
Pengembangan Media *Zine* untuk Pembelajaran Bahasa Jerman dengan Tema *Familie*

Development of *Zine* Medium for German Learning with *Familie* Theme

Novita Ayu Permatasari
Universitas Negeri Malang
novitaayu.nap@gmail.com

Abstract

This research aims to produce zine medium which can be used as an alternative learning medium. This research conducted by using ADDIE development model that includes five stages of development, such as 1) analyze, 2) design, 3) develop, 4) implementation, and 5) evaluate. This zine medium has been conducted through the validation stage by material expert and medium expert. The research results in this development can be used as an alternative learning medium in German learning activities with 'Familie' theme and train the students to develop their writing skills.

Keywords: media, zine, writing skills, 'Familie' theme

Pendahuluan

Bahasa Jerman termasuk salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari di Indonesia terutama dalam bidang pembelajaran. Nugroho & Kurniawan (2019) menyebutkan bahwa bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa yang banyak dipelajari, yaitu sekitar 20 juta penduduk dunia dapat menguasai bahasa Jerman. Pada pembelajaran bahasa Jerman, diajarkan empat keterampilan berbahasa yaitu keterampilan mendengar (*Hören*), keterampilan berbicara (*Sprechen*), keterampilan menulis (*Schreiben*), dan keterampilan membaca (*Lesen*).

Bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa asing yang telah banyak diajarkan di sekolah menengah atas di Indonesia, termasuk di Malang Raya. SMA Negeri 1 Batu termasuk salah satu dari beberapa sekolah menengah di Malang Raya yang mengajarkan bahasa Jerman. Diketahui oleh pengembang pada saat pelaksanaan KPL (Kuliah Praktik Lapangan), bahwa pembelajaran bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Batu merupakan mata pelajaran lintas minat di kelas X, XI, dan XII, sehingga tidak semua siswa dapat mempelajari bahasa Jerman di sekolah tersebut. Pembelajaran bahasa Jerman lintas minat ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan pada satu minggu, yaitu hari Selasa dan Kamis.

Dalam pengajaran bahasa Jerman pada semester satu, para siswa kelas XI lintas minat bahasa Jerman mendapat *handout* dari para mahasiswa KPL yang diberikan pada setiap pertemuan. Sementara itu, siswa mendapat materi semester dua yang dihimpun oleh guru bahasa Jerman SMA Negeri 1 Batu dari buku "Ich liebe Deutsch" dimulai dari sub-tema *Essen und Trinken*. Berdasarkan pengalaman pada saat pengembang melaksanakan kegiatan KPL di SMA Negeri 1 Batu, beberapa siswa berkata bahwa *handout* yang mereka miliki sudah hilang karena jumlahnya banyak dan tidak memiliki tampilan yang menarik sehingga tidak tersimpan dengan rapi. Hal ini menunjukkan bahwa

keberadaan *handout* yang diperoleh oleh siswa kelas XI lintas minat bahasa Jerman SMAN 1 Batu tidak efektif untuk digunakan dalam jangka panjang. Guru diharuskan untuk dapat menjalin komunikasi dengan siswa serta dapat menghadapi teknologi agar kualitas pembelajaran dapat tercapai (Ardiani & Kurniawan, 2020)

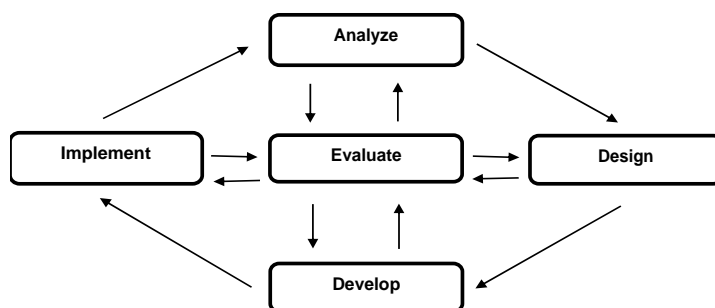
Handout yang dibagikan kepada para siswa merupakan salah satu bentuk alat bantu pada kegiatan belajar mengajar di sekolah. Permasalahan dalam proses pembelajaran dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran (Duludu dalam Ardiansyah & Kurniawan, 2019). Media dibutuhkan pada kegiatan belajar mengajar untuk menumbuhkan antusias siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran yang digunakan dapat berupa media audio visual seperti video-video pembelajaran, maupun media cetak atau visual seperti buku, *handout*, serta majalah, atau *zine*. Media dengan basis visual memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran karena dapat memperlancar pemahaman siswa dan memperkuat ingatan (Arsyad dalam Nurhayati & Afifah, 2017).

Zine berasal dari kata *fanzine* yang merupakan singkatan dari *fan magazine* untuk membedakan dengan majalah yang sudah banyak tersebar di kalangan masyarakat. Secara garis besar, Amalia (2019) menjelaskan bahwa *zine* merupakan media cetak alternatif yang diproduksi tanpa tujuan komersial ataupun profit. Media pembelajaran seperti *zine* yang memiliki tampilan visual menarik dibutuhkan sebagai alternatif dari *handout* yang telah banyak dibagikan kepada para siswa lalu kemudian hilang begitu saja.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media yang dapat digunakan oleh guru bahasa Jerman untuk membantu menyediakan materi pembelajaran dengan mudah dan menarik untuk diajarkan. Pengembang ingin media ini dapat menjadi salah satu pilihan untuk penyampaian materi pembelajaran yang dapat menumbuhkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran serta melatih siswa untuk mengembangkan keterampilan menulis.

Metode

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang sebelumnya telah dikembangkan oleh Dick dan Carry (dalam Mulyatiningsih, 2016). Model ini dilakukan melalui lima tahapan yang meliputi: 1) *analyze* (analisis), 2) *design* (desain), 3) *develop* (pengembangan), 4) *implement* (implementasi), dan 5) *evaluate* (evaluasi). Kelima tahapan tersebut dilaksanakan untuk memproduksi suatu hasil berupa media pembelajaran berbentuk *zine* dengan tema *Familie*. Berikut adalah alur pengembangan model ADDIE:



Gambar 1 Alur Pengembangan Model ADDIE

Sumber: Tegeh dan Kirna (2013, 16)

Hasil dan Pembahasan

Media *zine* yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Angket kelayakan media *zine* yang divalidasi oleh ahli materi terdiri dari tujuh butir pertanyaan. Ahli materi menilai bahwa isi materi, rumusan penulisan kalimat, dan kosakata yang dituliskan pada media *zine* sesuai dengan kemampuan bahasa Jerman siswa kelas XI SMA.

Media *zine* ini menyajikan materi berupa kosakata tentang anggota keluarga, sebuah cerita pendek, serta beberapa materi konjugasi, *possessivpronomen*, dan *Kreuzworträtsel* yang memuat bahasan mengenai tema *Familie*. Berdasarkan Silabus Bahasa dan Sastra Jerman (2016), terdapat dua materi pokok pembelajaran bahasa Jerman yang ditempuh oleh siswa kelas XI yaitu tema *Familie* dengan sub-tema *Meine Familie (Kleinfamilie/Großfamilie)* yang membahas tentang besar atau kecilnya keluarga, pekerjaan orang tua, dan aktivitas yang dilakukan sehari-hari oleh keluarga, serta *Alltagsleben* dengan sub-tema *Essen und Trinken, Kleidung, dan Wohnung*.

Angket kelayakan media *zine* yang divalidasi oleh ahli media terdiri dari tujuh butir pertanyaan. Ahli media menilai tiga komponen pokok yang terdapat pada media *zine*, yaitu gambar ilustrasi, warna, serta *font* tulisan yang digunakan. Ahli media berpendapat bahwa gambar ilustrasi yang terdapat pada media *zine* menarik dan dapat merepresentasikan obyek dengan baik. Warna yang dipilih untuk media *zine* dinilai oleh ahli media memiliki perpaduan yang bagus dan menarik serta sesuai dengan usia sasaran peserta didik. Ahli media juga menilai *font* yang digunakan dalam media *zine* menarik dan memiliki keterbacaan yang jelas. Ahli media berpendapat bahwa penggunaan media *zine* ini tidak menghalang tempat dan waktu karena ukurannya yang kecil sehingga mudah dibawa serta digunakan kapan pun dan di mana pun. Hal ini sesuai dengan ujaran Kemp dan Dayton (dalam Mayangsari & Kurniawan, 2019) bahwa peran media adalah untuk membuat pembelajaran lebih menarik, meningkatkan kualitas pembelajaran, serta dapat melangsungkan proses pembelajaran kapan pun dan di mana pun.

Zine merupakan sebuah media yang bersifat non-profit serta memiliki beberapa jenis yang populer di masyarakat. Bold (2017) menyebutkan beberapa jenis tersebut adalah *political zine*, *literary zine*, *network/social zine*, *personal zine*, dan *art zine*. Namun seiring berjalannya waktu, muncul *zine* dengan jenis baru yaitu *zine* untuk pembelajaran. *Zine* biasa diproduksi dengan menggunakan dana mandiri para *zinester* (sebutan untuk orang yang memproduksi *zine*).

Data hasil uji coba produk diperoleh dari hasil observasi dan hasil respon siswa. Kegiatan observasi pada saat uji coba dilakukan oleh dua orang observer. Berdasarkan hasil data observasi, diketahui bahwa kondisi kelas yang kondusif dapat menunjang pelaksanaan uji coba. Pernyataan observer menunjukkan bahwa siswa memperhatikan penjelasan tentang media *zine* dengan tenang sehingga siswa dapat memahami dan menggunakan media *zine* ini dengan baik. Produk ini memiliki tampilan yang menarik dan dapat membuat siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Munadi dalam Mufida & Kurniawan (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk mempengaruhi atensi, afektif, kognitif, imajinasi, serta motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Melalui bantuan dari media pembelajaran tersebut, siswa dapat berpartisipasi dengan baik pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Selain hal tersebut di atas, hasil data observasi juga menunjukkan bahwa ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam membuat teks dikarenakan siswa memiliki jumlah perbendaharaan kata yang belum cukup banyak. Hal ini sesuai dengan pernyataan Prastyaningtias (2012) dalam menyebutkan faktor-faktor yang menyebabkan siswa kesulitan untuk membuat karangan adalah salah satunya yaitu kesulitan untuk mencari kosakata yang tepat. Dalam mengatasi hal ini pada saat uji coba, pengembang membantu siswa yang kesulitan untuk menemukan terjemahan kata yang dimaksud oleh siswa.

Data selanjutnya diperoleh dari hasil respon siswa terhadap media ini pada saat uji coba berlangsung. Data hasil respon siswa didapat dari dua siswa kelas XI Lintas Minat Bahasa Jerman SMA Negeri 1 Batu yang mengikuti kegiatan uji coba. Berdasarkan hasil yang diperoleh, siswa berpendapat bahwa media *zine* ini menarik dan menyenangkan. Media *zine* ini memiliki keterbacaan yang jelas dan dilengkapi dengan gambar ilustrasi yang bagus dan menyenangkan.

Penelitian dan pengembangan tentang *zine* pernah dilakukan oleh Fatkhur (2017) dengan judul “Perancangan *Zine Automotive Artist Motor Kustom Kulture* di Yogyakarta”. Produk media *zine* tersebut bertujuan untuk menunjukkan keorisinilan ekspresi, konsep, karya, dan sosial dari Kustom Kulture karena informasi tersebut tidak dimuat di media massa secara umum. Adapun produk yang dihasilkan pengembang bertujuan untuk menambah variasi media pembelajaran bahasa Jerman untuk siswa kelas XI SMA. Berdasarkan hasil penelitian, media *zine* yang dibuat oleh pengembang dapat digunakan sebagai alternatif media pada kegiatan belajar mengajar bahasa Jerman di SMA.

Simpulan dan Saran

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah media *zine* dengan tema *Familie*. Media ini dikembangkan untuk digunakan oleh siswa kelas XI Lintas Minat Bahasa Jerman sebagai media alternatif dari *handout* yang biasa digunakan guru dalam pembelajaran serta dapat melatih keterampilan menulis siswa. Produk media *zine* ini ditulis dalam bahasa Jerman dan bahasa Indonesia serta dicetak pada kertas ukuran A5 (14,8 cm x 21 cm) yang terdiri atas 19 halaman. *Zine* yang dikembangkan berisi 11 kosakata tentang anggota keluarga dalam bahasa Jerman serta gambar ilustrasi berbentuk pohon keluarga (*Familienstammbaum*). Pada bagian selanjutnya, disajikan cerita pendek tentang keluarga yang berisi lima tokoh yaitu Christina, Johann (*der Bruder*), Thomas (*der Vater*), Sophie (*die Mutter*), dan Minni (*die Katze*) beserta kegiatan mereka sehari-hari. Pada bagian bawah cerita pendek terdapat gambar-gambar kecil yang merepresentasikan kegiatan yang dilakukan oleh keluarga Christina. Produk ini juga dilengkapi dengan gambar-gambar penunjang supaya produk yang dihasilkan terlihat menarik. Pada media *zine* ini terdapat materi tentang konjugasi, *possessivpronomen*, *Kreuzworträtsel*, serta terdapat tiga bagian yang menginstruksikan siswa untuk melatih keterampilan menulis.

Media *zine* ini memiliki keunggulan yaitu termuatnya gambar-gambar ilustrasi menarik serta instruksi yang terdapat dalam media ini dituliskan dalam bahasa Indonesia dan bahasa Jerman sehingga memudahkan siswa untuk memahami instruksi yang diberikan tersebut. Selain memiliki keunggulan, media *zine* ini juga memiliki kelemahan, yaitu biaya mencetak yang sedikit mahal karena produk ini disajikan tercetak berwarna.

Berdasarkan simpulan di atas, media *zine* ini disarankan untuk digunakan siswa kelas XI semester ganjil yang tengah mempelajari bahasa Jerman dengan tema *Familie*. Siswa dapat menggunakan media ini secara individu dengan terlebih dahulu membaca instruksi pada setiap bagian supaya tidak mengalami kesulitan dalam memahami isi dan mengerjakan latihan yang terdapat pada media *zine* ini. Bagi pengembang selanjutnya, disarankan untuk membuat media *zine* yang digunakan untuk melatih keterampilan berbahasa lain selain menulis, yaitu mendengar, membaca, atau berbicara, serta dengan menggunakan tema selain *Familie*. Selain itu, pengembang selanjutnya dapat memproduksi media *zine* dengan format non-cetak untuk meminimalisir biaya yang dikeluarkan.

Daftar Rujukan

- Amalia, F. 6 Maret 2019. *Komunikasi Personal*.
- Ardiyani, D. K., & Kurniawan, D. 2020. Policy and Curriculum of Study Program of German Language Education at the State University of Malang in Welcoming the Needs of German Language Teachers in Indonesia in the Era of Industrial Revolution 4.0. *KnE Social Sciences*. Dari <http://kne-publishing.com/index.php/KnE-Social/article/view/6465>.
- Ardiansyah, B. I., & Kurniawan, D. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran “Dakon” untuk Melatih Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang. *Journal DaFIna-Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 1(1), 26-30. Dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/7923/4225>.
- Bold, M.R. 2017. Why Diverse Zines Matter: A Case Study of the People of Color Zines Project. *Publishing Research Quarterly* 33(3), 215-225. DOI: 10.1007/s12109-017-9533-4.
- Fatkhur, Ramadhan Arif. 2017. *Perancangan Zine Automotive Artist Motor Kustom Kulture di Yogyakarta*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (SMA/MA)*. Jakarta.
- Mayangsari, D. J., & Kurniawan, D. 2019. Penerapan Permainan Berbasis *Mobile Learning* “Duschans Schulweg” untuk Pembelajaran Kosakata Tema *Schule* Siswa Kelas 10 Lintas Minat SMA Negeri 1 Malang. *Journal DaFIna-Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 1(1), 31-35. Dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/7945>.
- Mufida, R. Z., & Kurniawan, D. 2018. Pengembangan *Role Playing Game* “In Meinem Traum” sebagai Media Pembelajaran untuk Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI SMA. *Journal DaFIna-Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 2(1), 174-181. Dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/3407>.
- Mulyatiningsih, Endang. 2016. Pengembangan Model Pembelajaran (Online), (<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dr-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran>), diakses 10 Maret 2019.
- Nurhayati, R., & Afifah, L. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop Up untuk Pembelajaran Karya Sastra Bahasa Jerman di Kelas XI SMA Negeri 1 Tarik Sidoarjo. *Journal DaFIna-Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 1(2), 143-151. Dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/1388>.
- Prastyaningtias, E. 2012. *Kemampuan Menulis Karangan Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 8 Malang sebagai Program non Pasch dan SMA Negeri 5 Malang sebagai Program Pasch*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FS UM.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Ika*, 11(1). Dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145/1008>.