

IMPLEMENTASI MEDIA ANIMASI *MACROMEDIA FLASH* DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JERMAN

THE USE OF THE ANIMATION FLASH MACROMEDIA IN THE TEACHING OF GERMAN

Oleh: ari kunto satriaji, jurusan pendidikan bahasa jerman, fbs uny
ksatriaji1@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penulisan karya tulis ini adalah untuk (1) mendeskripsikan implementasi media Animasi *Macromedia Flash* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman, dan (2) mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan media animasi *Macromedia Flash* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman. Langkah-langkah pembelajaran dengan media animasi *Macromedia Flash* meliputi: (1) Peserta didik diminta berpasangan (2) Pendidik memberi contoh dialog (3) Peserta didik diminta menirukan contoh dialog (4) Peserta didik diberi kesempatan bertanya (5) Peserta didik yang lain diberi kesempatan berlatih berdialog dengan animasi (6) peserta didik bersama pendidik mengevaluasi latihan dialog. Kelebihan animasi *Macromedia Flash* antara lain (1) mudah diakses (2) kemudahan kompatibilitas (3) ukuran dokumen kecil (4) menarik dan interaktif (5) fleksibel. Kekurangan media animasi *Macromedia Flash* meliputi (1) pembuatan cukup lama (2) memerlukan *dubbing* (3) tampilan *software* membingungkan (4) keterbatasan sarana dan prasarana tiap sekolah.

Kata kunci: Animasi *Macromedia Flash*, Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman

Abstract

This research aims at (1) described the Implementation of animation Flash Macromedia in the learning of German speaking skill, and (2) delineating the strengths and weaknesses of the animation Flash Macromedia in the learning of German speaking skill. The steps of learning by using animation Flash Macromedia are as follow: (1) students asked to be in pair (2) example of dialogue given by the teacher (3) students asked to repeat the example of dialogue (4) students given chances to ask (5) the other students given chance to make dialogue using animation (6) students and teacher evaluate the dialogue training. Animation Flash Macromedia strengths are (1) easy to access (2) compability of ease (3) small size documents (4) interactive and interesting (5) flexible. The weaknesses of animation Flash Macromedia are (1) designing need more time (2) need audio dubbing (3) unfamiliar user interface (4) some school might had not enough facility.

Keywords: Animation Flash Macromedia, German Speaking Skill.

PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa kedua dewasa ini merupakan hal yang penting. Banyak informasi dari berbagai ilmu pengetahuan bersumber dari buku-buku atau tulisan-tulisan yang menggunakan bahasa asing. Kebutuhan akan pertukaran informasi dan berbagai hal yang menunjang kemajuan beberapa bidang menyangkut penguasaan kemampuan berbahasa asing. Bahasa dapat dipelajari dalam berbagai

cara dan memanfaatkan berbagai alat dan media. Definisi bahasa dijelaskan oleh Iskandarwassid dan Sunendar (2011: 45) bahwa bahasa adalah alat komunikasi. Bahasa digunakan sebagai alat untuk menyatakan pikiran dan perasaan terhadap seseorang atau sekelompok orang, yang ada. Proses interaksi dan komunikasi antara dua pihak atau lebih membutuhkan penyampai informasi yakni bahasa. Pengertian bahasa asing adalah bahasa yang digunakan di luar keluarga dan

masyarakat secara umum (Hermawan, 2014: 56). Oleh karena itu penguasaan bahasa asing sebenarnya adalah menyangkut kebiasaan tiap individu yang ingin mempelajari bahasa asing untuk menerapkannya pada lingkup sosial terdekatnya.

Dalam karya tulis ini dibahas khususnya mengenai penguasaan bahasa Jerman lebih detail adalah mendeskripsikan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman dengan memanfaatkan media animasi *Macromedia Flash*. Pembelajaran bahasa Jerman di SMA saat ini perlu lebih dikembangkan mengingat kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum 2013 yang menginstruksikan pembelajaran berbasis komputer.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis saat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) peserta didik cenderung pasif dan kurang tertarik dengan pembelajaran bahasa Jerman. Pendidik belum menggunakan media berbasis komputer dikarenakan tidak familiar dengan media-media modern berbasis teknologi. Hal tersebut menyebabkan penguasaan keterampilan berbicara peserta didik tidak optimal. Götze dan Pommerin (1989: 298) menjelaskan tentang bahasa Jerman sebagai bahasa asing sebagai berikut "*Deutsch als Fremdsprache als Unterrichtsfach an den Institutionen im In- und Ausland kann in allgemeinsprachliche und fachsprachliche Kurse untergliedert werden*". Definisi tersebut dapat diartikan bahwa bahasa Jerman sebagai bahasa asing merupakan mata pelajaran yang diajarkan di institusi baik di dalam maupun di luar negeri, yang dapat digolongkan sebagai pelajaran bahasa secara umum maupun khusus. Untuk mengatasi permasalahan kurang menariknya pembelajaran

bahasa Jerman dan memenuhi instruksi Kurikulum 2013 agar pembelajaran memanfaatkan teknologi dan berbasis komputer, penulis menyusun karya tulis yang mendeskripsikan implementasi media animasi *Macromedia Flash* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman.

Pengertian media dipaparkan oleh Christian Doelker yang dikutip oleh Süß, dkk (2013: 24) bahwa "*Christian Doelker hat die Angebotsstrukturen von Medien... d.h. aus Wort, Bild, Text, Originalton, Musik usw., welche in ihrem spezifischen Zusammenwirken eine Botschaft vermitteln*". Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa Christian Doelker memiliki pola pasokan fokus dari media.... Hal itu berarti yang termasuk media adalah kata, gambar, teks, asli, musik dan lain-lain yang dapat menyampaikan pesan dalam interaksi. Banyak sekali media yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran bahasa Jerman menjadi lebih menarik. Manfaat media dalam pembelajaran dipaparkan oleh Asyhar (2012: 40–41) diantaranya adalah:

- (1) Media pembelajaran dapat menampilkan hal yang sulit dipaparkan oleh pendidik secara langsung kepada peserta didik dalam pembelajaran, dikunjungi atau dilihat oleh peserta didik. Asyhar menyatakan pendidik dapat menampilkannya dengan menggunakan berbagai media berupa peta, foto, video dan film,
- (2) Manfaat kedua yang Asyhar paparkan adalah media pembelajaran dapat menambah kemenarikan penampilan materi yang dijelaskan kepada peserta didik sehingga meningkatkan motivasi dan minat

serta mengambil perhatian peserta didik untuk lebih fokus mengikuti materi yang disajikan,

- (3) Manfaat terakhir yang dipaparkan Asyhar adalah media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk lebih berfikir kritis, menggunakan kemampuan imajinasinya, bersikap dan berkembang lebih lanjut, sehingga melahirkan kreativitas dan karya-karya inovatif.

Dengan adanya media pembelajaran, peserta didik tentunya akan lebih terfokus perhatiannya terhadap pembelajaran dengan media tersebut dan mudah memahami materi yang disampaikan. Jenis-jenis media dibagi menjadi tiga yaitu media *audio*, media *visual* dan media *audiovisual*. Media *audio* mengandalkan indera pendengar, terbukti dari hasil yang dikeluarkannya berupa suara, kemudian media *visual* mengandalkan indera penglihatan, sedangkan media *audiovisual* mengandalkan indera pendengar dan penglihatan.

Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan dalam berbahasa setelah keterampilan menyimak, menulis, membaca. Definisi berbicara dipaparkan oleh Nurjamal (2011: 4) bahwa berbicara merupakan kemampuan seseorang untuk mengungkapkan gagasan, pikiran, perasaan secara lisan kepada orang lain. Keterampilan berbicara peserta didik dapat dilatih dengan berbagai latihan dan cara serta menggunakan media apapun. Menurut Tarigan (2008: 128) ada 4 metode pengajaran berbicara antara lain:

- a. Percakapan: dalam percakapan akan terjadi dua proses yakni menyimak dan berbicara secara *simultan*.
- b. Bertelepon: metode bertelepon dapat digunakan sebagai metode pembelajaran berbicara. Melalui metode bertelepon diharapkan peserta didik dapat berbicara secara jelas, singkat dan lugas.
- c. Wawancara: wawancara atau yang biasa dikenal dengan interview dapat digunakan sebagai metode pembelajaran berbicara bahasa asing, pada hakikatnya wawancara adalah bentuk kelanjutan dari percakapan atau tanya jawab. Dalam hal ini pendidik dapat mengatur peserta didik melakukan tanya jawab atau wawancara dengan memerankan peran misal tokoh tertentu.
- d. Diskusi: menurut Tarigan metode diskusi sangat berguna bagi peserta didik dalam melatih dan mengembangkan keterampilan berbicara dan mereka juga turut memikirkan masalah yang didiskusikan. Dalam proses diskusi terjadi melibatkan dua atau lebih individu yang berinteraksi secara verbal dan tatap muka, mengenai tujuan tertentu melalui cara tukar menukar informasi untuk memecahkan masalah.

Pembelajaran yang akan diterapkan pada karya tulis ini memanfaatkan media animasi *Macromedia Flash*. *Macromedia Flash* merupakan *software* yang dapat digunakan untuk menyusun animasi interaktif. *File* hasil proses dalam *software* ini akan dapat ditayangkan pada berbagai *device* atau alat. Waryanto (2010: 1) memaparkan mengenai *Macromedia Flash* bahwa alat tersebut adalah *software* yang banyak dipakai

oleh *desainer web* karena mempunyai kemampuan yang lebih unggul dalam menampilkan multimedia, gabungan antara grafis, animasi, suara, serta interaktifitas *user* atau pengguna. *Software* ini berbasis animasi *vector* (terdiri dari rangkaian titik-titik *pixel* yang lebih rapat dan detail) yang dapat digunakan untuk menghasilkan animasi web, presentasi, *game*, film, maupun CD interaktif, dan CD pembelajaran. Menurut Anggra (2008: 10), sebagai program multimedia dan animasi, *Macromedia Flash* mempunyai beberapa kelebihan dibandingkan dengan program animasi lain, yaitu:

- 1) *Macromedia Flash* didesain sebagai *software* yang mudah untuk dipelajari dan dipahami oleh siapapun. Pengguna dapat menyesuaikan diri dengan alat ini dengan bantuan video *tutorial* di *Youtube*.
- 2) Pengguna dapat berkreasi dengan mudah dan bebas untuk membuat animasi dengan gerakan yang luwes sesuai alur atau kronologi adegan animasi yang diinginkan. Dengan keleluasaan ini pengguna dapat merancang animasi yang bahkan tidak terbatas, selama pengguna menguasai alur pembuatan dan alat-alat yang perlu diterapkan dalam tiap animasi interaktif.
- 3) Hasil dari *software* ini merupakan file dengan ukuran relatif kecil. Pengguna dapat meringkas media animasi ini selama gambar, *audio*, dan *video* yang dimasukkan dalam satu file presentasi *animasi* telah diperkecil ukurannya. Ukuran hasil akhir file yang kecil ini dimaksudkan apabila file ini dibandingkan dengan file presentasi hasil

software lain dengan isi materi yang sama akan lebih terasa meringankan penyimpanan dan pemindahan dari pembuat kepada siapapun yang hendak menyalin file ini.

- 4) *File* hasil *Macromedia Flash* 8 bertipe *.fla* yang bersifat fleksibel karena dapat dikonversikan menjadi file yang berekstensi *.swf*, *.html*, *.gif*, *.jpg*, *.png*, *.exe*, *.mov*. Hal ini memungkinkan penggunaan *Macromedia Flash* dapat dipakai untuk berbagai keperluan yang diinginkan. *File* bertipe *.swf* dapat dibuka apabila pada laptop atau komputer tersebut telah terpasang *Flash Player* yang telah diperbarui pada saat itu, sedangkan file *.html* dapat dibuka dengan alat peramban informasi sebagai contoh *Mozilla Firefox*, *Google Chrome*, *Internet Explorer*, *Microsoft Edge*, *Safari*, dll. *File* dengan ekstensi *.gif*, *.jpg*, *.png* dapat dibuka dengan alat pembuka gambar *default* yang biasanya telah terpasang secara langsung dari awal seperti *Picasa*. Sedangkan *file* berekstensi *.exe* merupakan file yang dapat dibuka pada semua komputer atau laptop, *file* tersebut biasanya merupakan *file* untuk memasang alat pada komputer atau laptop bersangkutan. Yang terakhir *file* berekstensi *.mov* merupakan *file* bermuatan *audio visual* dan dapat dibuka dengan alat penayang video seperti contoh *GOM Player*, *VLC Player*, *Media Classic Player*, dll.

Penggunaan media ini tidak dapat dipisahkan dengan beberapa kekurangan dan pilihan solusi yang meliputi:

- a. Pembuatan satu media Animasi *Macromedia Flash* yang berisi materi pembelajaran membutuhkan waktu dan usaha yang tidak

Macromedia Flash dapat dipersingkat. Selain itu konten atau isi berupa *audio* dan *video* maupun gambar yang dimasukkan dalam media animasi ini akan lebih baik apabila telah dikompres atau diperkecil ukuran *file* nya agar meringankan proses *publish*.

- b. Apabila media yang digunakan berupa dialog dan harus diisi dengan *audio native speaker* seperti yang digunakan oleh penulis, akan terdengar kurang menarik jika hanya diisi dengan *audio* yang diambil dari website pembuat teks ke *audio*. Dialog yang ditayangkan akan minim nada dan intonasi layaknya percakapan manusia. Suara yang diisikan dalam dialog animasi ini akan lebih baik jika berupa suara yang berintonasi dan memiliki karakter. Maka dari itu pembuat media animasi ini sebaiknya meluangkan waktu dan menyusun dialog yang perlu diisikan ke dalam animasi bersama *native speaker*.
- c. Media Animasi *Macromedia Flash* dapat digunakan dalam beberapa *device* atau alat dengan cara *publish*, tentunya tiap alat tersebut memiliki jenis versi *flash* yang berbeda, hal ini akan menjadikan masalah dan membutuhkan waktu untuk *publish* pada beberapa jenis alat. Pembuat media animasi *Macromedia Flash* sebaiknya merencanakan alat apa yang akan digunakan untuk menayangkan media animasi ini dalam pembelajaran, sehingga proses *publish* dari
- d. Tampilan antar muka media Animasi *Macromedia Flash* akan sedikit membingungkan pengguna pemula dikarenakan *Macromedia Flash* bukanlah media yang sering digunakan layaknya *Microsoft Words* ataupun *Microsoft PowerPoint*. Pendidik maupun siapa saja yang hendak memanfaatkan *Macromedia Flash* dalam membuat media animasi pembelajaran akan lebih baik jika meluangkan waktu untuk menyesuaikan diri dengan antarmuka *aplikasi Macromedia Flash* dan melihat bantuan cara pembuatan animasi melalui *Youtube*.
- e. Keterbatasan sarana tiap sekolah juga menjadi masalah penggunaan media Animasi *Macromedia Flash*. Media ini akan efektif apabila suatu sekolah sudah memiliki satu lab bahasa atau tiap kelas yang menggunakan komputer lengkap dengan layar proyektor dan kelengkapan audio. Media pembelajaran animasi *Macromedia Flash* ini bukanlah satu-satunya solusi yang ditawarkan penulis untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Jerman berbasis komputer yang lebih menarik dan interaktif, mengingat masih banyak media yang lebih mudah dan ringan untuk diterapkan di sekolah-sekolah yang masih minim sarana dan prasarana untuk menunjang pembelajaran berbasis komputer.

PEMBAHASAN

Materi pembelajaran yang digunakan dalam penerapan media animasi *Macromedia Flash* ini diambil dari Buku *Kontakte Deutsch 1* halaman 57. Tema yang dipakai dalam pembelajaran ini adalah mengenai *Stadt und Person* (Kota dan Orang). Apabila sekolah memiliki buku ajar tersebut dan peserta didik dapat memanfaatkannya, pendidik meminta peserta didik untuk membuka halaman tersebut dan kemudian mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan media animasi *Macromedia Flash* yang meliputi:

Pendahuluan

1. Pendidik membuka pembelajaran dengan menyampaikan salam kemudian mengulang beberapa hal materi pada pertemuan sebelumnya. Pendidik memancing peserta didik dengan menanyakan hal yang menarik atau ikonik dalam kota tertentu.
2. Pendidik dan peserta didik menyimpulkan bersama mengenai manfaat apabila peserta didik dapat berdialog mengenai suatu kota atau orang dan sesuai konteks.

Kegiatan Inti

1. Pendidik membagi peserta didik secara berpasangan.
2. Salah satu pasangan peserta didik diminta maju untuk memberikan contoh dialog animasi yang ditayangkan pada layar.
3. Peserta didik yang maju diminta memilih salah satu latihan dialog yang merupakan contoh dialog mengenai kota *München*. Saat contoh dialog dimunculkan akan terintegrasi

dengan video gambaran tentang kota *München*.

4. Peserta didik yang maju diminta meng klik salah satu tokoh yang ada pada layar yang nantinya akan mengeluarkan dialog dan menanyakan mengenai kota *München*. Selanjutnya pasangan peserta didik yang lain diminta meng klik tokoh animasi yang satunya dan nantinya akan mengeluarkan jawaban mengenai pertanyaan tokoh pertama mengenai kota *München*.
5. Peserta didik yang tidak maju diminta untuk memperhatikan dan mencatat mengenai hal yang dikira masih dirasa sulit.
6. Peserta didik yang lain diberi kesempatan untuk bertanya.
7. Peserta didik bersama pendidik mengelaborasi setiap unsur yang ada dalam contoh dialog yang telah ditayangkan dan diberi kesempatan untuk mencatat hal-hal yang dirasa masih sulit dan perlu dijelaskan kembali.
8. Setelah pemutaran animasi contoh dialog kota *München* peserta didik diminta untuk menirukan kembali percakapan yang telah diputar pada layar dengan melihat beberapa kata kunci yang masih ditayangkan.
9. Peserta didik yang lain diberi kesempatan untuk berdialog mengenai contoh dialog yang dipraktikkan oleh pasangan peserta didik yang maju.
10. Peserta didik yang maju memberikan contoh dan diberi kesempatan untuk memilih pasangan peserta didik yang lain untuk maju.
11. Pendidik membimbing pasangan peserta didik yang maju untuk melakukan latihan percakapan dengan hanya memunculkan kata

kunci yang digunakan dalam latihan dialog, setelah animasi dan gambaran tema tiap pilihan latihan soal ditampilkan.

12. Pendidik bersama peserta didik mengevaluasi beberapa perwakilan pasangan peserta didik yang maju meliputi pengucapan kata, kesesuaian dengan konteks yang ditampilkan pada tiap latihan yang dipilih.
13. Semua peserta didik memperhatikan pengucapan tiap kata dan penyusunan dialog sesuai contoh yang telah ditampilkan.

Penutup

1. Peserta didik dibantu pendidik menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan pendidik memberikan tugas untuk peserta didik membuat dialog.
2. Pendidik menutup pembelajaran dengan salam.

Media Animasi *Macromedia Flash* yang digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman ini dinilai lebih menyenangkan dan interaktif bagi peserta didik sehingga peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Pendidik yang mengikuti langkah-langkah tersebut di atas akan lebih membantu dalam meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar bahasa Jerman. Peserta didik akan lebih aktif dalam pembelajaran bahasa Jerman khususnya keterampilan berbicara dengan memilih soal latihan sendiri, mengamati dan memahami contoh kemudian langsung mempraktikkan dengan lawan dialog sesuai contoh yang telah ditampilkan. Dengan media ini peserta didik akan berlatih keterampilan berbicara dengan menyusun

kalimat dan mengucapkan dalam dialog secara langsung dengan lawan bicaranya sesuai konteks dan tema percakapan yang akan disusun. Setiap pasangan peserta didik yang maju dan melakukan latihan dialog akan dibimbing oleh pendidik dengan mengevaluasi setiap pengucapan atau penyusunan kalimat yang masih salah dan dibahas bersama.

Penerapan media animasi yang merupakan pembelajaran berbasis komputer ini tentunya akan memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan sendiri meliputi :

Kelebihan

1. Media animasi ini akan mudah diakses dan dipergunakan atau disusun oleh siapapun. Kemudahan akses tersebut akan didapat apabila pengguna terlebih dahulu memahami dan melihat tutorial pembuatan atau penggunaan software *Macromedia Flash*.
2. Dokumen *flash* akan dapat dibuka dan dipresentasikan dalam berbagai alat dan sistem operasi.
3. Ukuran dokumen *flash* lebih kecil apabila dibandingkan dengan dokumen presentasi media yang lain.
4. Media animasi ini dapat diintegrasikan dengan video dan audio dan menjadikannya lebih menarik untuk dipresentasikan.
5. Penayangan pembelajaran dengan media animasi *Macromedia Flash* dapat ditampilkan pada berbagai resolusi layar.
6. Pembelajaran dengan *flash* dapat disusun kronologi interaksinya terhadap pengguna.
7. Dokumen animasi *Macromedia Flash* ini tidak akan mudah diubah-ubah oleh siapapun isinya.

Seiring dengan adanya kelebihan pada media animasi ini tentu ada beberapa kekurangan yang menyertainya, antara lain:

1. Pembuatan satu media pembelajaran dengan animasi *Macromedia Flash* membutuhkan waktu dan usaha yang tidak sedikit.
2. Apabila jenis presentasi media animasi membutuhkan pengisi suara berbahasa asing harus menyediakan waktu lebih untuk merancang dialog dan memasukkannya ke dalam animasi.
3. Pilihan jenis file akhir yang dapat di *publish* melalui software *Macromedia Flash* ini cukup banyak, sehingga membutuhkan perencanaan yang matang akan dipergunakan pada alat dan kondisi yang seperti apa nantinya media yang telah jadi.
4. Pengguna pemula akan merasa kesulitan dengan tampilan antar muka pada software *Macromedia Flash*, mengingat alat ini merupakan aplikasi yang jarang dipergunakan kebanyakan orang.
5. Masih ada beberapa sekolah yang belum memenuhi persyaratan yang memadai dalam menunjang pembelajaran berbasis komputer.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kesimpulan mengenai implementasi media animasi *Macromedia Flash* dalam pembelajaran keterampilan berbicara meliputi langkah-langkah: (1) pendidik menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran yang akan diberikan serta membahas dan menyiapkan materi, (2) pendidik membagi peserta didik dalam kelas secara berpasangan, (3) pendidik menjelaskan dan memberikan contoh

pembelajaran berupa dialog yang akan dilakukan tiap pasangan peserta didik, (4) pendidik meminta pasangan peserta didik yang maju untuk menirukan contoh yang diberikan diiringi peserta didik yang lain mengamati, (5) pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan hal yang masih belum dimengerti, (6) pendidik meminta pasangan peserta didik yang lain secara bergantian maju dan membuat dialog sesuai materi yang telah mereka pilih di tampilan media animasi *Macromedia Flash*, (7) pendidik membahas materi yang telah diberikan dengan melakukan evaluasi berupa cara pengucapan yang benar tiap kata dalam dialog, (8) pendidik meminta peserta didik menyimpulkan materi yang telah diberikan kemudian memberikan tugas berupa dialog tiap pasangan yang akan ditampilkan di pertemuan selanjutnya. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, pendidik menutup pembelajaran.

Penggunaan media animasi ini bukanlah satu-satunya solusi dalam meningkatkan model pembelajaran bahasa Jerman yang lebih menarik, masih banyak media dan alat yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang lebih *friendly user* atau mudah dipergunakan dan ditayangkan pada sekolah-sekolah yang terbatas sarana prasarannya.

Saran

Pendesripsian mengenai implementasi media animasi *Macromedia Flash* ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para pendidik yang mengalami kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Jerman dan diharapkan juga dapat bermanfaat bagi peserta didik yang minat belajar bahasa Jermannya rendah.

Adapun saran-saran yang penulis sampaikan adalah:

(1) Bagi pendidik :

- a. Pendidik sebaiknya selalu mengikuti perkembangan zaman terutama hal-hal yang dekat dengan kehidupan peserta didik, sehingga dapat diintegrasikan dengan media animasi *Macromedia Flash* yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman.
- b. Penggunaan media Animasi *Macromedia Flash* sebaiknya digunakan bersamaan dengan materi pembelajaran yang sekiranya akan lebih efektif bila ditampilkan dengan ilustrasi berupa animasi maupun audio visual.
- c. Pendidik harus menyesuaikan tingkat pemahaman tiap peserta didik apabila pembelajaran disampaikan dengan media Animasi *Macromedia Flash*.

(2) Bagi peserta didik :

- a. Peserta didik diharapkan selalu saling dukung dengan pendidik dikarenakan fokus karya tulis ini dimaksudkan agar pendidik dapat menyampaikan materi pembelajaran bahasa Jerman yang melibatkan peserta didik secara langsung.
- b. Peserta didik diharapkan lebih merasa dimudahkan dalam mempraktikkan latihan keterampilan berbicara bahasa Jerman.

- c. Peserta didik diharapkan lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar bahasa Jerman

DAFTAR PUSTAKA

- Anggra. 2008. *Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash*. Yogyakarta : Gava Media.
- Arsyad, Azhar. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Hermawan, Acep. 2014. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurjamal, Daeng, dkk. 2011. *Terampil Berbahasa*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Waryanto, N. H. 2010. *Tutorial Komputer Multimedia (Macromedia Flash dan ISpring)*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

Nama : Ari Kunto Satriaji
NIM : 11203244031
Jurusan : Pendidikan Bahasa Jerman
Fakultas : Bahasa dan Seni
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Asal : Pragilan RT 01 RW 01, Krikilan, Bayat, Klaten
Lama Tugas Akhir : 12 Bulan
No. Hp : 089530486584
E-Mail : ksatriaji1@gmail.com