
**Pengembangan Media Permainan *WIE SPÄT IST ES?* untuk Melatih
Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas X Bahasa di
SMAN 9 Malang**

**Development of Learning Media *WIE SPÄT IST ES?* for German Speaking
Skill of Language Class at SMAN 9 Malang**

Aida Trieva Kirana
Universitas Negeri Malang
aidakirana11@gmail.com

Abstract

*This research aimed to develop a game media called *Wie spät ist es?* for the students from X grade language class at SMAN 9 Malang, especially in time (*Uhrzeit*) material. The method used in this research were the research and development method by adapting the 4D research model. The data obtained from this research are in the form of the results of filling out an open questionnaire by media experts and material experts, as well as observations from product trials. The data were analyzed qualitatively and then explained in the form of a description. Based on data analysis, it can be concluded that the game media *Wie spät ist es?* is feasible to be used as a support for German course for class X students.*

Keywords: *game media, *Wie spät ist es?*, speaking skill.*

Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan dan meneruskan informasi dari sumber secara terencana agar lingkungan belajar menjadi kondusif dan penerima dapat mengikuti kegiatan belajar secara efisien dan efektif (Munadi, 2013:7). Permainan merupakan salah satu dari beberapa jenis media dan juga merupakan sebuah metode pembelajaran. Sebagai salah satu alternatif media pembelajaran, permainan dapat membuat seseorang merasa termotivasi untuk mengatasi kesulitan dan memecahkan masalah. Melalui permainan seseorang akan mendapatkan kesenangan dan dapat bermain sambil belajar, atau sebaliknya Hal ini yang akan memberikan dampak positif pada seseorang untuk mengatasi dan memecahkan masalah (Darmadi, tanpa tahun:21).

Berdasarkan pengalaman peneliti saat melaksanakan kegiatan Kajian Praktik Lapangan (KPL) di kelas X Bahasa SMA Negeri 9 Malang pada mata pelajaran bahasa Jerman, peneliti menemukan fakta bahwa siswa cenderung lebih antusias dalam mengikuti pelajaran bahasa Jerman apabila guru menggunakan media pembelajaran yang menarik dan dengan adanya apresiasi. Siswa yang pada awalnya tidak memperhatikan penjelasan guru di depan kelas menjadi fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran ketika guru menggunakan media pembelajaran yang menarik. Sebagai bahasa asing yang baru dipelajari pada tingkat SMA, bahasa Jerman dianggap sulit oleh sebagian

siswa. Kesulitan yang diungkapkan oleh beberapa siswa terkait *Grammatik* dan juga pengucapan kalimat-kalimat dalam bahasa Jerman.

Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur yang dilakukan peneliti terhadap 18 siswa kelas X Bahasa SMAN 9 Malang, 14 siswa mengatakan bahwa pembelajaran akan lebih menyenangkan dan materi akan mudah diingat jika dalam proses pembelajaran memanfaatkan media pembelajaran konvensional atau media visual. Hal ini karena siswa merasa lebih tertarik dengan adanya visualisasi nyata dari sebuah materi yang dikemas secara unik. Peneliti juga menyadari bahwa siswa kurang berani berbicara dalam bahasa Jerman dikarenakan takut salah. Kesulitan dalam memahami materi dan juga berbicara dalam bahasa Jerman dapat menjadi penyebab kurangnya ketertarikan siswa pada mata pelajaran bahasa Jerman, sehingga media yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman dalam pembelajaran sehingga hasil yang didapat juga akan meningkat (Jalinus & Ambiyar, 2016:2).

Sebagai upaya membantu siswa lebih berani berbicara dalam bahasa Jerman dan untuk menambah ketertarikan siswa kelas X Bahasa SMAN 9 Malang pada mata pelajaran bahasa Jerman, peneliti mengembangkan suatu media pembelajaran berupa permainan diberi nama "*Wie spät ist es?*". Media permainan *Wie spät ist es?* merupakan suatu permainan edukatif pada materi pembelajaran tentang waktu (*Uhrzeit*). Nama media yang digunakan sesuai dengan materi yang ada di dalamnya. *Wie spät ist es?* merupakan ungkapan komunikatif yang digunakan untuk menanyakan waktu. Makna dari ungkapan tersebut adalah "Jam berapa sekarang?". Dari nama tersebut dapat diartikan bahwa permainan yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah permainan yang di dalamnya terkandung percakapan tentang waktu.

Media *Wie spät ist es?* merupakan satu paket media yang memiliki dua macam permainan, yaitu *die Kuckucksuhr* dan *Holzturm*. *Die Kuckucksuhr* adalah sebuah permainan yang memiliki komponen media jam berbentuk rumah burung, lembar aturan permainan, dan 18 buah kartu. Makna dari kata *die Kuckucksuhr* adalah jam Kukuk atau jam berbentuk rumah burung. Nama yang diberikan pada media ini diambil dari salah satu komponen media, yaitu jam berbentuk rumah burung yang terbuat dari karton tebal. Tujuan dari media permainan ini adalah melatih pemahaman dan melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa terkait materi waktu. Media permainan ini dapat memberikan pengalaman secara langsung bagi siswa untuk menunjukkan waktu yang semula ada pada kartu kemudian divisualisasikan dengan media jam Kukuk. Sesuai dengan tulisan Riyana (2012:13) tentang kegunaan media pembelajaran, di antaranya menyajikan pesan atau informasi dengan lebih jelas dan dalam bentuk yang nyata, serta mampu meningkatkan semangat belajar dan menambah interaksi langsung antara siswa dengan sumber belajar.

Holzturm adalah sebuah permainan yang memiliki komponen media tumpukan balok kayu, lembar aturan permainan, dan 18 buah kartu. Makna dari kata *Holzturm* adalah menara kayu, sehingga nama yang diberikan pada media ini diambil dari salah satu komponen media, yaitu tumpukan balok kayu yang menyerupai menara. Tujuan dari media permainan ini adalah melatih pemahaman dan melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa terkait materi waktu. Konsep media permainan ini terinspirasi dari permainan Jenga dan Uno Stacko. Jenga merupakan sebuah permainan kayu yang diciptakan oleh Leslie Scott (Scott, 2009). Komponen media permainan *Holzturm* dirancang tidak jauh berbeda dengan permainan Jenga. Akan tetapi, aturan dan cara memainkan permainan *Holzturm* telah dimodifikasi.

Media permainan *Wie spät ist es?* dikembangkan oleh peneliti dengan tujuan sebagai alat untuk penunjang pembelajaran bahasa Jerman, khususnya untuk melatih pemahaman dan melatih keterampilan berbicara siswa terkait materi *Uhrzeit*. Peneliti memilih media permainan tersebut karena media "*Wie spät ist es?*" mudah digunakan dan menarik. Media permainan ini diharapkan

dapat membantu siswa untuk lebih aktif dan berani berbicara dalam bahasa Jerman terutama dalam menyebutkan jam atau waktu.

Metode

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan mengadaptasi model penelitian 4D yang di dalamnya meliputi *define* (mendefinisikan), *design* (desain), *develop* (mengembangkan), dan *disseminate* (menyebarkan). Tetapi, peneliti hanya akan melaksanakan tiga tahap saja, yakni *define* (mendefinisikan), *design* (desain), dan *develop* (mengembangkan). Satu tahap yang tidak dilaksanakan ialah tahap *disseminate* (menyebarkan). Di tahap ini, peneliti harus menyebarkan media yang telah dibuat pada ruang lingkup yang lebih luas. Tahap tersebut tidak dilaksanakan karena media permainan ini terbatas hanya digunakan di kelas X Bahasa SMAN 9 Malang.

Setelah media "*Wie spät ist es?*" selesai dibuat, peneliti melakukan validasi produk kepada dosen ahli media dan dosen ahli materi. Setelah melakukan serangkaian validasi pada para ahli, terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki oleh peneliti. Langkah akhir yang dilaksanakan peneliti setelah memperbaiki produk adalah melakukan uji coba media kepada subjek uji coba, yaitu siswa kelas X Bahasa SMAN 9 Malang yang berjumlah 30 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah lembar angket untuk validator dan lembar observasi untuk observer. Angket adalah teknik pengumpulan data yang di dalamnya terdapat serangkaian pertanyaan maupun pernyataan untuk memperoleh data atau informasi yang harus dijawab oleh responden secara bebas dan sesuai dengan pendapat masing-masing (Arifin, 2012:228). Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara terstruktur, jelas, sesuai dengan fakta dan rasional mengenai berbagai macam situasi, baik dalam situasi yang sesungguhnya maupun buatan untuk mencapai suatu tujuan (Arifin, 2012:228). Data pada penelitian dan pengembangan ini dianalisis menggunakan analisis data kualitatif dan selanjutnya dijelaskan dalam bentuk deskripsi.

Hasil dan Pembahasan

Media permainan "*Wie spät ist es?*" telah divalidasi oleh dua validator, yaitu validator media dan validator materi. Setelah melalui proses validasi, selanjutnya media permainan diujicobakan kepada subjek ujicoba, yaitu siswa kelas X Bahasa SMAN 9 Malang yang berjumlah 30 orang.

Berdasarkan data hasil angket untuk ahli media yang terdiri dari sembilan butir pertanyaan, media "*Wie spät ist es?*" secara umum dinyatakan telah dikembangkan dengan baik dan media dapat berperan sebagai perantara untuk menyampaikan materi yang menyenangkan bagi siswa. Pendapat yang disampaikan oleh ahli media tersebut sejalan dengan tulisan Sumiharsono dan Hasanah (2017:11) tentang media pembelajaran sebagai alat untuk mewujudkan suasana belajar mengajar yang efektif. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Yaumi (2018:72) yang juga mengatakan, permainan pendidikan merupakan sebuah strategi pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai alat bantu untuk mengembangkan sikap dan keterampilan dengan situasi yang menyenangkan.

Pada butir pertanyaan ketujuh, ahli media memberikan tanggapan bahwa media ini dapat menambah ketertarikan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang disebabkan oleh kesesuaian desain *layout* dengan karakter yang disukai oleh pembelajar usia SMA. Hal ini sesuai dengan tujuan permainan pendidikan yang diutarakan oleh Yaumi (2018:72), yaitu untuk menciptakan situasi belajar yang penuh semangat, menarik perhatian, dan mendorong semangat belajar, serta mengubah suasana yang pasif menjadi aktif.

Berkaitan dengan hal di atas, ahli media juga berpendapat bahwa media ini dapat menghasilkan kegiatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Melalui media ini, siswa dapat memperoleh pengalaman secara langsung yang lebih baik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Riyana (2012:13) yang mengatakan bahwa media pembelajaran mampu memberikan rangsangan, pengalaman dan tanggapan yang sama pada pembelajar dan juga pendapat Sadiman, dkk. (dalam Oka, 2017:18) yang mengungkapkan beberapa manfaat media pembelajaran salah satunya adalah media mampu memberikan pengalaman yang bersifat menyeluruh bagi siswa baik dari benda konkret maupun abstrak. Berdasarkan data hasil validasi media, dapat disimpulkan bahwa media permainan "*Wie spät ist es?*" layak untuk digunakan sebagai alat bantu atau media pembelajaran yang melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman.

Berdasarkan data hasil angket untuk ahli materi yang terdiri dari enam butir pertanyaan, media "*Wie spät ist es?*" secara umum dikatakan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran meskipun masih terdapat beberapa hal yang perlu direvisi. Butir pertanyaan nomor tiga yang menanyakan kesesuaian materi pada media ini dengan kompetensi dasar dalam pembelajaran bahasa Jerman kelas X Sekolah Menengah Atas, ditanggapi oleh ahli materi dengan mengatakan bahwa materi yang ada pada media ini telah sesuai. Hal itu menunjukkan bahwa media permainan "*Wie spät ist es?*" sesuai dengan pendapat Sumiharsono dan Hasanah (2017:11) tentang pemanfaatan media pembelajaran yang saling berhubungan dengan tujuan dan isi dari pelajaran. Kompetensi dasar yang dimaksud sesuai dengan Kurikulum 2013 yang menjelaskan bahwa keterampilan berbicara bahasa Jerman direfleksikan dalam kompetensi dasar 3.2 dan 4.2 pada Silabus (2016:12).

Mengenai bentuk latihan pada media permainan ini, ahli materi memberi tanggapan bahwa bentuk latihan masih belum bervariasi karena hanya berupa jam dan mata pelajaran. Materi pada media permainan ini memang dikhususkan pada materi tema *Schule* dengan subtema *Uhrzeit* (waktu) dan menyinggung sedikit tentang mata pelajaran. Namun setelah dilakukan revisi, materi ditambah dengan memberikan pendapat dan aktivitas pada suatu mata pelajaran. Materi-materi tersebut sesuai dengan ketentuan silabus bahasa Jerman yang terdapat pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 59 Tahun 2013 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah.

Pada butir pertanyaan nomor lima ahli materi berpendapat bahwa media ini dapat digunakan sebagai alat untuk melatih keterampilan berbicara siswa karena adanya transkripsi atau cara baca dan juga gambar. Pendapat ahli materi sesuai dengan ketentuan GER (Trim, dkk., 2001:35) yang mengharapkan siswa pada level A1 mampu memahami dan menggunakan ungkapan sehari-hari dan kalimat sangat sederhana yang ditujukan untuk kebutuhan komunikasi.

Berdasarkan data hasil validasi materi, dapat disimpulkan bahwa media permainan "*Wie spät ist es?*" menarik dan materi yang disajikan telah sesuai dengan kompetensi dasar pada pembelajaran bahasa Jerman. Media permainan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu melatih keterampilan berbicara siswa.

Data hasil uji coba produk berasal dari tiga observer yang melakukan pengamatan mengenai penggunaan media permainan "*Wie spät ist es?*" di kelas X Bahasa. Pada saat pelaksanaan uji coba produk, ketiga observer melihat siswa berinteraksi secara aktif dengan siswa lainnya. Ketiga observer juga menyetujui pertanyaan nomor empat tentang antusiasme siswa dan semangat siswa saat melakukan uji coba. Menurut ketiga observer, siswa terlihat sangat antusias dan bersemangat dalam melakukan uji coba media. Situasi tersebut sesuai dengan pendapat Yaumi (2018:72) tentang tujuan media permainan yaitu untuk menciptakan suasana belajar yang penuh semangat, menarik perhatian, mendorong semangat belajar, serta mengubah suasana yang pasif menjadi aktif dan manfaat media permainan yang mampu memberikan dampak positif dalam menghidupkan suasana

belajar di kelas. Pendapat tersebut juga sesuai dengantulisan Riyana (2012:13) yang mengatakan bahwa media permainan dapat meningkatkan semangat belajar dan menambah interaksi langsung antara siswa dengan sumber belajar.

Pada butir soal nomor enam, ketiga observer mengatakan bahwa media permainan ini mampu memotivasi siswa untuk berbicara dalam bahasa Jerman. Seperti yang dikatakan oleh Aqib (2013:51), media pembelajaran dapat menghasilkan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan proses pembelajaran menjadi lebih hidup. Sesuai dengan data hasil observasi yang telah dijabarkan di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media permainan "*Wie spät ist es?*" pembelajaran berlangsung lebih aktif dan siswa menjadi lebih termotivasi untuk berbicara dengan menggunakan bahasa Jerman. Siswa terlihat sangat antusias dan bersemangat saat pembelajaran berlangsung. Dari situasi tersebut dapat dikatakan bahwa media permainan ini dapat digunakan untuk melatih keterampilan berbicara siswa dan mampu menghasilkan kegiatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Penutup

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media permainan yang bernama "*Wie spät ist es?*". Media ini digunakan untuk melatih pemahaman dan keterampilan berbicara siswa, khususnya pada materi *Uhrzeit*. Media permainan "*Wie spät ist es?*" tergolong dalam media visual yang mengandalkan indera penglihatan dan berupa benda tiruan atau imitasi. Satu paket media permainan ini terdiri dari dua macam permainan, yaitu *die Kuckucksuhr* dan *Holzturm*.

Komponen media yang ada pada permainan *die Kuckucksuhr* meliputi jam berbentuk rumah burung berukuran 33 cm x 21 cm, lembar aturan permainan, dan 18 buah kartu berukuran 9 cm x 6,5 cm. Dengan adanya komponen media tersebut, diharapkan setiap siswa dapat memiliki pengalaman secara langsung untuk memutar jarum jam sesuai dengan waktu yang ditunjukkan pada latihan soal. Hal ini sesuai dengan pendapat Sadiman, dkk. (dalam Oka, 2017:18) yang memaparkan beberapa manfaat media pembelajaran, salah satunya adalah mampu memberikan pengalaman yang bersifat menyeluruh bagi siswa baik dari benda konkret maupun abstrak.

Komponen media pada permainan *Holzturm* meliputi balok kayu yang berjumlah 36 buah masing-masing berukuran 9 cm x 3 cm x 2 cm, lembar aturan permainan dan 18 buah kartu yang berdiameter 7,5 cm. Balok kayu disusun ke atas dengan cara meletakkan 3 balok sejajar secara horisontal dan 3 balok sejajar di atasnya secara vertikal. Penyusunan balok kayu tersebut diadaptasi dari permainan Jenga dan Uno Stackodengan modifikasi padacara bermainnya. Sebagaimana disampaikan oleh ahli materi bahwa *Holzturm* merupakan modifikasi dari permainan lama.

Kelebihan yang dimiliki oleh media permainan "*Wie spät ist es?*" adalah mampu menjadi perantara untuk menyampaikan materi dengan cara yang menyenangkan bagi siswa, memberikan pengalaman secara langsung bagi siswa dalam proses pembelajaran, dapat digunakan untuk melatih pemahaman terkait materi *Uhrzeit* dan melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman secara mandiri melalui permainan, dan media ini juga dilengkapi dengan kunci jawaban. Selain kelebihan, media permainan "*Wie spät ist es?*" juga memiliki beberapa kekurangan. Kekurangan tersebut meliputi bentuk komponen yang besar dan berat, sehingga mengurangi nilai praktis media permainan ini, materi yang hanya terbatas pada sub tema *Uhrzeit*, dan hanya dapat digunakan secara berkelompok, yaitu tiga sampai enam pemain. Jika jumlah pemain kurang atau lebih dari yang telah ditentukan, maka permainan menjadi kurang maksimal.

Saran pemanfaatan untuk pengoptimalan penggunaan media permainan "*Wie spät ist es?*" yaitu, (a) selain untuk melatih pemahaman materi sub tema *Uhrzeit* dan melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman, media ini juga dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk melatih keterampilan mendengar atau menyimak, (b) tidak hanya dimanfaatkan dalam pembelajaran siswa SMA, media "*Wie spät ist es?*" juga dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa Jurusan Sastra Jerman sebagai media belajar terkait materi *Uhrzeit*, (c) sebelum menggunakan media permainan "*Wie spät ist es?*", sebaiknya pemain membaca aturan permainan terlebih dahulu, (d) media permainan ini sebaiknya tidak digunakan oleh lebih dari enam pemain agar pembelajaran dengan memanfaatkan media dapat berjalan maksimal, dan (e) media permainan ini harus disimpan di tempat yang aman dan terhindar dari air agar tidak mudah rusak.

Produk ini selanjutnya akan diserahkan kepada sekolah yang digunakan untuk tempat penelitiandan Jurusan Sastra Jerman agar media ini dapat digunakan oleh mahasiswa Jurusan Sastra Jerman sebagai media belajar dan bahan referensi sebelum melakukan penelitian yang selanjutnya. Bagi pengembang selanjutnya, disarankan untuk dapat menambah variasi soal agar media dapat digunakan untuk melatih keterampilan berbahasa yang lainnya, mengubah media permainan ini menjadi permainan digital, membuat desain atau gambar-gambar yang lebih bervariasi, menambah kosakata dan ungkapan komunikatif agar materi yang disajikan lebih bervariasi.

Daftar Rujukan

- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Penerbit Yrama Widya.
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Darmadi. Tanpa tahun. *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*. Dari Books Google, (Online), (<https://books.google.co.id>), diakses 24 April 2019.
- Jalinus, N. & Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 59 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*. Jakarta.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Oka, Gde Putu Arya. 2017. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Riyana, Cepi. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Subdit Kelembagaan Direktorat Pendidikan Tinggi Islam. Dari Books Google, (Online), (<https://books.google.co.id>), diakses 24 April 2019.
- Scott, Leslie. 2009. *About Jenga*. Green Leaf Book Group Press. Dari Books Google, (Online), (<https://books.google.co.id>), diakses 11 Desember 2019.
- Sumiharsono, M. Rudy & Hasanah, Hisbiyatul. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadi. Dari Books Google, (Online), (<https://books.google.co.id>), diakses 24 April 2019.
- Tim Penyusun Silabus. 2016. *Silabus Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Jerman*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Trim, John, dkk. 2001. *Gemeinsamer europäischer Referenzrahmen für Sprachen: lernen, lehren, beurteilen*. München: Langenscheidt KG.

Yaumi, Muhammad. 2018. *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group. Dari Books Google, (Online), (<https://books.google.co.id>), diakses 24 April 2019.