**PENGEMBANGAN *ROLE PLAYING GAME “IN MEINEM TRAUM”***

**SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA JERMAN KELAS XI SMA**

**THE DEVELOPMENT OF ROLE PLAYING GAME (RPG)**

**“IN MEINEM TRAUM” AS A LEARNING MEDIA FOR**

**GERMAN READING SKILL IN ELEVENTH GRADE OF SMA**

**Rizka Zakiyya Mufida**

**NIM 140241603156**

E-mail: rizkamufida@yahoo.co.id

No. HP: 08990376039

**Deddy Kurniawan, S.Pd., M.A.**

**NIP 19830801 200604 1 002**

E-mail: deddy.kurniawan.fs@um.ac.id

No. HP: 085755946883

**ABSTRACT:** This research and development aimed to develop Role-Playing Games (RPG) “in meinem Traum” which used as learning media of reading skill for eleventh grade students of senior high school. This research and development used the Richey’s, Klein’s, and Nelson’s development model type 1. The procedures are Analysis Phase, Design Phase, Development Phase, and A Try Out and Evaluation Phase. Based on the result of the analysis in the open questionnaire which had been filled by material and media experts, as well as the result of the analysis in the observation of the trial, it can be concluded that the RPG media “in meinem Traum” can be used as a learning media in reading skill for students of eleventh grade of senior high school.

**Keywords**: learning media, Role Playing Game, reading skill, German language

**Pendahuluan**

Bahasa Jerman adalah salah satu mata pelajaran peminatan yang bisa dipilih oleh siswa kelas X, XI, dan XII SMA. Keterampilan yang diajarkan dalam pembelajaran bahasa Jerman di SMA sama seperti pada pembelajaran bahasa Jerman pada umumnya, yakni keterampilan mendengarkan (*Hörverstehen*), keterampilan berbicara (*mündlicher Ausdruck*), keterampilan membaca (*Leseverstehen*), dan keterampilan menulis (*schriftlicher Ausdruck*).

Keterampilan membaca merupakan salah satu kemampuan bahasa yang penting. Ehlers (1992: 4) mengemukakan bahwa membaca adalah kegiatan memahami yang bertujuan untuk mendapatkan makna dari sebuah bacaan. Banyak membaca dapat meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Melalui membaca siswa sedikit banyak akan mengetahui kosakata baru dan mengetahui kapan harus menggunakan kosakata tertentu dalam kalimat.

Untuk melatih keterampilan membaca bahasa Jerman siswa diharapkan untuk membaca tidak hanya selama pelajaran berlangsung, melainkan juga di luar pembelajaran. Akan tetapi, pada praktiknya ditemukan siswa yang hanya membaca bahasa Jerman selama pembelajaran berlangsung. Ada beberapa alasan yang membuat siswa malas untuk membaca. Salah satu diantaranya adalah karena siswa cenderung tidak tertarik terhadap buku. Ada siswa yang mengatakan bahwa buku tidak lagi praktis. Ukuran buku sering kali menyulitkan untuk dibawa kemana-mana.

Salah satu cara untuk mengatasi rasa malas siswa dalam membaca adalah dengan mengalihkan media membaca dari buku ke ponsel. Ada situs yang menawarkan teks dan buku berbahasa Jerman dengan berbagai *genre* secara gratis. Akan tetapi, tidak semua siswa mengakses situs tersebut. Siswa berpendapat bahwa meskipun sudah tidak lagi harus membaca dari buku, membaca dari ponsel juga tetap tidak menarik karena hanya ada tulisan dan hanya ada sedikit gambar. Selain itu, pada saat ponsel siswa telah terhubung dengan jaringan internet, kebanyakan siswa lebih suka mengakses media sosial atau membuka aplikasi *game online* daripada situs membaca atau *e-learning*.

Siswa memerlukan media pembelajaran untuk keterampilan membaca yang dapat memotivasi siswa untuk membaca di luar pembelajaran. Hal tersebut karena peran media yang digunakan oleh siswa sangat penting untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam membaca. Munadi (2013: 36-48) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi psikologis yang mempengaruhi atensi, afektif, kognitif, imajinasi, dan motivasi siswa. Dengan adanya media pembelajaran, siswa menjadi lebih perhatian terhadap proses pembelajaran, termotivasi untuk belajar, emosi dan perasaan siswa menjadi lebih tergugah, pemikiran dan pengalaman siswa bertambah, dan mendorong siswa berimajinasi, serta berfikir kreatif. Dengan demikian, tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai.

*Video games* adalah salah satu jenis multimedia yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Prensky (2012) mengemukakan bahwa terdapat berbagai macam jenis *game* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Salah satunya adalah *Role Playing Game* sebagai media pembelajaran bahasa, khususnya bahasa asing. Gee dalam Gerber (2009) menyatakan bahwa *video games* baru berisi berbagai macam jenis cerita naratif yang interaktif. Hal tersebut berarti *video games* dapat digunakan sebagai bahan bacaan.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media yang bisa memotivasi siswa untuk membaca bahasa Jerman di luar kelas. Dalam hal ini, peneliti mengembangkan sebuah *game* untuk keterampilan membaca bahasa Jerman dengan konten-konten menarik yang dapat diakses dengan sistem operasi Android. Dengan *game* ini diharapkan siswa lebih banyak membaca teks berbahasa Jerman dan semakin menguasai bahasa Jerman, khususnya dalam keterampilan membaca.

**Metode**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan *Role Playing Game (RPG) “in meinem Traum”* adalah metode penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan Richey, Klein & Nelson tipe 1. Model pengembangan tipe 1 adalah model pengembangan yang fokus pada pengembangan produk, program, proses, dan alat. Ada empat tahapan dalam model pengembangan tipe 1. Tahapan tersebut dinyatakan oleh Richey dan Klein (2005), yakni *analysis phase, design phase, development phase,* dan *a try-out and* *evaluation phase*.

Sebelum dilakukan uji coba, media *RPG “in meinem Traum”* divalidasi terlebih dahulu oleh ahli media dan ahli materi. Validasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media tersebut. Media *RPG “in meinem Traum”* diujicoba oleh siswa kelas XI Lintas Minat SMAN 1 Kepanjen yang berjumlah 24 orang.

Intrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah lembar angket terbuka dan lembar observasi. Data yang diperoleh dari lembar angket terbuka digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media, sedangkan data yang diperoleh dari lembar observasi digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang telah dikembangkan. Hasil pengisian angket terbuka dan lembar observasi dianalisis dengan analisis data kualitatif.

**Hasil dan Pembahasan**

Hasil

Media yang dikembangkan diujicobakan kepada tiga subyek coba, yakni ahli media dan ahli materi sebagai validator dan siswa kelas XI Lintas Minat SMAN 1 Kepanjen. Ahli media memvalidasi produk yang dikembangkan berdasarkan tampilan produk, jenis *font* dan audio yang digunakan, pengoperasian produk, dan variasi teks yang ditampilkan. Data mengenai validasi tersebut didapatkan melalui angket terbuka yang terdiri dari sepuluh butir pertanyaan. Hasil dari angket terbuka tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 1 Hasil Angket Ahli Media**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Pertanyaan** | **Jawaban** |
| **1.** | **Bagaimana pendapat Ibu/Bapak tentang media *in meinem Traum*?** | Media ini bagus untuk diterapkan sesuai konsep *Mobile Game Based-Learning.* Melalui media ini siswa dapat belajar/mempelajari materi dengan cara yang menarik. |
| **2.** | **Bagaimana pengoperasian media *in meinem Traum*?** | Pengoperasian media ini mudah, karena tidak berbeda jauh dengan *RPG* lainnya. |
| **3.** | **Bagaimana tampilan media?** | Tampilan media menarik dan tidak mengalami perubahan tampilan ketika digunakan pada resolusi yang berbeda. |
| **4.** | **Bagaimana *font* yang digunakan?** | *Font* yang digunakan bentuknya sederhana dan memudahkan pengguna dalam hal keterbacaan teks. |
| **5.** | **Bagaimana audio pendukung yang diperdengarkan?** | Audio yang dipilih sesuai untuk digunakan sebagai *backsound* di media pembelajaran. |
| **6.** | **Bagaimana konsistensi isi dan tampilan media *in meinem Traum*?** | Konsistensi isi dan tampilan media baik. |
| **7.** | **Bagaimana variasi dan tingkat kesulitan materi dalam media *in meinem Traum*?** | Terdapat beberapa tingkatan materi yang mengakomodir siswa untuk belajar sesuai dengan tingkatan masing-masing.  |
| **8.** | **Bagaimana umpan balik atau petunjuk penyelesaian misi yang diperoleh dari setiap respons yang dipilih berdasarkan teks yang ditampilkan dalam media *in meinem Traum*?** | Umpan balik yang digunakan baik karena terdapat materi berbeda yang dapat menambah penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan. |
| **9.** | **Menurut Ibu/Bapak, apakah media ini dapat digunakan untuk keterampilan membaca? Berikan alasan Ibu/Bapak!** | Ya, dalam media ini terdapat konten materi yang sesuai untuk keterampilan membaca. |
| **10.** | **Apa saja saran dan kritik Ibu/Bapak mengenai media ini?** | Selain distribusi secara *offline*, sebaiknya media juga dapat di*upload* via web agar dapat diakses dimana saja. |

Aspek yang divalidasi oleh ahli materi adalah tentang penggunaan kosakata, tingkat kesulitan teks, dan kemampuan media untuk memotivasi siswa membaca dan melatih pemahaman siswa terhadap teks. Data ahli materi didapatkan melalui angket terbuka yang terdiri dari sepuluh pertanyaan. Hasil dari angket terbuka tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 2 Hasil Angket Ahli Materi**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Pertanyaan** | **Jawaban** |
| **1.** | **Bagaimana pendapat Ibu/Bapak tentang media *in meinem Traum*?** | Cukup menarik. |
| **2.** | **Bagaimana pengoperasian media *in meinem Traum*?**  | Sangat mudah. |
| **3.** | **Bagaimana penggunaan kosakata yang terdapat di dalam media *in meinem Traum*?** | Sudah sesuai dengan penggunaan *niveau* A1. |
| **4.** | **Bagaimana tingkat kesulitan teks yang terdapat di dalam media *in meinem Traum*?** | Tidak terlalu sulit dan mudah dipahami. |
| **5.** | **Setujukah Ibu/Bapak bahwa memainkan media ini sama seperti membaca sebuah cerita? Berikan alasan Ibu/Bapak!** | Ya, karena media tersebut berisi dialog yang harus dibaca oleh siswa. |
| **6.** | **Menurut Ibu/Bapak, apakah media ini dapat digunakan untuk keterampilan membaca? Berikan alasan Ibu/Bapak!** | Bisa karena dalam media tersebut tersedia teks yang berupa dialog. |
| **7.** | **Menurut Ibu/Bapak, apakah media ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk membaca? Berikan alasan Ibu/Bapak!** | Bisa karena media tersebut berisi dialog berupa cerita yang mendorong siswa untuk membaca agar bisa memahami akhir cerita. |
| **8.** | **Menurut Ibu/Bapak, apakah media ini dapat melatih pemahaman siswa terhadap teks yang dibaca? Berikan alasan Ibu/Bapak!** | Bisa karena untuk memahami isi cerita dialog tersebut siswa harus mampu memahami cerita tersebut. |
| **9.** | **Menurut Ibu/Bapak, apakah dengan media ini siswa dapat menguasai lebih banyak kosakata? Berikan alasan Ibu/Bapak!** | Bisa karena dalam teks dialog tersebut ada beberapa kata baru yang muncul. |
| **10.** | **Apa saja saran dan kritik Ibu/Bapak mengenai media ini?** | Perbaiki terutama penggunaan gramatika yang masih banyak salah. |

Pelaksanaan uji coba diamati oleh tiga *observer*. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Hasil observasi tersaji pada tabel berikut:

**Tabel 3 Hasil Observasi Uji Coba oleh *Observer* 1, 2, dan 3**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Pernyataan** | **Ya** | **Tidak** | **Keterangan** |
| **1.** | **Siswa memperhatikan penjelasan tentang media.** |  |  | Mayoritas siswa memperhatikan penjelasan tentang media yang diberikan. Beberapa siswa cukup antusias dan aktif bertanya mengenai media. |
| **2.** | **Kondisi kelas kondusif selama uji coba berlangsung.** |  |  | Kondisi kelas sangat kondusif karena siswa fokus pada media *RPG.* Beberapa siswa yang kurang konsentrasi karena *HP*-nya tidak bisa memutar aplikasi dan berkelompok dengan teman lain. Pada dasarnya secara keseluruhan uji coba pelaksanaannya lancar. |
| **3.** | **Siswa mengajukan pertanyaan terkait penggunaan media.** |  |  | Ada beberapa siswa yang antusias untuk bertanya, mungkin pada awal permainan siswa masih belum mengerti tentang jalan ceritanya. Sebagian besar pertanyaan mengenai kosakata bahasa Jerman dalam *game* tersebut. |
| **4.** | **Siswa mengujicobakan media yang diberikan.** |  |  | Hampir semua siswa melakukan permainan *RPG* yang diberikan. Ada beberapa siswa yang tidak melakukan permainan karena *handphone*/*gadget* siswa tidak sesuai spesifikasi media. Meskipun demikian, uji coba dilaksanakan dengan lancar. Siswa yang *HP*-nya tidak bisa memutar aplikasi terpaksa harus berpasangan dengan siswa lain. |
| **5.** | **Siswa merasa jenuh saat melakukan uji coba.** |  |  | Secara umum siswa antusias dan aktif mengujicobakan media, meskipun ada beberapa siswa yang salah saat menjawab pertanyaan dalam permainan dan siswa tersebut merasa putus asa lalu tidak melanjutkan permainan. Banyak terjadi diskusi antar siswa saat pelakasanaan uji coba seputar *game* tersebut. |
| **6.** | **Siswa menanyakan hal-hal lain terkait dengan media** |  |  | Siswa banyak menanyakan pertanyaan yang terkait dengan media. Kebanyakan siswa menanyakan tentang petunjuk pelaksanaan permainan *game* yang berkaitan dengan kebahasaan. Selain itu, juga menanyakan tentang jalan cerita dan tokoh dalam *game*. |

**Pembahasan**

Di dalam media *Role Playing Game (RPG)* *“in meinem Traum”* terdapat teks *niveau* A1 dengan tema *Kennenlernen*, *Schule*, dan *Familie* yang sesuai untuk siswa kelas XI SMA. Media pembelajaran *RPG* *“in meinem Traum”* merupakan aplikasi \*.apk berukuran 149,77 MB yang dirancang untuk ponsel dengan sistem operasi Android versi 5.0 Lolipop. Media pembelajaran ini memiliki kemampuan fiksatif dan distributif yang menurut Gerlach & Ely dalam Daryanto (2013:09) merupakan ciri media pembelajaran. Ciri fiksatif adalah salah satu ciri media pembelajaran yang dapat digunakan secara berulang dan setiap waktu tanpa adanya perubahan pesan yang ingin disampaikan. Ciri distributif adalah kemampuan media yang dapat digunakan kapanpun tanpa terbatas ruang dan waktu.

Berdasarkan hasil analisis angket, saran, dan kritik dari ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan bahwa media *Role Playing Game (RPG) “in meinem Traum”* layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk keterampilan membaca siswa kelas XI SMA. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Prensky (2012) yang menyatakan bahwa *Role Playing Game* dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan pernyataan Gerber (2009) yang menyatakan bahwa *RPG* dapat digunakan sebagai bahan bacaan karena sama seperti buku cerita atau novel. Hal tersebut karena teks yang terdapat dalam *RPG* adalah teks yang memiliki jalan cerita dan pemain *RPG* akan menjadi tokoh utama cerita tersebut.

Meskipun demikian, materi dan tampilan media perlu diperbaiki terlebih dahulu sebelum diujicobakan. Ahli media menyatakan menu pengaturan lebih baik dihilangkan karena tidak terlalu berfungsi, tampilan teks yang diiringi oleh gambar lebih baik diperbaiki agar lebih mudah untuk dibaca. Selain itu, ahli media juga menyarakan untuk mengunggah media *Role Playing Game (RPG) “in meinem Traum”* ke dalam web agar pendistribusiannya lebih mudah.

Dari segi materi, ahli materi menyarankan untuk memperbaiki kesalahan gramatika. Kesalahan gramatika yang terdapat pada teks di dalam media *Role Playing Game (RPG) “in meinem Traum”* adalah kesalahan penggunaan preposisi, pronomen, deklinasi, dan konjugasi, kesalahan penulisan urutan kalimat, dan kurangnya penulisan artikel di depan kata benda.

Berdasarkan hasil analisis data observasi pada saat siswa melakukan uji coba dapat disimpulkan bahwa media *RPG “in meinem Traum”* mendapatkan respon yang positif dari siswa. Siswa termotivasi untuk membaca semua teks yang terdapat dalam *RPG “in meinem Traum”.* Tidak hanya sekedar membaca, siswa juga melakukan diskusi tentang jalan cerita.

Hasil analisis data yang diperoleh membuktikan kebenaran hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rohma, Ardiyani, dan Haris (2012) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Komputer untuk Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Dampit Tahun Ajaran 2011/2012*”.* Penelitian terdahulu tersebut menyimpulkan bahwa media tradisional yang digunakan guru dalam keterampilan membaca membuat siswa kurang tertarik untuk membaca. Dengan penggunaan multimedia membuat siswa aktif dan semangat untuk membaca teks berbahasa Jerman. Siswa menjadi tidak malas lagi pada saat pembelajaran bahasa Jerman terutama pada saat membahas teks.

**Penutup**

Simpulan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa *Role Playing Game (RPG)* *“in meinem Traum”* untuk keterampilan membaca kelas XI SMA. Tujuan pengembangan media ini adalah untuk memotivasi siswa membaca teks berbahasa Jerman di luar pembelajaran.

Media *RPG* *“in meinem Traum”* memiliki kelebihan dapat diakses dengan mudah melalui ponsel, sehingga dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja. *RPG* *“in meinem Traum”* tidak memerlukan koneksi internet untuk dapat diakses. Teks di dalam *RPG* *“in meinem Traum”* ditampilkan dalam bentuk cerita dialog yang dapat diselesaikan selama kurang lebih 30 menit. Setiap siswa akan mendapatkan cerita yang berbeda tergantung pada jawaban yang dipilih setiap kali ada pertanyaan.

Media ini juga memilki kelemahan. Media *RPG* *„in meinem Traum“* berisikan teks yang terbatas hanya sampai materi kelas XI SMA semester satu, jumlah latihan soal untuk menguji pemahaman siswa terhadap teks masih terbatas, dan soal tidak bervariasi. Hanya terdapat satu jenis soal, yakni memilih jawaban yang benar dari dua sampai tiga jawaban yang tersedia.

Saran

Sebelum melakukan pemasangan aplikasi pada ponsel diharapkan untuk mengecek terlebih dahulu spesifikasi ponsel. Spesifikasi minimal yang harus dipenuhi agar tidak ada kendala dalam pengoperasian media *RPG* *“in meinem Traum”* adalah sistem operasi Android minimal versi 5.0 Lolipop, RAM minimal 2 GB, ROM minimal 500 MB, minimal ukuran layar 4 inchi dan menggunakan *Processor* minimal Quad-core. Pengguna *RPG* *“in meinem Traum”* sebaiknya telah atau sedang belajar bahasa Jerman tingkat dasar dan menguasai beberapa kosakata bahasa Jerman agar dapat memahami jalan cerita secara keseluruhan.

**Daftar Rujukan**

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: GAVA MEDIA.

Ehlers, S. 1992. *Lesen als Verstehen*. Berlin: Durchhaus Langanscheidt.

Gerber, H. P. 2009. From the FPS to the RPG: Using videogames to encourage reading YAL. *The ALAN Review*, 36(3), 87–91. (Online), (<http://scholar.lib.vt.edu/ejournals/ALAN/v36n3/pdf/gerber.pdf>.), diakses 22 September 2017.

Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Referensi (GP Press Group).

Prensky, M. 2012. *From Digital Native to Digital Wisdom: Hoperful Essays for 21th Century Learning*. United States of Amerika: CORWIN.

Richey, R.C., Klein, J. 2005. Developmental Research Methods: Creating Knowledge from Instructional Design and Development Practice. *Computing in Higher Education*, 16 (2): 23-38. (Online), (<https://page-one.live.cf.public.springer.com/pdf/preview/10.1007/BF02961473>), diakses 7 Mei 2017.

Rohma, N., Ardiyani, D. K., Kharis, M. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Komputer untuk Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Dampit Tahun Ajaran 2011/2012. *Die Werke,* 1(1), (Online). ( http://jurnal-online.um.ac.id/data/artikel/artikelE0E6DDA5A26F3D6D6C5F951A499F2438.pdf) , diakses 12 April 2018.