

**PENGEMBANGAN PURWARUPA VIDEO ANIMASI
ROLLENSPIEL ALTERNATIF UNTUK MELATIH
KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JERMAN KELAS
XI SMA PADA TOPIK *KENNENLERNEN***



Intelligentia - Dignitas

Andhini Sathyadyahkusuma Sukmadiningrat
1203621003

SKRIPSI

Skripsi yang ditujukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi
Salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JERMAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2026**

HALAMAN PENGESAHAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andhini Sathyadyahkusuma Sukmadiningrat
No. Registrasi : 1203621003
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Pengembangan Purwarupa Video Animasi *Rollenspiel*
Alternatif untuk Melatih Keterampilan Berbicara Bahasa
Jerman Kelas XI SMA pada Topik *Kennenlernen*

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing I



Dra. Rina Agustin, M.Pd.
NIP. 196408051991032002

Pembimbing II



Nada Muthia Zahrah, M.Pd.
NIP. 199302182022032007

Penguji I



Melky Ayu Wijayanti, M.Pd.
NIP. 198810082020122014

Penguji II



Dra. Rr. Kurniasih R. H., M.A.
NIP. 196406021989032006

Jakarta, 20 Agustus 2026

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Samsi Setiadi, M.Pd
NIP. 197710082005011002

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andhini Sathyadyahkusuma Sukmadiningrat
No. Registrasi : 1203621003
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Pengembangan Purwarupa Video Animasi *Rollenspiel*
Alternatif untuk Melatih Keterampilan Berbicara Bahasa
Jerman Kelas XI SMA pada Topik *Kennenlernen*

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti melakukan tindakan plagiat.

Demikian Lembar Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 20

Agustus 2026



Andhini Sathyadyahkusuma

Sukmadiningrat

No. Reg 1203621003



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220

Telepon/Faksimili: 021-4894221

Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Andhini Sathyadyahkusuma Sukmadiningrat
NIM : 1203621003
Fakultas/Prodi : Fakultas Bahasa dan Seni/Pendidikan Bahasa Jerman
Alamat email : Andhini.sks@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (... ..)

yang berjudul :

Pengembangan Purwarupa Video Animasi *Rollenspiel* Alternatif untuk Melatih Keterampilan

Berbicara Bahasa Jerman Kelas XI SMA pada Topik *Kennenlernen*

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 20 Agustus 2026

Penulis

(Andhini Sathyadyahkusuma
Sukmadiningrat)

KATA PENGANTAR

Segala puji peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul „Pengembangan Purwarupa Video Animasi *Rollenspiel* Alternatif untuk Melatih Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Kelas XI SMA pada Topik *Kennenlernen*“ dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Universitas Negeri Jakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan purwarupa media pembelajaran interaktif berbasis video animasi *Rollenspiel* (bermain peran) untuk melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa, khususnya pada topik *Kennenlernen*.

Peneliti menyadari bahwa dalam proses penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, dukungan, dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dra. Rina Agustin, M.Pd. sebagai pembimbing materi yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan serta masukan dalam menyempurnakan materi skripsi ini.
2. Nada Muthia Zahrah, M.Pd. sebagai pembimbing metodologi yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan masukan yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini.
3. Fauzan Adhima, M.Pd. sebagai Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman yang telah memberikan motivasi dan fasilitas akademik yang mendukung penyelesaian skripsi ini.

4. Dra. Santiah, M.Pd. sebagai Penasihat Akademik sekaligus Validator Materi yang telah memberikan arahan serta motivasi kepada peneliti selama menyelesaikan masa studi, serta memberikan komentar dan penilaian yang membangun sehingga materi pada media pembelajaran yang dikembangkan menjadi lebih baik.
5. Muhammad Nur Ashar Ansur, M.Hum. sebagai Validator Media yang telah memberikan masukan dan penilaian berharga dalam menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan.
6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, atas segala ilmu, pengalaman, dan wawasan yang telah diberikan selama masa perkuliahan.
7. Kedua orang tua serta teman-teman terdekat yang selalu memberikan doa, dukungan, dan motivasi sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini hingga tuntas.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari semua pihak yang dapat membantu menyempurnakan skripsi ini sangat diharapkan.

Jakarta, Juni 2026

Peneliti

ASS

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
ABSTRAK	xi
<i>ZUSAMMENFASSUNG</i>	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Batasan Masalah	9
1.5 Manfaat Penelitian	9
1.6 Keaslian Penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Kajian Teori dan Konsep	13
2.1.1 Media Pembelajaran dan Pengembangannya.....	13
2.1.2 <i>Rollenspiel</i>	15
2.1.3 Video Animasi	17
2.1.4 Keterampilan Berbicara	21
2.2 Kajian Penelitian Relevan.....	23

2.3 Kerangka Berpikir.....	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	27
3.1 Metode Penelitian	27
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian	28
3.3 Prosedur Penelitian	29
3.3.1 Potensi dan Masalah	29
3.3.2 Pengumpulan Data	30
3.3.3 Desain Produk	32
3.3.4 Validasi Desain	34
3.3.5 Revisi Desain	35
3.4 Data dan Sumber Data	35
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.5.1 Dokumentasi	36
3.5.2 Kuesioner	36
3.6 Teknik Analisis Data.....	49
3.6.1 Analisis Kualitatif	49
3.6.2 Analisis Kualitatif	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	52
4.1 Hasil dan Pembahasan Penelitian	52
4.1.1 Potensi dan Masalah	52
4.1.2 Pengumpulan Data	54
4.1.3 Desain Produk	55
4.1.4 Validasi Desain	80
4.1.5 Revisi Desain	84
4.1.6 Tanggapan Pengguna Terhadap Video Animasi <i>Rollenspiel</i> melalui Media Sosial <i>TikTok</i>	106
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	111
5.1 Kesimpulan	111
5.2 Saran	112
DAFTAR PUSTAKA.....	113

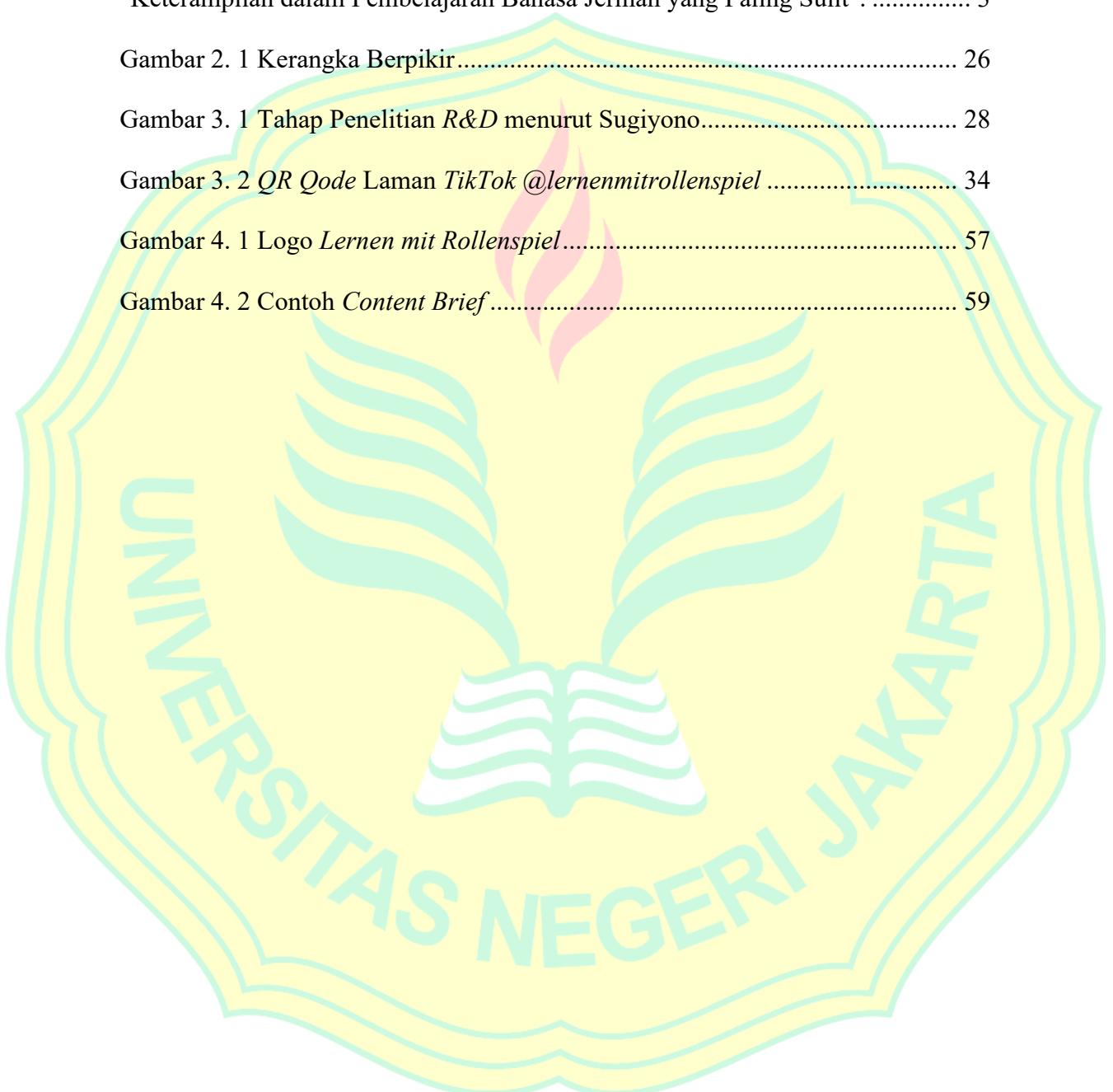


DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi (Arsyad, 2020).....	37
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media (Arsyad, 2020)	39
Tabel 3. 3 Skor Kelayakan Produk	50
Tabel 3. 4 <i>Scale Rating</i> (Sugiyono, 2017)	51
Tabel 4. 1 Langkah-Langkah Pembuatan Video Animasi	60
Tabel 4. 2 Langkah-Langkah Publikasi Video Animasi	68
Tabel 4. 3 Tata Cara Penggunaan Video Animasi <i>Rollenspiel</i>	75
Tabel 4. 4 <i>Rating Scale</i>	81
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Materi	81
Tabel 4. 6 Masukan dan Saran dari Ahli Materi	82
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Media	83
Tabel 4. 8 Masukan dan Saran Ahli dari Media	84
Tabel 4. 9 Hasil Revisi Media Pembelajaran	86
Tabel 4. 10 Respon Awal Pengguna <i>TikTok</i> terhadap Media Pembelajaran <i>Lernen mit Rollenspiel</i>	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Hasil survei peneliti dalam bentuk diagram lingkaran untuk pertanyaan "Keterampilan dalam Pembelajaran Bahasa Jerman yang Paling Sulit".	3
Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	26
Gambar 3. 1 Tahap Penelitian <i>R&D</i> menurut Sugiyono.....	28
Gambar 3. 2 <i>QR Qode</i> Laman <i>TikTok @lernenmitrollenspiel</i>	34
Gambar 4. 1 Logo <i>Lernen mit Rollenspiel</i>	57
Gambar 4. 2 Contoh <i>Content Brief</i>	59



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Survei/Kuesioner Terkait Pengembangan Purwarupa Video Animasi <i>Rollenspiel</i>	115
Lampiran 2 <i>Content Brief</i>	124
Lampiran 3 Teks Keterangan Unggahan Video	184
Lampiran 4 Contoh Modul Ajar/RPP Penggunaan Media Pembelajaran <i>Lernen mit Rollenspiel</i>	217
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Materi	225
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media	230
Lampiran 7 Daftar Sumber Aset Video Pembelajaran	235
Lampiran 8 Bukti Unggah Jurnal	245

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada keterampilan berbicara (*Sprechen*) bahasa Jerman siswa yang dalam praktiknya masih menjadi tantangan. Berdasarkan survei terhadap 56 siswa dari tiga kelas XI peminatan bahasa Jerman di salah satu SMA Negeri di Jakarta, sebanyak 64% siswa menyatakan bahwa keterampilan berbicara merupakan keterampilan paling sulit, dengan hambatan utama berupa kesulitan menyusun kalimat secara spontan, membentuk kalimat dengan tata bahasa yang tepat, serta rendahnya kepercayaan diri. Di sisi lain, keterbatasan alokasi waktu kurikulum menjadi kendala dalam penerapan metode *Rollenspiel* (bermain peran) secara tatap muka yang memerlukan intensitas tinggi. Keterbatasan ini mendorong pengembangan media pembelajaran alternatif berupa video animasi *Rollenspiel*. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan produk bernama *Lernen mit Rollenspiel*, sebuah media pembelajaran digital yang dapat diakses melalui kanal TikTok @lernenmitrollenspiel oleh guru maupun siswa sebagai media pendalaman materi yang bersifat mandiri. Materi yang disajikan berfokus pada topik *Kennenlernen* yang mengacu pada buku *Netzwerk Neu A1*, khususnya *Kapitel 1: Guten Tag*.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan Sugiyono yang dibatasi hingga tahap revisi desain.

Kelayakan media diuji melalui validasi ahli materi dan ahli media, dengan hasil masing-masing sebesar 95,45% dan 85%, menghasilkan rata-rata tingkat kelayakan sebesar 90,23% dalam kategori "Sangat Layak". Dengan demikian, media pembelajaran ini layak digunakan sebagai media alternatif untuk melatih keterampilan berbicara siswa. Untuk mengetahui efektivitasnya secara menyeluruh, penelitian lanjutan hingga tahap uji coba masih perlu dilakukan.

Kata kunci: keterampilan berbicara, *Rollenspiel*, video pembelajaran animasi.

ZUSAMMENFASSUNG

ANDHINI SATHYADYAHKUSUMA SUKMADININGRAT. Entwicklung eines Rollenspiel-Animationsvideos zur Förderung der Sprechfertigkeit im Deutschunterricht der Klasse XI zum Thema Kennenlernen. Eine wissenschaftliche Abschlussarbeit zur Erlangung des Titels *Sarjana Pendidikan*, Deutschabteilung der Sprach- und Kunstfakultät, Universitas Negeri Jakarta, 2026.

Das Erlernen einer Fremdsprache, beziehungsweise Deutsch, umfasst vier Sprachfertigkeiten: Sprechen, Hören, Lesen und Schreiben. Diese Forschung konzentriert sich auf die Sprechfertigkeit. Sprechen ist eine mündliche Sprachaktivität, die in soziale Interaktion stattfindet und immer mit einem bestimmten Kommunikationsziel verbunden ist (Becker-Mrotzek & Vogt, 2009). Das bedeutet, Sprachfertigkeit ist nicht nur deren Bedeutung zu kennen, ohne sie im Gespräch anwenden zu können. Die Sprachfertigkeit gemeint ist, bezieht sich auf die Fähigkeit, die deutsche Sprache kontextuell zu verwenden, sodass die Lernenden Gesprächssituationen verstehen und ihre Gedanken im Austausch richtig ausdrücken können.

Der Fokus auf die Sprechfertigkeit wurde gewählt, weil die Entwicklung anderer Sprachfertigkeiten auf natürliche Weise unterstützen kann. Der kommunikative Sprachgebrauch hat nachweislich positive Auswirkungen auf den allgemeinen Spracherwerb. Sprachaktivitäten im Rahmen von Diskussionen fördern nicht nur die Sprechfertigkeit selbst, sondern tragen auch zur Entwicklung des Lesens, Schreibens, und des kritischen Denkens der Schülerinnen und Schüler bei (Lugini et al., 2018).

In der Praxis bleibt Sprechen jedoch eine Herausforderung für viele Lernende. Eine Umfrage unter 56 Schülerinnen und Schülern aus drei Klassen der 11. Jahrgangsstufe mit Deutschschwerpunkt an einer staatlichen Oberschule in Jakarta ergab, dass 64% der Befragten das Sprechen als die schwierigste Fertigkeit empfinden. Die Schwierigkeiten betreffen das spontane Bilden von Sätzen, die grammatisch korrekte Formulierung sowie das Selbstvertrauen der Lernenden. Um die Sprachfertigkeit im Deutschen zu trainieren, können verschiedene Lernmethoden eingesetzt werden, darunter das Rollenspiel.

Das Rollenspiel ist eine Lernmethode, mit der die Sprechfertigkeit geübt werden kann. Indem Schülerinnen und Schüler zu einem vorgegebenen Thema eine Rolle übernehmen (Schaller, 2006). Diese Methode ist wirksam, weil die Lernenden dabei Sätze selbständig bilden und die gelernten Redemittel in realen Situationen anwenden. Darüber hinaus steht die Rollenspiel-Methode im Einklang mit dem Profil des Pancasila-Lernenden (Profil Pelajar Pancasila), insbesondere mit dem Elementen *Berkebinekaan Global* (globale Vielfalt). In der Praxis simulieren die Lernenden durch das Rollenspiel kommunikative Situationen im kulturellen Kontext der deutschen Sprache, sodass sie indirekt lernen, sich in eine andere Kulturperspektive hineinzuversetzen.

Im Allgemeinen erfordert das Rollenspiel eine hohe Intensität, um spürbare Fortschritte in der Sprechfertigkeit zu erzielen. In einer Studie von Rahmawati zur Verbesserung der Sprachfertigkeit im Deutsch mithilfe der Rollenspiel-Methode zeigten sich deutliche Fortschritte erst nach zwei Lernzyklen über zwei Wochen mit einer täglichen Unterrichtszeit von 2x45 Minuten (Rahmawati, 2018). Laut Lehrplan stehen für den Deutschunterricht jedoch nur 5 Unterrichtsstunden pro

Woche zur Verfügung (5x45 Minuten = 225 Minuten) (Indrawidjaja et al., 2025)

Um mit der Rollenspiel-Methode optimale Ergebnisse zu erzielen, werden daher etwa 6-8 Unterrichtseinheiten über 3-4 Wochen benötigt. Diese Herausforderung hat die Verfasserin dazu veranlasst, einen Prototyp eines Lernmediums in Form eines Rollenspiel-Animationsvideos zum Thema Kennenlernen zu entwickeln. Als Methode wurde *Research and Development (R&D)* nach dem Entwicklungsmodell von Sugiyono verwendet, begrenzt bis zur Phase 5 oder der Designüberarbeitungsphase.

Das entwickelte Produkt trägt den Namen „Lernen mit Rollenspiel“ und ist als digitales Lernmedium über den TikTok-Kanal @lernenmitrollenspiel zugänglich. Das Medium kann sowohl von Lehrkräften als auch von Schülerinnen und Schülern genutzt werden. Im Schulunterricht übernimmt die Lehrkraft die Rolle der Moderatorin, indem sie das Medium vorstellt. Dieses Medium ersetzt die Lehrkraft als Hauptquelle des Unterrichts, sondern dient dazu, das bereits gelernte Lernmaterial zu vertiefen. Das bedeutet, die Lernenden bekommen das Lernmaterial zuerst von der Lehrkraft erklärt und können das Medium danach selbstständig nutzen, um das Gelernte zu üben. Die Inhalte der Rollenspiel-Animationsvideos behandeln das Thema Kennenlernen und basieren auf dem Lehrwerk Netzwerk Neu A1: insbesondere Kapitel 1: Guten Tag!

Da es sich um eine Entwicklungsstudie handelt, muss das entwickelte Lernmedium von Fach- und Medienexperten validiert werden, um die Eignung des Lernmediums zu beurteilen. Die Inhaltsvalidierung ergab einen Wert von 95,45%, die Medienvalidierung einen Wert von 85%. Der Durchschnitt beider Validierungen beträgt 90,23%, was der Kategorie „Sehr geeignet“ entspricht. Das

Lernmedium ist damit geeignet und kann als alternatives Medium zum Training der Sprechfertigkeit eingesetzt werden. Um jedoch die Wirksamkeit des Mediums vollständig beurteilen zu können, sind weitere Studien notwendig, insbesondere eine Erprobungsphase in der Praxis.

