

PENGARUH MEDIA ANIMASI TERHADAP KETERAMPILAN MENDENGAR BAHASA JERMAN SISWA KELAS XI SMA YP HKBP PEMATANGSIANTAR

Novriana Damanik¹, Yanti Arasi Sidabutar², Insenalia Sampe Roly Hutagalung³

^{1,2,3}Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

¹damaniknovriana@gmail.com, ²arasiyanti@gmail.com, ³insenalia@yahoo.co.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of animated media on the German listening skills of grade XI students at YP HKBP Pematangsiantar High School. This study is a quantitative study with a pre-experimental research design and a one-group pretest-posttest design. The research instrument used a multiple-choice test consisting of 25 questions. After conducting data analysis techniques, the pretest mean score was 43.8 and the posttest mean score was 87.3. The research sample was class XI-3 with a total of 34 students. Based on the hypothesis testing results using the T-test and N-Gain test, the T-test analysis showed a value of 25.669, while the df level was 33, resulting in a value of 2.034. Therefore, is accepted and is rejected. Based on the N-Gain percentage score N-Gain percentage score of 77.2%. Therefore, it can be concluded that there is an effect of animation media on the German listening skills of students in class XI at SMA YP HKBP Pematangsiantar.

Keywords: *Animation Media, Listening Skills, German Language.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media animasi terhadap keterampilan mendengar bahasa Jerman siswa kelas XI SMA YP HKBP Pematangsiantar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Pre-Eksperimental* dan desain penelitian *One Grup Pretest-Posttest*. Instrumen penelitian ini dengan menggunakan tes pilihan berganda sebanyak 25 soal. Setelah dilakukan teknik analisis data, maka diperoleh nilai rata-rata *Pretest* 43,8 dan nilai rata-rata *Posttest* 87,3. Sampel penelitian yaitu kelas XI-3 dengan jumlah 34 siswa. Berdasarkan hasil uji hipotesis yaitu dengan menggunakan uji T dan uji N-Gain, hasil analisis uji T dilihat bahwa t_{hitung} sebesar 25,669 sedangkan t_{tabel} dengan taraf df berjumlah 33 sehingga t_{hitung} berjumlah 2,034. Maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Kemudian berdasarkan skor persen N-Gain yaitu 77,2%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media animasi terhadap keterampilan mendengar bahasa Jerman siswa kelas XI SMA YP HKBP Pematangsiantar.

Kata kunci: Media Animasi, Keterampilan Mendengar, Bahasa Jerman.

A. Pendahuluan

Bahasa Jerman sebagai salah satu bahasa asing yang diajarkan di berbagai sekolah Indonesia. Pembelajaran bahasa Jerman perlu dirancang seefektif mungkin agar siswa memiliki kompetensi yang baik, khususnya dalam keterampilan berbahasa yang meliputi keterampilan mendengar (*Hörverstehen*), keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*), keterampilan membaca (*Leseverstehen*), dan keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*). Dari keempat keterampilan tersebut, keterampilan mendengar (*Hörverstehen*) merupakan dasar penting karena berfungsi sebagai fondasi komunikasi yang efektif dalam bahasa asing. Keterampilan ini membantu siswa menangkap makna ujaran dalam konteks asli. Namun, dalam praktiknya, penguasaan keterampilan mendengarkan sering kali menjadi tantangan utama bagi siswa.

Mendengar adalah salah satu kompetensi dasar dalam penguasaan bahasa asing yaitu memperhatikan dan memahami apa yang diucapkan orang lain. Mendengar merupakan proses dalam menangkap rangsangan bunyi melalui indra

pendengaran dalam kondisi sadar (Jusnidar et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi di SMA YP HKBP Pematangsiantar, menunjukkan bahwa banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam keterampilan mendengar bahasa Jerman. Hal tersebut dikarenakan siswa kurang terbiasa terhadap struktur kalimat dan pelafalan khas bahasa Jerman, rendahnya konsentrasi saat mendengarkan, serta kurangnya paparan terhadap bahasa Jerman dalam konteks asli. Media pembelajaran yang digunakan guru umumnya berupa audio biasa, sehingga kurang efektif karena siswa sulit membayangkan situasi komunikasi dan memahami makna pesan secara menyeluruh. Selain itu, terbatasnya variasi media pembelajaran menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi belajar bahasa Jerman.

Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan kurikulum yang menekankan pentingnya keterampilan mendengar bahasa asing dengan kenyataan di lapangan, dimana kemampuan mendengar siswa masih rendah. Oleh karena itu diperlukan inovasi dalam pemilihan media pembelajaran yang

lebih menarik, kontekstual dan interaktif. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media animasi, karena mampu menggabungkan aspek visual dan audio sehingga membantu siswa lebih mudah memahami makna percakapan serta meningkatkan motivasi belajar.

Hakikat Mendengar

Mendengar adalah salah satu kompetensi dasar dalam penguasaan bahasa asing yaitu memperhatikan dan memahami apa yang diucapkan orang lain. Mendengar merupakan proses dalam menangkap rangsangan bunyi melalui indra pendengaran dalam kondisi sadar (Jusnidar et al., 2022). Menurut Seidl *“Hörverstehen ist eine komplexe Sprachfähigkeit, ohne die umfassende Kommunikationsfähigkeit in der Fremdsprache nicht aufgebaut werden. Das Hören hat im Kommunikationsprozesses eine wichtige Rolle”*, (Pemahaman mendengarkan adalah keterampilan bahasa yang kompleks, yang tanpanya keterampilan komunikasi yang komprehensif dalam bahasa asing tidak dapat dikembangkan. Mendengar memainkan peran penting

dalam proses komunikasi) (Arifin & Wahyuningsih, 2023).

Media Animasi

Animasi terdiri atas serangkaian gambar yang diatur secara berurutan, dan saat ditayangkan dengan kecepatan yang sesuai, gambar-gambar tersebut menciptakan ilusi gerakan (Bunadi dan Zeembry dalam Palimbong, 2020). Animasi dapat diartikan sebagai gambar yang menampilkan objek seolah-olah hidup, karena terdiri dari serangkaian gambar yang berubah dan ditayangkan secara bergantian (Munir dalam Maharani, 2023). Tujuan utama dari animasi adalah menciptakan kesan bahwa gambar tersebut hidup, sehingga penonton dapat memahami secara rinci setiap karakter, mulai dari ekspresi wajah dalam berbagai emosi, gerakan, gaya khas saat beraktivitas, hingga jalan cerita yang dimainkan oleh karakter tersebut. Media animasi menghadirkan percakapan dalam bentuk visual yang menarik, dilengkapi dengan suara penutur asli bahasa Jerman. Dengan cara ini, siswa tidak hanya mendengarkan, tetapi juga dapat melihat konteks percakapan, yang membantu mereka memahami materi secara lebih utuh. Animasi mampu menggambarkan

situasi nyata secara visual, sehingga memudahkan siswa dalam menghubungkan antara suara dan maknanya. Selain itu, gerakan dalam animasi turut berperan dalam meningkatkan perhatian dan konsentrasi siswa. Oleh karena itu, animasi dianggap sebagai salah satu media yang efektif dalam mendukung peningkatan kemampuan mendengar siswa dalam pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Jerman.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif menggunakan pendekatan primer tentang hubungan teori. Sampel pada penelitian ini yaitu kelas XI-3 SMA YP HKBP Pematangsiantar. Desain penelitian yang digunakan yaitu *Pre-Exsperimental Design* dengan bentuk desain *One Group Pretest-Posttest*.

Instrumen Penelitian

Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah tes Multiple choice (pilihan berganda) sebanyak 25 soal.

Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menilai sejauh mana suatu instrumen benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana suatu instrumen penelitian konsisten dan dapat dipercaya.

Tabel 1 Interpretasi Uji Validitas

Interpretasi	Kriteria
0,00-0,20	Sangat Lemah
0,21-0,40	Lemah
0,41-0,60	Cukup
0,61-0,80	Tinggi
0,81-1,00	Sangat Tinggi

3. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran digunakan untuk mengetahui sejauh mana kesulitan suatu butir soal tes responden.

Tabel 2 Kriteria Tingkat Kesukaran Soal

Interpretasi	Kriteria
0,00-0,30	Soal Sulit
0,31-0,70	Soal Sedang
0,71-1,00	Soal Mudah

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi
2. Dokumentasi

Teknik Analisis Data

Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk menentukan apakah penelitian terdistribusi normal atau tidak.

Uji Hipotesis

1. Uji N-Gain

Digunakan untuk melihat pengaruh media animasi.

**Tabel 3 Kategori Tafsiran
Pengaruh NGain**

Persentase	Tafsiran
<40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
>76	Efektif

2. Uji T

Dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh suatu variabel independen secara parsial terhadap variasi variabel dependen.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SMA YP HKBP Pematangsiantar, pada siswa kelas XI semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Sampel pada penelitian ini yaitu kelas XI-3 SMA YP HKBP Pematangsiantar. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 29 September 2025 sampai 12 Agustus 2025.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 25 butir soal, terdapat 20 soal yang valid dan reliabel dengan

nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,838 yang termasuk kategori tinggi. Data hasil pretest menunjukkan bahwa seluruh siswa memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal yaitu rata-rata 43,8. Setelah perlakuan dengan media animasi, nilai posttest meningkat signifikan dengan rata-rata 87,3. Hasil uji T menunjukkan t_{hitung} sebesar $25,669 > t_{tabel}$ 2,034 pada taraf signifikansi 0,05 sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh media animasi terhadap keterampilan mendengar bahasa Jerman. Selain itu, berdasarkan skor N_Gain yaitu 77,2% menunjukkan bahwa peningkatan tersebut termasuk dalam kategori efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa penggunaan media animasi dapat meningkatkan minat, motivasi, serta pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa asing.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan mendengar bahasa Jerman siswa kelas XI SMA

YP HKBP Pematangsiantar. Media animasi membantu siswa memahami konteks percakapan dengan lebih baik karena menggabungkan elemen visual dan audio yang menarik. Disarankan agar guru bahasa Jerman memanfaatkan media animasi secara rutin dalam proses pembelajaran, terutama pada materi keterampilan mendengar, guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, R. M., & Wahyuningsih, F. 2023. "Kesesuaian Materi Video Animasi Youtube Learn German Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Kelas XI. *Laterne*. Vol. 12 (02).
- Aruan, L., Dallion, R., & Hafniati. 2022. "Development of Podcast Spotify-Based Learning Media in Hörverstehen Course Level A2". *Britain International of Linguistics Arts and Education (BloLAE) Journal*. 4 (3): hal. 295–303.
- Buaja, T., Ramadanaryanthi, R., Miradj, S. 2022. " Penggunaan Media Animasi Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Negeri 2 Kota Ternate". *Innovative Education Journal*. Vol. 6 (3): hal. 2685-6085.
- Cahyani, I. R. 2020. "Pemanfaatan Media Animasi 3D di SMA". *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*. Vol. 5 (1): hal. 57.
- Council of Europe. 2020. *Common European framework of reference for languages: Learning, teaching, assesment-Companion volume*. Strasbourg: Council of Europe Publishing. (Online), (<https://www.coe.int/en/web/comm-on-european-framework-reference-languages>, diakses 19 September 2025)
- Fadilah, A., Nurzakayah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. 2023. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran". *Journal of Student Research (JSR)*. Vol. 1 (2): hal. 1–17.
- Goethe-Institut. nd. *Goethe-Zertifikat A2: Start Deutsch 2*. (Online), (<https://www.goethe.de/de/spr/kup/prf/prf/gn2.html>, diakses 19 September 2025.)
- Hasan, H. 2022. "Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada STMIK Tidore Mandiri". *Jurnal Sistem Informasi dan Komputer*. Vol. 2 (1): hal. 23–29.
- Joyontono, P., Amalia, K. 2024. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Teka-teki Silang Terhadap Hasil belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 1 Sidoarjo*. Skripsi tidak diterbitkan. Bandar Lampung: FKIP Universitas Lampung.

- Jusnidar, J., Mannahali, M., & Achmad, A. K. 2022. "Media Edpuzzle dalam Pembelajaran Menyimak Bahasa Jerman". *Journal of Language and Literature*. Vol. 2 (2).
- Kementrian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi. 2024. *Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka (Keputusan kepala BSKAP Nomor 032/H.KR/2024)*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Maharani, B. P., Puspitoningrum, E. 2023. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi Pada Siswa Kelas X Sman 1*. Skripsi tidak diterbitkan. Kediri: FKIP Universitas Nusantara Persatuan Guru Republik Indonesia.
- Mas'ud, A. A. S., & Wahyuningsih, W. 2022. "Kesesuaian Materi Video Hallo Deutschschule Sebagai Bahan Ajar Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Kelas X Semester Ganjil". *Laterne*. Vol. 11 (03): hal. 55–68.
- Mufidah, I., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. 2020. "Development of Learning Media for Video Audio-Visual Stop Motion Based on Contextual Teaching and Learning in Science Learning Water Cycle Material". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Vol. 4 (3). hal. 449.
- Ningsih, W., Kamaludin, M., Alfian, R. 2024. " Hubungan Media Pembelajaran dengan Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Iptek Sengkol Tangerang Selatan". *Jurnal Tarbawi*. Vol. 06 (1): hal. 2527-4082
- Palimbong, W., Saud, S., Saleh, N. 2020. "Penerapan Media Video Animasi Dalam Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Bahasa Jerman Siswa Kelas XII SMAN 11 Makassar". Vol. 1–10.
- Putri, D. N. S., Islamiah F., Andini T., A. M. 2022. "Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar". *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*. Vol. 2 (2): hal. 367.
- Salsabila, A., & Samsul, S. I. 2021. "Kesesuaian Isi Materi Video Learn German Sebagai Bahan Ajar Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Kelas XI Semester 1". *E-Journal Laterne*. Vol. 10 (2).
- Sari, A. W., Sindu, I. G. P., & Agustini, K. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X". *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*. Vol. 10 (2): hal. 100.
- Selviana, Y., Mannahali, M., & Dalle, A. 2020. "Hubungan Antara Penguasaan Kosakata Dengan Kemampuan Menyimak Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Bahasa".

- Journal of Language, Literature, and Linguistics*. Vol. 1 (2): hal 148.
- Septya, J. D., Widyaningsih, A., Khofifah Br. BB, I. N., & Harahap, S. H. 2022. "Pembelajaran Menyimak Berbasis Pendidikan Karakter". *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*. Vol. 1 (3): hal. 365–368.
- Sianipar, S. R., Jasa, H., & Harahap, P. 2025. "Pengembangan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Level A1 dengan Menggunakan Animaker pada Topik Beruf und Jobs". *Jurnal Intelek Insan Cendekia*. Vol. 2 (7): 13450-13457
- Sidabutar, Y. A., Manihuruk, L., & Saadon, A. 2023. "The Effectiveness of Animation Media on The Language Skills of Class V Students". *International Journal of Multidisciplinary: Applied Business and Education Research*. Vol. 5(3): hal. 755-761.
- Simanjuntak, T. A., Purba, L., & Saadon, A. 2023. "The Effectiveness of Animation Media on Sprechfertigkeiten Learning in German Language Education Study Program". *Dharmas Education Journal*. Vol. 4 (2): hal. 527–533.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahroni, M. I. 2022. "Prosedur Penelitian Kuantitatif". *EJurnal Al Musthafa*. Vol. 2 (3): hal. 43–56.
- Wahyuni, N. L. D. A., Sugihartini, N., & Sindu, I. G. P. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X Di SMA Negeri 1 Sawan". *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*. Vol. 10 (2): hal. 111.