

## **PENGGUNAAN *PLOTAGON STORY* DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JERMAN**

**Nur Muthmainah**

Departemen Pendidikan Bahasa Jerman  
Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra  
Universitas Pendidikan Indonesia  
[nmuthmainah@upi.edu](mailto:nmuthmainah@upi.edu)

### **ABSTRAK**

Media memiliki peranan penting dalam pembelajaran bahasa. Media yang kerap digunakan dalam pembelajaran bahasa, khususnya saat masa pandemi, yaitu media digital. Pengajar menggunakan beragam media digital baik secara *synchronous* maupun *asynchronous* untuk mendukung proses dan pencapaian tujuan pembelajaran. Salah satu media digital yang dapat digunakan pada pembelajaran bahasa, termasuk pada pembelajaran keterampilan berbicara, adalah *Plotagon Story*. *Plotagon Story* merupakan sebuah aplikasi yang dapat diunduh oleh pembelajar menggunakan *smartphone* dan memproduksi video animasi dengan mudah. Dengan *Plotagon Story*, pembelajar dapat membuat figur animasi, merekam suara, dan memilih latar video yang diinginkan. Dalam artikel ini dijelaskan bagaimana langkah-langkah *Plotagon Story* diterapkan dan bagaimana tanggapan pembelajar terhadap penggunaan aplikasi tersebut dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman bagi pemula. Untuk mengetahui bagaimana tanggapan dari pembelajar terhadap penerapan *Plotagon Story* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman bagi pemula, penulis menggunakan metode kualitatif dengan membuat kuisioner yang harus diisi oleh pembelajar. Pada kuisioner, pembelajar menjelaskan alasan mengapa mereka menyukai atau tidak menyukai aplikasi *Plotagon Story* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman. Di samping itu, pembelajar menjelaskan kendala yang dihadapi saat pembuatan video pembelajaran menggunakan *Plotagon Story*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa 92,6% pembelajar menyukai penggunaan aplikasi ini. Sebagian besar pembelajar memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan *Plotagon Story* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman dan dapat mengatasi masalah yang dihadapi saat pembuatan video menggunakan *Plotagon Story*.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Video Animasi, Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman

## PENDAHULUAN

Sejak awal tahun 2020, pandemi *Covid-19* mempengaruhi kegiatan belajar mengajar di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Oleh sebab itu, kegiatan pembelajaran di tingkat universitas juga harus dilaksanakan secara daring. Pengajar harus membuat perencanaan kegiatan pembelajaran secara *synchronous* dan *asynchronous* menggunakan media digital. Pembelajaran *synchronous* ialah sebuah pembelajaran yang dilaksanakan secara langsung, dimana kegiatan belajar mengajar dan proses pembelajaran terjadi pada waktu yang bersamaan. Sedangkan proses pembelajaran secara *asynchronous* diselenggarakan secara tidak langsung, dimana kegiatan belajar mengajar dan proses pembelajaran terjadi pada waktu yang berbeda.

Pada pembelajaran *synchronous*, banyak pengajar di universitas menggunakan aplikasi untuk *video conference* seperti *Zoom* atau *Google-Meet*. Ada juga aplikasi atau media digital lainnya yang dapat digunakan untuk pembelajaran *asynchronous*. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan pada pembelajaran *asynchronous* adalah *Plotagon Story*. Dengan menggunakan aplikasi tersebut pembelajar dapat membuat video animasi. Mereka dapat mengatur *avatar* (figur digital yang merepresentasikan seseorang) dengan kreativitas masing-masing dan merekam suara atau menambahkan musik untuk suara di video. Berdasarkan fitur yang dimiliki oleh aplikasi ini, penulis menerapkan *Plotagon Story* pada mata kuliah *Sprechen I* (keterampilan berbicara tingkat dasar) di Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Pendidikan

Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia.

Dalam artikel ini, penulis akan menjelaskan bagaimana aplikasi *Plotagon Story* diterapkan pada pembelajaran keterampilan berbicara di semester 1. Selain itu, kesan dari mahasiswa dan masalah yang dihadapi saat mereka membuat menggunakan video animasi dengan aplikasi tersebut akan dipaparkan.

## 2. KAJIAN TEORI

Rösler dan Würffel (2014, hlm. 12) menjelaskan bahwa pemerolehan pengetahuan dan keterampilan dapat didukung oleh media, karena media adalah alat yang dapat mentransfer isi pembelajaran dan tugas dll. kepada peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa peran media dalam pembelajaran sangat penting, karena dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran dan membantu mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, Salomo dan Mohr (2016, hlm. 130) menjelaskan keuntungan menggunakan media digital dalam belajar sebagai berikut:

- Media digital dapat berkontribusi dan terus mengembangkan literasi media peserta didik dan juga meningkatkan motivasi mereka.
- Aplikasi berbasis web dapat membantu peserta didik untuk belajar dan memperkuat apa yang telah mereka pelajari di kelas, di rumah mereka sendiri.
- Desain media digital dapat memberi peserta didik banyak kemungkinan untuk menjadi kreatif dan juga menarik untuk kegiatan belajar.

- Peserta didik familier untuk mengekspresikan diri dan menunjukkan pengalaman mereka secara digital dengan media sosial. Banyak alat internet di media sosial yang bagus dalam menyajikan hal tersebut secara digital dan langsung. Itu merupakan sesuatu yang menarik bagi peserta didik karena berkorelasi dengan kebiasaan mereka di luar sekolah.
- Dengan media digital, peserta didik dapat berkomunikasi secara daring satu sama lain. Fitur ini dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa, di mana peserta didik dapat berhubungan dengan yang lain baik dari lembaga yang sama maupun lembaga lain.

Menurut penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media digital dapat digunakan dalam pembelajaran dan memberikan banyak keuntungan bagi proses pembelajaran. Media digital dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan literasi media mereka dengan cara yang menarik. Di samping itu, Pfeil & Schweitzer (2017) mengatakan bahwa melalui media digital seperti rekaman suara, video dan kolaborasi dengan bahan ajar, keterampilan produktif dan pembelajaran fonetik dapat mengambil lebih banyak ruang. Dari pernyataan ini dapat disimpulkan bahwa ada kemungkinan besar untuk merancang pelajaran berbicara melalui video dan rekaman suara.

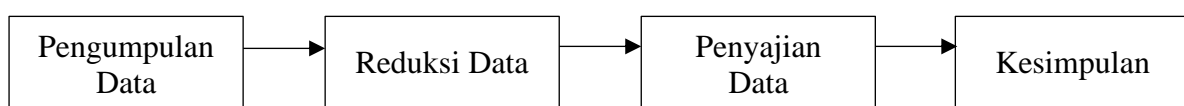
Salah satu media digital yang dapat menghasilkan video dan merekam suara adalah *Plotagon Story*. Dengan aplikasi ini, pembelajar dapat membuat video animasi 3D (tiga dimensi) dengan mudah melalui *smartphone* atau *PC (privat computer)*,

karena *Plotagon Story* merupakan studio animasi yang dapat digunakan sebagai aplikasi *mobile* atau *desktop* oleh berbagai kalangan. Di laman <https://www.plotagon.com/> (n.d), dijelaskan bahwa "*Today, a global community of citizens including, influencers, storytellers, teachers, and corporate trainers use Plotagon to tell stories and to educate students, employees, colleagues and the public at large.*" Berdasarkan fitur-fiturnya, *Plotagon Story* dapat diterapkan untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman.

## METODE PENELITIAN

*Plotagon Story* diterapkan pada semester pertama tahun akademik 2020/2021 dalam pembelajaran keterampilan berbicara (*Sprechen I*) di Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia. Tema pembelajaran yang dipilih untuk aplikasi ini adalah tema ke-3 dari buku ajar *Netzwerk A1*, yaitu *nach dem Weg fragen* (bertanya tentang arah). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kesan mahasiswa pada penerapan *Plotagon Story* dalam mempelajari keterampilan berbicara bahasa Jerman dan masalah yang mereka hadapi saat membuat video animasi. Karena itu, metode kualitatif digunakan pada penelitian ini untuk mencari tahu tentang hal tersebut.

Miles dan Huberman dalam Suyitno (2018, hlm. 134) menjelaskan mengenai tahapan dari metode analisis kualitatif sebagai berikut:



**Gambar 1: Langkah-langkah Metode Analisis Kualitatif**

Langkah pertama adalah pengumpulan

data. Setelah *Plotagon Story* diterapkan

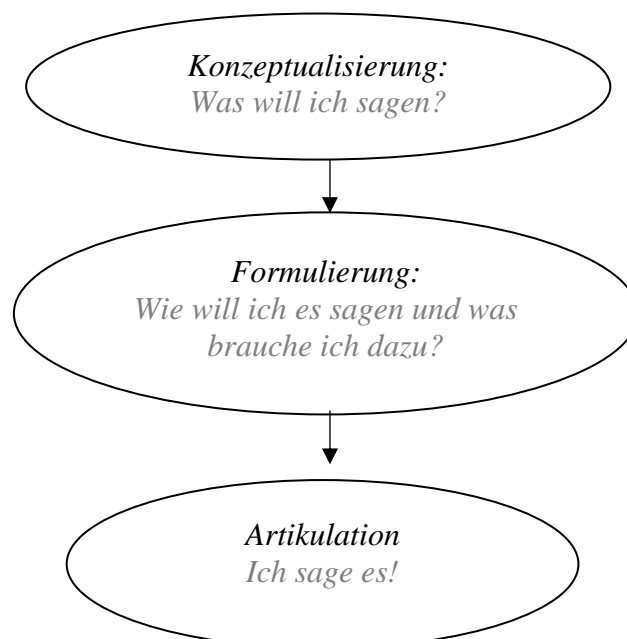
dalam pembelajaran mata kuliah *Sprechen I* (keterampilan berbicara bahasa Jerman tingkat dasar), penulis mengumpulkan data melalui kuesioner. Dalam kuesioner mahasiswa harus menjelaskan kesan mereka tentang penggunaan *Plotagon Story* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman. Mahasiswa menggambarkan alasan mengapa mereka menyukai aplikasi ini dalam pembelajaran belajar keterampilan berbicara bahasa Jerman dan mengapa tidak. Lebih lanjut, mahasiswa menjelaskan juga tentang masalah yang dihadapi ketika mereka membuat video animasi menggunakan *Plotagon Story*.

Langkah kedua adalah reduksi data. Pada langkah ini, data yang dikumpulkan dari mahasiswa dianalisis dan direduksi. Itu berarti, tidak semua kata dari pernyataan mahasiswa ditampilkan dalam presentasi data. Penulis hanya mengambil data penting untuk penelitian ini. Setelah itu penulis mengelompokkan pernyataan yang sama yang ditulis oleh mahasiswa pada kuesioner. Kemudian langkah ketiga adalah penyajian data. Hasil dari analisis data akan ditampilkan dalam grafik dan deskripsi.

Langkah terakhir dari metode analisis kualitatif adalah menarik kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dijelaskan bagaimana *Plotagon Story* diterapkan pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman untuk pemula serta kesan mahasiswa tentang penerapan aplikasi tersebut. Masalah yang terjadi selama penerapan *Plotagon Story* dalam pembelajaran juga akan dipaparkan. Ada beberapa tahap untuk menerapkan *Plotagon Story* pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman untuk pemula. Sebelum *Plotagon Story* diterapkan pada pembelajaran *asynchronous*, berikut ini adalah tahap pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman tingkat dasar untuk bagian pembelajaran *synchronous* secara daring yang diadaptasi dari model pembelajaran keterampilan berbicara menurut Levelt in Funk, Kuhn, Skiba, Spaniel-Weise, & Wicke (2014, hlm. 87):



**Gambar 2: Model Berbicara menurut Levelt**

Seperti yang sudah disebutkan bahwa tema yang digunakan dalam

penerapan *Plotagon Story* pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman tingkat dasar ini adalah bertanya tentang arah jalan (*nach dem Weg fragen*). Tahap pertama pada pembelajaran secara *synchronous* adalah konseptualisasi. Mahasiswa harus membuat konsep dan menggambarkan tentang hal itu. Mereka mengumpulkan bersama kata-kata yang terkait dengan tema, seperti *rechts*, *links*, *geradeaus* (kanan, kiri, lurus) dan tempat-tempat umum yang biasanya ditanyakan orang tentang letak lokasinya seperti *Bahnhof*, *Hotel*, *U-Bahn*, *Markt*, *Park* (stasiun, hotel, kereta bawah tanah, pasar, taman) dll.

Pada tahap berikutnya, yaitu formulasi atau perumusan. Mahasiswa mulai berpikir bagaimana bertanya tentang arah jalan dan frasa mana yang mereka butuhkan. Dalam buku ajar *Netzwerk A1*, pembelajar diberi gambaran tentang cara menanyakan arah jalan melalui audio. Pembelajar dipandu untuk dapat mengetahui arah pada peta kota dalam buku ajar. Dengan demikian, mahasiswa dapat membayangkan situasi dan juga tahu bagaimana cara bertanya tentang arah jalan dalam bahasa Jerman. Selain itu, dalam buku ajar tercantum struktur kalimat yang diperlukan untuk menanyakan tentang arah jalan, sehingga pembelajar dapat menyusun kalimat dan dialog dengan menambahkan kata-kata yang telah mereka kumpulkan pada tahap pertama dan membuat dialog dengan partner dialog masing-masing. Dalam buku ajar *Netzwerk A1* terdapat juga gambar peta kota yang bisa digunakan oleh mahasiswa. Agar dialog yang dibuat bervariasi, mahasiswa diminta untuk mengocok dadu untuk menentukan titik asal dan tujuan. Sehingga tempat asal dan tujuan menjadi variatif.

Tahap terakhir adalah artikulasi. Setelah mahasiswa selesai menyusun dialog, mereka berlatih berdialog di ruang kelompok masing-masing (*breakout room*). Kemudian di ruang utama (*main room*), beberapa kelompok menampilkan dialog

yang telah dibuat, sehingga mahasiswa lain bisa mendengarkannya dan mengetahui rute yang ditempuh oleh kelompok lain. Karena keterbatasan waktu untuk pembelajaran *synchronous*, pengajar tidak dapat melihat dan mengevaluasi semua pekerjaan mahasiswa secara langsung dalam ruangan *Zoom*. Oleh sebab itu, *Plotagon Story* diterapkan pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman untuk bagian pembelajaran *asynchronous*. Berikut ini adalah tahap menggunakan *Plotagon Story* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman tingkat dasar secara *asynchronous*:

#### a. Penugasan Pekerjaan Rumah

Setelah mahasiswa mendapatkan materi pembelajaran pada pembelajaran *synchronous*, pengajar menetapkan tugas individu, yaitu membuat video animasi dengan tema bertanya tentang arah jalan menggunakan aplikasi *Plotagon Story*. Tugas disampaikan langsung pada akhir pembelajaran *synchronous* serta diunggah di platform pembelajaran yang digunakan mahasiswa untuk mengumpulkan tugas, yaitu melalui grup tertutup *Facebook*. Selain itu, pengajar juga membuat dan mengunggah contoh video animasi. Dengan demikian, mahasiswa mendapatkan bayangan tentang tugas tersebut. Adapun dalam penugasan pembuatan video, mahasiswa menggunakan gambar peta yang terdapat dalam buku ajar. Mahasiswa diharuskan mengocok dadu kembali untuk menentukan titik asal dan tujuan. Selain itu, mahasiswa diizinkan untuk memvariasikan frasa yang dapat digunakan yang terdapat dalam buku ajar. Penulis juga mencantumkan tenggat waktu kapan mahasiswa harus mengunggah video animasi.

#### b. Pembuatan Video menggunakan *Plotagon Story*

Hal pertama yang harus dilakukan mahasiswa untuk memproduksi video adalah mengunduh *Plotagon Story* menggunakan *smartphone* melalui

*Playstore* atau *Appstore*. Kemudian mahasiswa dapat memilih latar lokasi yang tidak berbayar yang sesuai dengan tema bertanya tentang arah jalan. Sebagai alternatif, mahasiswa dapat memilih latar lokasi, seperti di halte bus, sudut jalan, taman dan sebagainya. Setelah itu, mahasiswa membuat dua figur animasi sesuai dengan kreativitas masing-masing. Mahasiswa dapat mengatur sendiri pakaian dan aksesoris yang akan dikenakan oleh figur animasi yang mereka ciptakan. Kemudian mahasiswa juga dapat menyesuaikan gerakan tubuh dan ekspresi wajah yang diinginkan. Setelah itu, mereka merekam dialog dengan suara mereka sendiri. Karena ada dua figur animasi yang berbeda, mahasiswa dapat memvariasikan suara mereka, seolah-olah diisi oleh dua karakter yang berbeda. Setelah dialog direkam, mahasiswa menyimpan video di galeri penyimpanan *smartphone*.

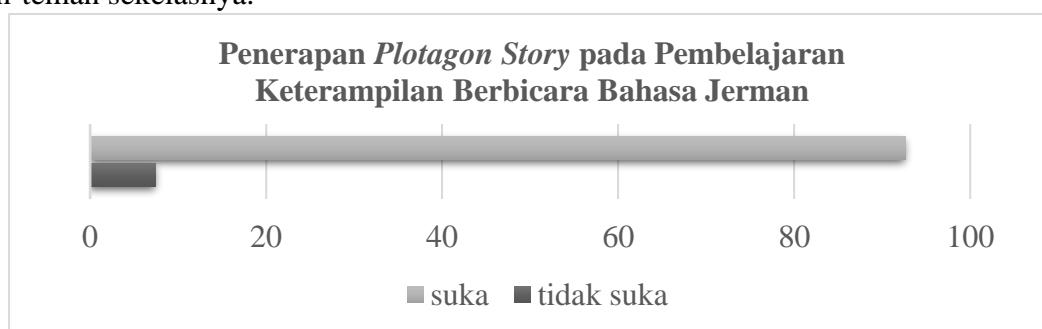
#### c. Pengunggahan video

Mahasiswa harus mengunggah video mereka ke grup *Facebook* sebagai platform pembelajaran sebelum batas waktu yang telah ditentukan. Di sana mahasiswa juga dapat melihat karya mahasiswa lain, menambahkan beberapa komentar dan juga belajar dari video teman-teman sekelasnya.

#### d. Penilaian dan Umpan Balik

Penilaian dilakukan dengan mengacu pada kriteria evaluasi yang telah ditentukan, yaitu pengucapan, tata bahasa dan kreativitas. Kriteria ini juga dijelaskan kepada mahasiswa, dengan tujuan agar mereka memperhatikan poin-poin tersebut saat membuat video animasi. Nilai diberikan kepada mahasiswa secara pribadi, tidak langsung melalui grup *Facebook*. Di samping itu, pada pertemuan berikutnya, mahasiswa mendapat umpan balik secara umum. Pengajar menjelaskan kepada seluruh mahasiswa aspek mana yang sudah baik dan aspek mana yang masih harus ditingkatkan, termasuk aspek pengucapan atau struktur kalimat. Dengan demikian, mahasiswa dapat belajar dari kesalahan mahasiswa lainnya.

Setelah *Plotagon Story* diterapkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman tingkat dasar, 68 mahasiswa semester 1 dari tahun akademik 2020/2021 mengisi kuesioner melalui *Google Form*. Berikut ini adalah hasil analisis data mengenai kesan mahasiswa terhadap penerapan *Plotagon Story* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman tingkat dasar:



**Gambar 3: Kesan Mahasiswa terhadap Penerapan *Plotagon Story* pada Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman**

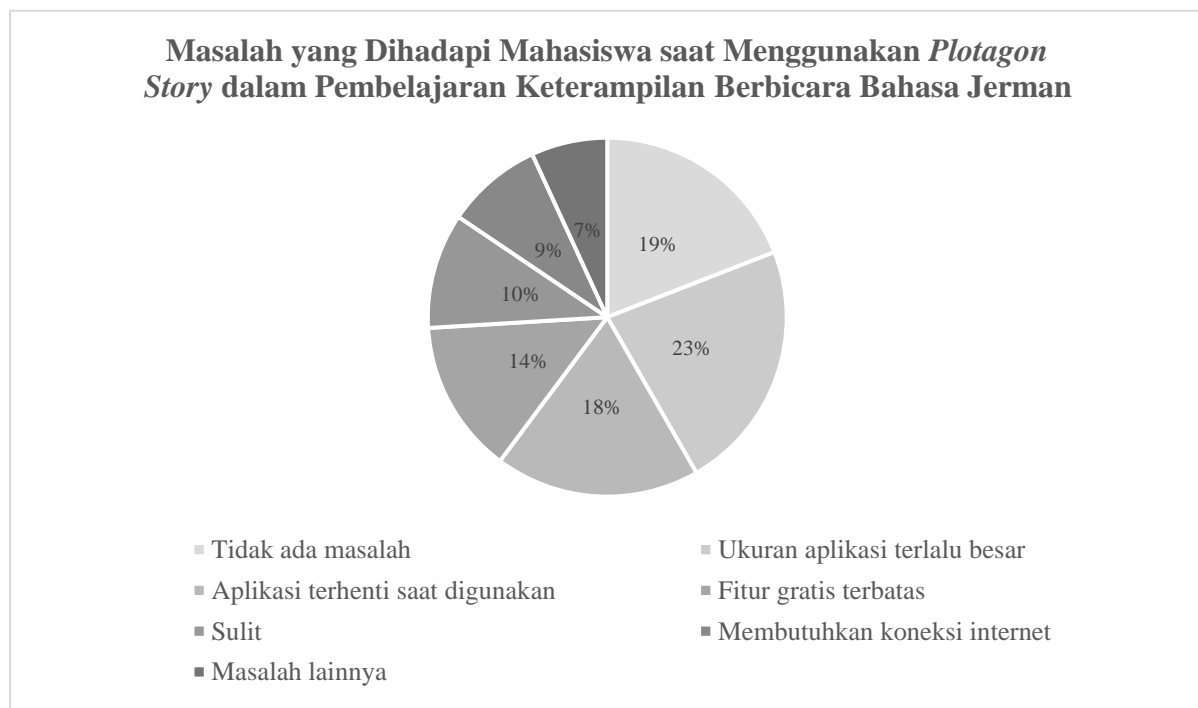
Diagram di atas menunjukkan bahwa 92,6% mahasiswa menyukai penerapan *Plotagon Story* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman dan hanya 7,4% mahasiswa

yang tidak menyukainya. Ini berarti bahwa penerapan *Plotagon Story* dalam mempelajari keterampilan berbicara bahasa Jerman memberikan kesan positif bagi sebagian besar mahasiswa. Selain itu,

92,6% mahasiswa menjelaskan alasan mengapa mereka menyukainya. Mahasiswa memaparkan bahwa aplikasi *Plotagon Story* mudah digunakan, menyenangkan, menarik dan bermanfaat untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman. Mereka menambahkan juga bahwa aplikasi tersebut memiliki banyak fitur sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan kompetensi media mereka. Sementara 7,4% mahasiswa menjelaskan

bahwa mereka tidak menyukai penggunaan *Plotagon Story* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman karena sulit dan memakan ruang pada penyimpanan *smartphone*.

Di sisi lain, mahasiswa memberikan penjelasan tentang hambatan atau masalah yang mereka hadapi saat membuat video animasi menggunakan *Plotagon Story* yaitu sebagai berikut:



**Gambar 4: Masalah yang Dihadapi Mahasiswa saat Menggunakan *Plotagon Story* dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman**

19% mahasiswa tidak memiliki masalah sama sekali ketika menggunakan *Plotagon Story* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman. 23% mahasiswa menyatakan bahwa ukuran aplikasi ini cukup besar, yaitu 211 MB, sehingga memakan ruang pada *smartphone* mereka. 18% mahasiswa menjelaskan bahwa aplikasi tersebut terkadang terhenti saat digunakan dan membutuhkan waktu beberapa saat untuk memuat fitur yang dipilih. 14% mahasiswa memiliki masalah, karena fitur gratis yang ditawarkan oleh *Plotagon Story* terbatas. Jika mereka ingin lebih kreatif dengan fitur lain, maka mereka harus meningkatkan aplikasi mereka ke tingkat premium yang berbayar. 10% mahasiswa menyatakan bahwa aplikasi *Plotagon Story* sulit digunakan. Kemudian 9% mahasiswa memiliki masalah, karena membutuhkan koneksi internet saat menggunakan aplikasi dan 7% mahasiswa memiliki masalah lainnya.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Plotagon Story* dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman tingkat dasar dan sebagian besar mahasiswa memiliki kesan yang baik terhadapnya. Selain itu, mereka memberikan ulasan positif tentang penggunaan aplikasi tersebut pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman. Meskipun ada beberapa masalah saat pembuatan video animasi dengan *Plotagon Story*, mahasiswa dapat menyelesaikan sendiri hambatan tersebut dan mengunggah video mereka ke platform pembelajaran tepat waktu. Itu artinya, masalah yang terjadi bukanlah masalah besar dan dapat dipecahkan oleh mahasiswa. Untuk menghindari atau mengurangi masalah yang mungkin terjadi, pengajar sebaiknya menjelaskan kepada mahasiswa tentang masalah tersebut saat membuat animasi video menggunakan *Plotagon Story*. Dengan demikian setidaknya mahasiswa dapat menyiapkan penyimpanan di *smartphone* mereka dan mengatur koneksi internet yang baik sebelum pembuatan video dilakukan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Dengler, S., Rusch, P., Schmitz, H., & Sieber T. (2017). *Netzwerk A1. Deutsch als Fremdsprache: Kursbuch*. Stuttgart, Germany: Ernst Klett Sprachen.
- Funk, H., Kuhn, C., Skiba, D., Spaniel-Weise, D., & Wicke, R. E. (2014). *Deutsch Lehren Lernen 4: Aufgaben, Übungen, Interaktion*. München, Germany: Klett-Langenscheidt.
- Pfeil, A., & Schweitzer, P. (2017). *Vom Sinn und Unsinn Digitaler Medien*. <https://www.goethe.de/de/spr/unt/ver/nid/i17/21084097.html>. Diakses pada: 25 Agustus 2021.
- Plotagon Story. (n.d.). <https://www.plotagon.com/>. Diakses pada: 25 Agustus 2021.
- Rösler, D., & Würffel, N. (2014). *Deutsch Lehren Lernen 5: Lernmaterialien und Medien*. München, Germany: Klett-Langenscheidt.
- Salomo, D., & Mohr, I. (2016). *Deutsch Lehren Lernen 10: DaF für Jugendliche*. Stuttgart, Germany: Ernst Klett Sprachen.
- Suyitno. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif: Konsep, Prinsip dan Operasionalnya*. Tulungagung, Indonesia: Akademia Pustaka.



