

**Pengembangan Media Pembelajaran “LET’S GO DEUTSCH!”
Berbasis Fash dengan Tema *FAMILIE UND BERUF* untuk Kelas XI MAN 1
Kota Malang**

*Development of Learning Media “LET S GO DEUTSCH!” “Based on Flash
with *FAMILIE UND BERUF* Theme for Eleventh Grade MAN 1 Kota Malang*

Fitria Yunta Rosada
Universitas Negeri Malang
fitriayuntar92@gmail.com

Abstract

This research aims to develop learning media “Let’s Go, Deutsch!” to be used for XI grade students MAN 1 Kota Malang. “Let’s Go, Deutsch!” is based on flash and focused on vocabulary on Familie und Beruf theme. This media contains vocabulary, expressions, videos, and quizzes. The type of research is Research and Development (R&D) that use Hoge, Tondora, and Marelli method. The development method that originally has seven steps is modified to five steps. “Let’s Go, Deutsch!” has been validated by material expert and media expert. This media has been tested to 29 students of XI Language grade MAN 1 Kota Malang. The instruments used in this research are questionnaire forms. The research method is qualitative descriptive. The result of this Research and Development shows that “Let’s Go, Deutsch!” is worth to be used and can be used as intermediary in delivering the materials. The subjects also stated that this media can motivate them to learn vocabularies with fun way.

Keywords: *learning media, Let’s Go, Deutsch!, vocabulary, Familie und Beruf*

Pendahuluan

Media pembelajaran yang menarik akan membuat siswa lebih semangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Siswa lebih termotivasi untuk mempelajari suatu materi jika mereka tertarik dengan penyampaiannya. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru bahasa Jerman di MAN 1 Kota Malang, pemanfaatan media pembelajaran belum maksimal karena kurangnya waktu untuk persiapan.

Media pembelajaran yang digunakan di kelas hanya buku teks dan video. Menurut siswa tugas yang diberikan dari video belum menunjang kemampuan belajar mereka. Permainan “Lempar Nama” digunakan sebagai media pembelajaran di MAN 1 Kota Malang. “Lempar Nama” adalah permainan di mana murid saling memanggil nama sampai salah satu murid terlambat memanggil nama temannya. Murid yang terlambat tersebut harus menjawab pertanyaan yang telah diberikan oleh guru. Menurut hasil dari wawancara, siswa merasa permainan itu tidak terlalu menarik. Masalah tersebut berdampak pada kurangnya kemampuan berbahasa siswa.

Pemahaman siswa terhadap pembelajaran tergantung pada cara guru menyampaikannya. Hal ini seperti yang disampaikan oleh Criticos (1996) dalam Daryanto (2013:5), media adalah bagian dari alat komunikasi yang menyampaikan pesan dari guru untuk sampai ke siswa. Untuk mengatasi masalah kurang beragamnya media yang digunakan oleh guru, peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran Bahasa Jerman yang inovatif dan menyenangkan. Siswa dapat bermain dan belajar di waktu yang bersamaan.

Media pembelajaran bermanfaat untuk memotivasi dan menstimulus siswa untuk belajar dengan lebih menyenangkan. Media pembelajaran juga dapat meninggalkan kesan terhadap siswa tentang apa yang dipelajarinya sehingga mereka mudah mengingat pelajaran mereka. Selain itu media pembelajaran dapat melatih siswa untuk belajar mandiri dan aktif saat proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang dikembangkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah media pembelajaran berbasis *Flash*. Media pembelajaran ini dapat dioperasikan pada komputer maupun laptop. Siswa dapat memainkan media ini di sekolah maupun di rumah. Menurut Yunus (1942:78) dalam Arsyad (2011:16) orang yang belajar dengan cara mendengarkan saja tingkat pemahaman dan daya tahan ingatannya tidak akan lebih bagus dari orang yang belajar dengan cara melihat atau melihat dan mendengarkan.

Media “*Let’s Go, Deutsch!*” sesuai dengan tema *Familie und Beruf*, yaitu salah satu materi yang diajarkan pada kelas XI untuk mata pelajaran bahasa Jerman di SMA. Media ini bertujuan untuk memperkaya kosakata siswa saat belajar mengenai *Familie und Beruf*. Media “*Let’s Go, Deutsch!*” berisi kosakata, ungkapan-ungkapan dalam bahasa Jerman, video, dan kuis, sehingga siswa dapat belajar dan bermain. Media ini diperuntukkan siswa kelas XI MAN 1 Kota Malang karena peneliti ingin mengabdikan kepada MAN 1 Kota Malang sebagai alumni.

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *flash* „*Let’s Go, Deutsch!*“ yang dapat membantu siswa kelas XI MAN 1 Kota Malang dalam melatih dan mengingat kosakata serta memperbaharui perbendaharaan kosakata bahasa Jerman.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Hoge, Tondora, dan Marelli yang memiliki 7 tahap namun diadaptasi menjadi 5 tahap dalam penelitian ini. Tahap-tahap yang harus dilalui adalah menetapkan tujuan, mengembangkan dan mengimplementasikan komunikasi dan rencana pendidikan, mengidentifikasi model dan menyusun model, mengaplikasikan model serta mengevaluasi dan memperbaiki model. Pada tahap menetapkan tujuan, peneliti menetapkan tujuan pengembangan media ini untuk dapat membuat media yang inovatif dan menyenangkan. Kemudian tahap mengembangkan dan mengimplementasikan komunikasi dan rencana pendidikan, peneliti menghubungi ahli materi dan ahli media untuk berkonsultasi mengenai media secara keseluruhan.

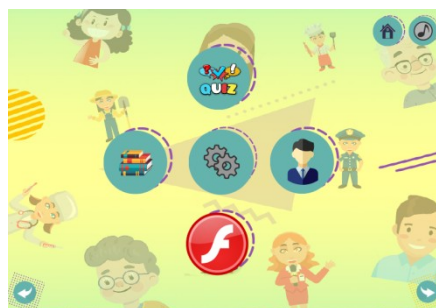
Pada tahap mengidentifikasi model dan menyusun model, peneliti menyiapkan segala unsur yang akan dimasukkan ke dalam media. Peneliti memilih gambar yang sesuai dan dapat merepresentasikan kosakata yang akan dimasukkan serta mengedit gambar tersebut, kemudian peneliti memilih video-video yang akan ditampilkan di dalam media selanjutnya peneliti menyusun kuis yang akan dimasukkan ke dalam media sebagai bahan evaluasi siswa setelah menggunakan media ini. Setelah semua unsur media sudah terpilih, peneliti menyusun media menggunakan aplikasi *AutoPlay Media Studio*. Peneliti menghubungi ahli materi dan ahli media untuk melakukan tahap validasi. Setelah tahap validasi dilakukan, peneliti akan merevisi model pada tahap evaluasi dan memperbaiki model kemudian peneliti akan melakukan uji coba.

Intrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar angket. Terdapat tiga lembar angket, yaitu lembar angket validasi ahli materi, lembar angket validasi ahli media dan lembar angket siswa uji coba. Data dari lembar angket validasi digunakan untuk menilai kelayakan media untuk digunakan sedangkan data dari lembar angket siswa digunakan untuk mengetahui keefektifitasan media ketika digunakan oleh siswa. Hasil data yang diperoleh akan dianalisis secara deskriptif kualitatif.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Adapun hasil pada penelitian dan pengembangan ini adalah berupa media pembelajaran “Let’s Go, Deutsch!”. Media pembelajaran “Let’s Go, Deutsch!” mencakup kosakata untuk materi *Familie und Beruf*, 3 video yang berkaitan dengan kosakata *Familie und Beruf*, ungkapan-ungkapan dalam bahasa Jerman yang bisa digunakan untuk mengungkapkan dan menanyakan tentang *Familie und Beruf*, serta satu kuis untuk materi *Familie* dan satu kuis untuk materi *Beruf*. Kosakata dan ungkapan-ungkapan yang ada di dalam media ini dilengkapi dengan audio pelafalan yang baik dan benar. Media pembelajaran “Let’s Go, Deutsch!” dapat digunakan oleh siswa MAN 1 Kota Malang yang telah mempelajari materi *Familie und Beruf* untuk memperkaya dan mempelajari kosakata terkait materi tersebut.



Gambar 1. Tampilan awal “Let’s Go, Deutsch!”

Gambar 2. Tampilan utama “Let’s Go, Deutsch!”

Media ini telah melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil dari tahap validasi tersebut adalah revisi produk kemudian menuju tahap uji coba. Media ini diujicobakan pada siswa yang telah mempelajari tema *Familie und Beruf*. Dari proses validasi dan uji coba diperoleh data-data yang kemudian dianalisis untuk memperoleh kesimpulan tentang validitas, efektifitas, kemenarikan dan apakah media ini dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Berikut adalah hasil analisis dari data-data yang telah diperoleh.

Tahap ini merupakan tahap analisis data angket validasi dari validator ahli materi dan validator ahli media. Data yang telah diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif. Berikut adalah analisis data validasi.

Data hasil angket validasi ahli media meliputi delapan butir pernyataan yang sudah dinilai oleh ahli media. Pada pernyataan pertama, ahli media menyatakan bahwa perlu dilakukan perubahan layout untuk memudahkan navigasi penggunaan media. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Wati (2016:68-70) bahwa media komputer harus mencapai karakteristiknya, yaitu efektif, menyesuaikan karakteristik siswa, interaktif, menarik minat, dan terkonsep. Pernyataan ini juga mendukung butir pernyataan kedua, yaitu buku petunjuk penggunaan sudah jelas dan rinci dan harus ada keselarasan antara buku petunjuk dengan petunjuk penggunaan yang ada di dalam media.

Berikutnya, pada pernyataan ketiga ahli media menyebutkan bahwa ukuran (file) media tidak terlalu besar sehingga dapat didistribusikan melalui CD/*flashdisk*. Pernyataan ini sejalan dengan karakteristik media multimedia pembelajaran oleh P4TK TK & PLB (dalam Ahsanuddin 2011:6) yaitu, menyatukan atau mempertemukan lebih dari satu media, interaktif, dan dapat digunakan tanpa panduan orang lain. Media ini dapat dijalankan sendiri oleh siswa dan siswa memiliki kontrol penuh terhadap penggunaan media ini.

Ahli media menyatakan bahwa tampilan *background* media sudah bagus namun perlu adanya konsistensi pada setiap tampilan *background* pada pernyataan keempat dan pada pernyataan keenam ahli media menyatakan bahwa gambar sudah merepresentasikan kosakata dengan baik. Pernyataan ini didukung oleh Wati (2016:13-16) bahwa media pembelajaran dapat menumbuhkan kepekaan indera dari tampilan gambar, slide atau video.

Pernyataan Wati (2016:5-8) bahwa multimedia memiliki fungsi untuk memotivasi perasaan, perhatian, pengetahuan, dan sikap siswa dalam proses belajar-mengajar karena multimedia ini sangat interaktif ini mendukung dua butir pernyataan ahli, yaitu pernyataan kelima yang menyatakan bahwa *background* media tidak mengganggu dan pernyataan kedelapan yang menyatakan bahwa audio untuk kosakata terdengar jelas sehingga siswa mendapat kontrol penuh dalam menjalankan media ini.

Pada pernyataan ketujuh, ahli media menyatakan bahwa salah satu resolusi video terlalu kecil sehingga harus dirubah. Pernyataan ini didukung oleh Wati (2016:13-16) bahwa manfaat praktis dari media pembelajaran adalah dari (1) media pembelajaran dapat meningkatkan proses dan hasil belajar karena penyampaian pesan dan informasi lebih jelas, (2) media pembelajaran dapat menumbuhkan kepekaan indera dari tampilan gambar, slide atau video, dan (3) media pembelajaran dapat menyajikan peristiwa secara tidak langsung dan dapat menimbulkan interaksi langsung dengan lingkungan sekitar. Resolusi video harus jelas sehingga dapat timbul interaksi langsung dengan lingkungan sekitar.

Selanjutnya, pada pernyataan kesembilan ahli media menyatakan bahwa media ini dapat menjadi perantara dalam memberikan materi pembelajaran. Poin ini didukung oleh Gagne dan Briggs (Latuheru, 1988:14) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah alat fisik yang digunakan untuk memberikan isi pembelajaran.

Data hasil angket validasi ahli media meliputi delapan butir pernyataan yang sudah dinilai oleh ahli media. Pada pernyataan pertama, ahli materi menyatakan bahwa materi yang disajikan sesuai dengan tema *Familie* dan *Beruf*. Pernyataan tersebut selaras dengan silabus bahasa Jerman kurikulum 2013 yaitu, materi *Familie und Beruf* merupakan tema yang diberikan pada semester ganjil.

Ahli materi juga menyatakan bahwa pada pernyataan kedua kosakata dan *Redemittel* yang disajikan di media ini sesuai dengan materi *Familie und Beruf* KD 3.1. Hal ini sejalan dengan silabus bahasa Jerman kurikulum 2013 bahwa KD 3.1 hanya mengajarkan kosakata dan *Redemittel* sederhana.

Selanjutnya ahli materi menyatakan pada pernyataan ketiga bahwa kuis yang disajikan dapat menguji pengetahuan siswa. Ahli materi juga menyatakan pada pernyataan keenam bahwa kuis yang disajikan dapat menjadi evaluasi bagi siswa. Kedua pernyataan ini didukung oleh Derek Rowntree (dalam Latuheru, 1988:21-22) bahwa salah satu manfaat media pembelajaran adalah untuk membuat siswa mempelajari kembali pelajaran mereka.

Kemudian pada pernyataan keempat ahli materi menyatakan bahwa video yang disajikan dapat memberikan materi tambahan untuk siswa. Pernyataan ini didukung oleh Wati (2016:5-8) yang menyebutkan bahwa media audio visual (video) mampu menyampaikan objek dan peristiwa sama seperti kenyataan.

Ahli materi menyatakan pada pernyataan kelima bahwa materi yang disampaikan dapat dipahami dengan mudah. Pernyataan ini selaras dengan makna media pembelajaran oleh Briggs dalam Sadiman (2009:6) yang mengatakan bahwa media adalah semua wujud perangkat yang dapat menyuguhkan pesan dan menarik siswa untuk belajar.

Tahap ini merupakan tahap analisis data yang diperoleh dari lembar angket siswa kelas XI Bahasa MAN 1 Kota Malang. Data yang telah diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif. Berikut adalah analisis data hasil uji coba.

Berdasarkan data hasil angket siswa, pada pernyataan pertama yaitu, media mudah saya operasikan, terdapat dua siswa yang menjawab kurang setuju (KS) dengan alasan media hanya dapat dioperasikan menggunakan mouse. Siswa yang menjawab setuju (S) sebanyak lima siswa dan terdapat 22 siswa yang menjawab sangat setuju (SS) dengan alasan media sederhana dan tidak lemot. Hal ini termasuk pada karakteristik media multimedia yaitu dapat digunakan tanpa bimbingan orang lain (P4TK TK & PLB dalam Ahsanuddin 2011:6).

Selanjutnya pada pernyataan kedua yaitu, media menggunakan bahasa yang mudah saya pahami, terdapat satu siswa yang menjawab kurang setuju (KS) dengan alasan karena media menggunakan bahasa Jerman. Siswa yang menjawab setuju (S) sebanyak 13 siswa dan 15 siswa menjawab sangat setuju (SS) dengan alasan siswa sudah mempelajari bahasa Jerman dan kata-kata yang digunakan ringkas.

Pada pernyataan ketiga yaitu, kosakata yang disediakan dapat membantu saya belajar, terdapat 13 siswa menjawab setuju (S) dan terdapat 16 siswa menjawab sangat setuju (SS) dengan alasan kosa kata dilengkapi dengan gambar dan terdapat banyak kosa kata. Pernyataan ini sejalan dengan dengan silabus bahasa Jerman kurikulum 2013 bahwa KD 3.1 hanya mengajarkan kosakata dan *Redemittel* sederhana.

Kemudian pada pernyataan keempat yaitu, audio terdengar jelas, terdapat 10 siswa menjawab kurang setuju (KS) dengan alasan suara tidak terdengar karena keadaan kelas ramai dan terlalu cepat serta samar. Siswa yang menjawab setuju (S) sebanyak 13 siswa dan enam siswa menjawab sangat setuju (SS). Hal ini didukung oleh pernyataan Wati (2016:5-8) bahwa multimedia memiliki fungsi untuk memotivasi perasaan, perhatian, pengetahuan, dan sikap siswa dalam proses belajar-mengajar karena multimedia ini sangat interaktif.

Selanjutnya pada pernyataan kelima yaitu, media ini membantu proses belajar saya, terdapat terdapat 11 siswa menjawab setuju (S) dan 18 siswa menjawab sangat setuju (SS) dengan alasan materi yang disajikan sesuai dengan materi di sekolah dan terdapat animasi di dalam media. Hal ini searah dengan makna media pembelajaran yang dikemukakan oleh Wati (2016:3) yaitu, media pembelajaran adalah bagian dari sumber belajar yang didalamnya terdapat materi instruksional yang dapat memotivasi siswa untuk belajar.

Pada pernyataan keenam yaitu, media ini membuat proses belajar saya menyenangkan, terdapat sembilan siswa yang menjawab setuju (S) dan 20 siswa menjawab sangat setuju (SS) dengan alasan media menyajikan kuis setelah semua materi dan siswa belajar sambil bermain. Pernyataan ini sesuai dengan manfaat media yang dikemukakan oleh Edgar Dale (dalam Latuheru, 1988:23), yaitu

(1) siswa akan lebih memperhatikan materi pengajaran, (2) siswa akan mendapatkan pengalaman yang nyata, (3) siswa akan terdorong untuk belajar mandiri, dan (4) Siswa akan sulit melupakan hasil yang dia peroleh.

Penutup

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, diperoleh simpulan bahwa media pembelajaran “Let’s Go, Deutsch!” dinyatakan valid untuk dijadikan sebuah perantara dalam memberikan materi pembelajaran bahasa Jerman dengan tema *Familie und Beruf*. Media ini sesuai dengan kriteria media pembelajaran yaitu, menyatukan atau mempertemukan lebih dari satu media, interaktif, dan dapat digunakan tanpa bimbingan orang lain. Manfaat dari media pembelajaran “Let’s Go, Deutsch!” ini adalah dapat membantu siswa mengetahui pelafalan dan penulisan kosakata yang baik dan benar, dapat memotivasi siswa agar lebih giat belajar bahasa Jerman dengan menyenangkan. Terdapat beberapa kekurangan didalam media pembelajaran ini, yaitu (1) media ini hanya mencakup satu tema, (2) harus dioperasikan di laptop atau komputer yang terinstal aplikasi *flash*, dan (3) kuis yang ada di dalam media ini tidak banyak.

Daftar Rujukan

- Ahsanuddin, Mohammad. 2011. *Tutorial Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Multimedia*. Universitas Negeri Malang.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta:Rajawali Pers.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*. Yogyakarta:Gava Media.
- Haryati, Sri. 2012. *Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*. FKIP-UTM.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (SMA/MA : Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Jerman*. Jakarta.
- Latuheru M.P., Drs. John D. 1988. *Media Pembelajaran (Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini)*. Jakarta:Dinas Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sadiman, M.Sc., Dr. Arief S, dkk. 2009. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta:Rajawali Pers.
- Wati, S.Pd., Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.