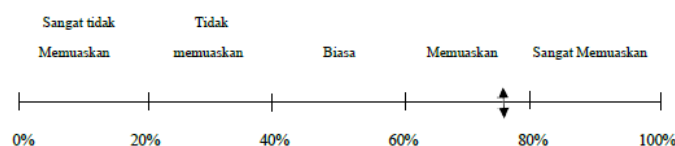
Pada tahap ini dilakukan proses pembuatan media pembelajaran sesuai dengan storyboard yang telah dibuat sebelumnya. Secara garis besar media pembelajaran ini terdiri dari materi Konjugasi (Pengenalan Kata Kerja dan Kata Benda). Pembuatan media pembelajaran ini dimulai dengan mendesain tampilan demi tampilan di Adobe Illustrator dan juga Adobe Flash Profesional CS6. Setelah semua desain selesai dibuat, selanjutnya diberikan action script agar media pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan

### 2) Pasca Produksi

Pada tahap ini akan dilakukan Testing atau pengujian terhadap aplikasi yang dihasilkan

#### Testing

Setelah dilakukan pengujian usability terhadap 57 responden yang merupakan remaja dengan rentang usia 14-19 tahun dengan memberikan kuesioner yang terdapat 24 pertanyaan didapatkan hasil yang dijabarkan Berdasarkan pengujian usability telah diperoleh hasil yang Memuaskan karena analisis telah mencapai rata-rata presentase sebanyak 78,00% sesuai dengan yang telah diharapkan yang dihitung dari rata-rata keseluruhan dan juga per indikatornya. Hal ini dapat dilihat sesuai dengan gambar interval penilaian seperti berikut:



Gambar 1 Interval Penilaian

## 4. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran animasi Bahasa Jerman berbasis multimedia interaktif berhasil dikembangkan dan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran bagi kaum muda di Desa Horinara.
2. Media yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, serta mendukung pembelajaran mandiri.
3. Hasil pengujian usability menunjukkan bahwa:

- Learnability: 79,18%
- Efficiency: 79,47%
- Memorability: 76,49%
- Satisfaction: 76,49%

Dengan rata-rata sebesar 78,00%, yang termasuk dalam kategori memuaskan. Dengan demikian, media pembelajaran ini layak digunakan sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran Bahasa Jerman.

## REFERENCES

- [1] Blaik, P. (2013). Pembuatan Film Animasi 2d Dengan Teknik Silhouette Animation Dan Morphing Animation “Abu Nawas Memindahkan Istana Ke Atas Gunung” Dengan Menggunakan Adobe Flash Cs4. *Gospodarka Materiałowa I Logistyka*, 26(4), 185–197.
- [2] Khaldun, R. (2016). Pemberdayaan (Pemuda) Karang Taruna Dalam Meningkatkan Dan Menumbuhkan Minat Bisnis Kreatif Di Desa Giri Madia Kecamatan Lingsar Kabupaten Lombok Barat. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 12(2), 168–185. <https://doi.org/10.20414/Transformasi.V12i2.2398>
- [3] Komarudin, R., & Ridha Rifiana Noor. (2017). Analisis Perancangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Mengenal Bahasa Jepang. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, 13(1), 12–20. <http://ejournal.nusamandiri.ac.id/ejournal/index.php/pilar/article/view/330>
- [4] Ma'ruf, S. (2016). *Pembuatan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Produktif Multimedia Di Smk Negeri 1 Kebumen Kelas Xii Menggunakan Adobe Flash Cs6*.
- [5] Ongels, W., Noertjahyana, A., & Setiawan, A. (2016). Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jerman Untuk Pemula. *Jurnal Infra*, 031, 1–7. <http://publication.petra.ac.id/index.php/teknik-informatika/article/view/4096>
- [6] Rinasari, F., Wirayuda, T. A. B., & Kurniati, A. P. (2013). *Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jerman Berbasis Multimedia German Language Learning Application Based On Multimedia*.
- [7] Rosady, M. M., & Santoso, B. (2021). Pengembangan Media Interaktif Gerakan Yoga Berbasis Mobile Android Menggunakan Metode User Centered Design. *Sistemasi*, 10(3), 538. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v10i3.1345>
- [8] Rosmaidah, I., & Destiana, H. (2017). Perancangan Animasi Interaktif Belajar Mengenal. *Jurnal Teknik Informatika*, Issn:2442-2436, Iii(1), 100–105. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/jtk/article/download/1350/1098>
- [9] Sambani, E. B., Surgawi, N. M., & Octaviani, W. (2016). *Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Bahasa Jerman Untuk Siswa Kelas X Di Sman 4 Tasikmalaya Media Interactive Learning German Introduction To Class X In Sman 4 Tasikmalaya*. X(X), 24–34.
- [10] Sugiarto, H. (2018). Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka. *Ijcit (Indonesian Journal On Computer And Information Technology)*, Vol.3 No.1(1), 26–31.
- [11] Sukma Kharisma, R., Kurniawan, R., & Cristiyani Wijaya, A. (2015). Perancangan Media Pembelajaran Berhitung Berbasis Multimedia Flash Teknik Informatika Stmik Amikom Yogyakarta 2) Manajemen Informatika Stmik Amikom Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Dasi*, 16(02), 42–47.
- [12] Widanta, A. (2011). *Aplikasi Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Penyampaian Informasi Tentang Olahraga Panjat Tebing*.
- [13] Widjayanti, W. R., Masfingat, T., & Setyansah, R. K. (2018). Media Pembelajaran Interaktif

- Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 Smp. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 101–112. <https://doi.org/10.22342/jpm.13.1.6294.101-112>
- [14] Munir. (2012). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- [15] Pressman, R. S. (2010). *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. McGraw-Hill.
- [16] Nielsen, J. (1994). *Usability Engineering*. Morgan Kaufmann.
- [17] Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Graha Ilmu.
- [18] Vaughan, T. (2011). *Multimedia: Making It Work*. McGraw-Hill.