



Pengembangan Media Audio Cerita Rakyat Indonesia Berbahasa Jerman sebagai Alternatif Pembelajaran *Hörverstehen* dalam Konteks *Deutsch als Fremdsprache* (DaF) di Universitas Negeri Malang

Development of German-Language Audio Media for Indonesian Folk Tales as an Alternative for Learning *Hörverstehen* in the Context of *Deutsch als Fremdsprache* (DaF) at Malang State University

Hanum Dinda Ayu Fardila¹⁾, Desti Nur Aini²⁾

Universitas Negeri Malang^{1), 2)}

Jalan Semarang No. 5, Malang, Jawa Timur 65145, Indonesia^{1), 2)}

desti.nur.fs@um.ac.id²⁾

Abstract

*This study aims to develop German-language audio media based on Indonesian folk tales as an alternative medium for teaching listening comprehension (*Hörverstehen*) in *Deutsch als Fremdsprache* (DaF) at Malang State University. The development employed the ADDIE model, encompassing analysis, design, development, implementation, and evaluation. Preliminary analysis revealed that students experienced difficulties in understanding German audio materials due to fast speech rates, complex vocabulary, and a lack of engaging, contextual media. The folk tale *Malin Kundang* was selected for its cultural relevance and familiarity. The script was adapted into German using a dramatic narrative style suitable for A2–B1 levels and presented in dialogic form. Audio production utilized AI-based text-to-speech technology (ElevenLabs), complemented by traditional music and edited using CapCut. Expert validation and trials involving 15 students indicated that the media was of very good quality and effective after minor revisions. Formative evaluation showed that the media enhances engagement and supports listening comprehension, despite limitations in AI vocal expressiveness.*

Keywords: audio media development, Indonesian folk tales, Hörverstehen, German language, ADDIE model

Pendahuluan

Salah satu bahasa asing yang semakin mendapat perhatian di Indonesia adalah bahasa Jerman. Bahasa ini bukan hanya diajarkan di tingkat sekolah menengah dan perguruan tinggi, tetapi juga berperan dalam hubungan bilateral antara Indonesia dan Jerman, terutama dalam sektor pendidikan, budaya, dan teknologi. Berdasarkan informasi yang didapatkan dari Goethe-Institut, jumlah orang yang belajar bahasa Jerman telah mengalami peningkatan sejak tahun 2019. Hal ini menunjukkan adanya ketertarikan yang tinggi serta kebutuhan untuk menguasai bahasa tersebut, baik untuk kepentingan pendidikan maupun profesional.

Dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jerman, mahasiswa diharuskan untuk memenuhi kriteria kompetensi yang menjadi dasar dalam evaluasi keterampilan berbahasa Jerman. Kompetensi berbahasa yang dimaksud disini terbagi menjadi empat aspek, yaitu menyimak (*hören*), berbicara (*sprechen*), membaca (*lesen*), dan menulis (*schreiben*) (Selviana dkk., 2020). Keempat keterampilan ini saling berkaitan dan didukung oleh tata bahasa (*strukturen*) dan kosakata (*wortschatz*), namun keterampilan menyimak dalam praktiknya seringkali menjadi aspek yang paling menantang. Berdasarkan penelitian Alifa dan Setyaningsih (2020), dalam praktiknya keterampilan menyimak membutuhkan ketepatan dan kecepatan dalam memahami informasi yang disampaikan secara lisan.

Menyimak merupakan aktivitas untuk menerima, mengolah, dan memahami sebuah masalah dengan melibatkan indera seseorang (Laia, 2020). Lebih lanjut, menyimak juga dipahami sebagai sebuah proses yang melibatkan perhatian penuh, mencakup pengertian, pencarian arti, mengingat, menghadiri, menganalisis, dan mengaitkan dengan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya (Rahma dkk., 2022). Dengan demikian, menyimak dapat dipahami sebagai kemampuan berbahasa yang reseptif dan rumit. Hal ini karena menyimak melibatkan proses kognitif serta emosional secara bersamaan untuk memahami pesan lisan secara keseluruhan dan bermakna. Keterampilan ini menjadi elemen fundamental dalam penguasaan bahasa, baik dalam konteks bahasa asli maupun ketika mempelajari bahasa asing seperti *Hörverstehen* dalam bahasa Jerman.

Hal serupa juga dialami oleh mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Malang, sebagai calon pendidik dan mahasiswa yang terlibat aktif dalam penggunaan bahasa asing. Mereka diharapkan dapat memiliki keterampilan menyimak yang memadai. Tujuan keterampilan menyimak (*Hörverstehen*) dalam pembelajaran bahasa asing adalah agar pembelajar mampu memahami isi pesan lisan secara tepat, menangkap informasi utama maupun detail, serta mengaitkannya dengan konteks komunikasi. Dengan demikian, keterampilan ini tidak hanya mendukung pemahaman akademis seperti mengikuti perkuliahan, berdiskusi, dan menghadapi ujian lisan, tetapi juga menunjang persiapan karier di bidang pendidikan, penerjemahan, maupun

hubungan internasional. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang dapat mendukung pengembangan keterampilan menyimak dengan cara yang lebih kontekstual, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa saat ini.

Kata media sendiri berakar dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari istilah *medium* yang secara harfiah berarti sebagai perantara atau penghubung. Berdasarkan penjelasan dari *Association of Education and Communication Technology/AECT*, media mencakup segala jenis dan jalur yang digunakan oleh setiap orang untuk menyampaikan pesan atau informasi (Hilmi, 2021).

Sebagaimana dijelaskan oleh *Education Association*, media terdiri dari objek yang dimanfaatkan, dilihat, didengarkan, dibaca, atau didiskusikan, termasuk alat yang digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran yang dapat berdampak pada keberhasilan program pengajaran (Azizah, 2021).

Media audio bisa didefinisikan sebagai suara atau bunyi yang berkaitan dengan materi pembelajaran dan diperoleh melalui penggunaan alat perekam (Hotimah, 2024). Media ini juga membuka peluang untuk pendekatan pembelajaran seperti penyusunan skrip audio (*audio scripting*) dan mendengarkan berulang (*repeated listening*), yang terbukti efektif dalam mengatasi tantangan pemahaman, seperti aksentuasi cepat dan kosakata baru (Efendi dkk., 2024). Dengan memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mendengar ulang materi dan mendorong partisipasi aktif terhadap unsur kebahasaan, media audio telah terbukti mampu meningkatkan kemampuan menyimak serta rasa percaya diri dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Jerman. Menurut Wadiyah, Agistiani, dan Suparman (2022), media audio dapat dihadirkan dalam format cerita, yang memadukan narasi, intonasi, ekspresi vokal, dan efek suara guna menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan. Disamping itu, cerita audio memungkinkan pembelajar untuk menyimak dengan konsentrasi sambil memahami makna budaya dari cerita yang dihadirkan (Mufarikha & Darihastining, 2022). Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media audio merupakan sarana pembelajaran yang tidak hanya praktis dan fleksibel, tetapi juga efektif dalam mengembangkan keterampilan menyimak bahasa asing secara kontekstual dan bermakna.

Hasil survei pra-penelitian kepada mahasiswa semester empat Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Malang mengindikasikan bahwa mayoritas mahasiswa mengalami sejumlah kesulitan dalam pembelajaran *Hörverstehen*, terutama dalam memahami kosakata dan kecepatan berbicara dari pembicara asli. Mahasiswa juga merasa bahwa media yang digunakan untuk belajar menyimak terasa monoton dan kurang menarik, sehingga belum mampu membantu pemahaman mereka secara optimal. Meskipun begitu, para mahasiswa menunjukkan ketertarikan terhadap jenis teks naratif, terutama cerita rakyat dari Indonesia, apalagi jika disampaikan dalam bahasa Jerman. Mereka melihat cerita rakyat sebagai sarana yang dapat membantu mereka untuk memahami budaya Indonesia serta memperluas perspektif mereka terhadap budaya asing, termasuk

budaya Jerman. Berdasarkan hal tersebut, menunjukkan adanya kebutuhan mahasiswa terhadap media pembelajaran *Hörverstehen* yang tidak hanya berfokus pada pengembangan keterampilan bahasa secara teknis, tetapi juga mempertimbangkan aspek budaya dan kedekatan emosional melalui cerita yang berhubungan dengan latar belakang budaya mereka.

Melinda dan Muzaki (2023), menggambarkan cerita rakyat sebagai narasi yang berasal dari pengalaman hidup dan permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat, berkembang di dalam komunitas tersebut, dan menjadi representasi atau identitas dari suatu kelompok sosial atau negara dengan beragam budaya. Cerita rakyat sendiri juga merupakan salah satu bentuk dari warisan budaya yang terintegrasi dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia, termasuk para mahasiswa. Cerita rakyat seperti Malin Kundang, yang terkenal di Sumatera Barat juga di berbagai daerah lain, sarat dengan prinsip-prinsip moral dan mempunyai daya tarik yang tinggi. Malin Kundang merupakan sebuah kisah legendaris yang berasal dari Sumatera Barat, yang menunjukkan ikatan antara seorang anak dan ibunya, serta konsep-konsep seperti pengabdian, kesetiaan, dan

Penggunaan cerita rakyat sebagai media untuk belajar bahasa tidak hanya membuat mahasiswa terhubung dengan konten budaya setempat, tetapi juga mendorong motivasi belajar karena adanya elemen kebiasaan dan identitas yang berkaitan dengan pengalaman mereka (Sayogie, 2022). Penelitian yang dilakukan oleh Widyahening dan Rahayu (2021), menunjukkan bahwa cerita rakyat bisa menjadi sarana yang ampuh dalam meningkatkan literasi, membangun karakter, serta memperluas penguasaan kosakata dalam bahasa asing. Mahasiswa dapat merasakan struktur kalimat yang alami, pengucapan yang akurat sesuai dengan fonologi Jerman, serta intonasi yang tepat melalui audio cerita dalam bahasa Jerman. Selain itu, di dalam kegiatan menerjemahkan cerita ini juga meningkatkan pemahaman antar budaya, karena para mahasiswa dapat mengetahui bagaimana nilai-nilai budaya Indonesia diterjemahkan baik dalam aspek bahasa maupun budaya ke dalam bahasa Jerman (Aini et al., 2019).

Berdasarkan latar belakang yang ada, peneliti tertarik untuk mengembangkan media audio berbentuk cerita rakyat Indonesia dalam bahasa Jerman sebagai pilihan alternatif pembelajaran *Hörverstehen* dalam konteks *Deutsch als Fremdsprache* (DaF) di Universitas Negeri Malang. Penelitian ini terinspirasi oleh tiga studi sebelumnya, yakni penelitian dilakukan oleh Mufarikha dan Darihastining (2022), Melinda dan Muzakki (2023), serta Rizvic dkk. (2020). Studi yang dilaksanakan oleh Mufarikha dan Darihastining (2022), menerapkan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) dan menemukan bahwa media audio dapat secara signifikan memperbaiki kemampuan menyimak siswa. Materi yang digunakan adalah cerita rakyat berbahasa Indonesia, dan hasil dari penelitian itu menunjukkan bahwa pemanfaatan media audio berperan dalam menciptakan atmosfer belajar yang lebih menarik serta meningkatkan partisipasi siswa dalam aktivitas menyimak.

Keunikan penelitian ini jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya adalah: (1) menggabungkan media audio bersama dengan cerita rakyat dari Indonesia yang disampaikan dalam bahasa Jerman secara langsung dalam pengajaran keterampilan menyimak (*Hörverstehen*) di tingkat pendidikan tinggi. Pendekatan ini masih sedikit diterapkan, khususnya dalam pembelajaran bahasa asing berbasis budaya di lingkup perguruan tinggi, sehingga bisa menjadi pilihan pendidikan yang relevan, menarik, dan berharga. (2) fokus penelitian ini tidak hanya pada aspek kebahasaan, tetapi juga pada integrasi unsur budaya lokal ke dalam media berbahasa asing, yang memungkinkan mahasiswa memahami dan mengapresiasi budaya Indonesia melalui bahasa Jerman. Hal ini berbeda dengan kajian Mufarikha dan Darihastining (2022), yang menerapkan cerita rakyat dalam bahasa Indonesia untuk anak-anak di tingkat sekolah dasar serta penelitian Melinda dan Muzakki (2023), yang menganalisis cerita rakyat dalam konteks pengajaran BIPA bagi penutur asing tanpa fokus khusus pada keterampilan menyimak. (3) penelitian ini terinspirasi oleh pendekatan *interactive digital storytelling* sebagaimana dijelaskan oleh Rizvic dkk. (2020). Meskipun belum menggunakan teknologi interaktif secara penuh, media audio yang dikembangkan diarahkan untuk mendukung pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna melalui narasi yang terstruktur. Hal ini membuka peluang pengembangan lebih lanjut ke arah media pembelajaran digital berbasis budaya yang interaktif dan menarik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sarana pembelajaran berupa audio, yang diambil dari cerita rakyat Indonesia dan diterjemahkan ke dalam bahasa Jerman. Media ini dirancang sebagai alternatif untuk meningkatkan keterampilan menyimak (*Hörverstehen*) dalam konteks *Deutsch als Fremdsprache* (DaF) di Universitas Negeri Malang. Dengan mengkombinasikan konten lokal dengan bahasa target, diharapkan media ini dapat meningkatkan kesesuaian materi dengan latar belakang mahasiswa, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih relevan dan bermakna. Penelitian ini juga mengevaluasi sejauh mana media audio yang dikembangkan layak digunakan, melalui penilaian dari para pakar, baik dari sisi isi materi maupun dari aspek teknis media. Tanggapan mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman di Universitas Negeri Malang terhadap penggunaan media audio dalam proses pembelajaran *Hörverstehen*, mencakup aspek keterlibatan, pemahaman, serta efektivitas media dalam mendukung mereka dalam meningkatkan kemampuan menyimak dalam bahasa Jerman.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan. Untuk mendukung proses pengembangan produk, penelitian ini mengadopsi model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini dikenal sebagai pendekatan sistematis yang memecah proses perencanaan menjadi lima tahapan

berurutan, di mana setiap tahapan menjadi dasar untuk tahap berikutnya (Rachma dkk., 2023). ADDIE juga dinilai fleksibel dan relevan digunakan dalam berbagai konteks pengembangan pembelajaran karena memungkinkan revisi dan evaluasi pada setiap tahapannya. Model ADDIE sendiri dikembangkan oleh dua pakar yang berpengaruh, yakni Reiser dan Molenda (Hidayat & Nizar, 2021). Reiser menggambarkan tahapan ADDIE dalam bentuk kata kerja, yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*. Sementara itu, Molenda lebih menekankan pada aspek kata benda, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* yang merujuk pada elemen-elemen dalam proses pengembangan. Model ADDIE bukanlah satu-satunya prosedur baku yang harus diikuti secara kaku, melainkan merupakan kerangka kerja umum yang mewakili praktik pengembangan instruksional yang telah banyak digunakan (Molenda, 2003).

Subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini adalah mahasiswa semester empat Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Malang. Pemilihan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa mahasiswa pada tahap tersebut telah mendapatkan pondasi keterampilan berbahasa Jerman melalui beragam mata kuliah, termasuk struktur bahasa, kosakata, dan keterampilan menyimak (*Hörverstehen*).

Analisis data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif, sesuai dengan jenis data yang diperoleh. Pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif berkontribusi pada penilaian keefektifan proses belajar, pengaruh sosial, serta perubahan sikap yang terjadi (Nur Aini dkk., 2024). Data kualitatif diperoleh dari dua sumber utama: (1) validasi para ahli, baik dari sisi ahli materi bahasa Jerman maupun ahli dalam media pembelajaran dan (2) observasi selama pembelajaran, yang dilakukan oleh observer untuk mencatat respons mahasiswa, keterlibatan dalam aktivitas *Hörverstehen*, serta hambatan yang muncul selama penggunaan media audio. Data kualitatif diperoleh dari dua sumber utama: (1) angket respon mahasiswa, yang mencakup penilaian terhadap tampilan audio, kejelasan suara, keterpahaman isi, kebermanfaatan media dalam membantu proses belajar *Hörverstehen*, daya tarik cerita, dan kelayakan media. Data ini dianalisis secara statistik deskriptif dalam bentuk presentase. (2) hasil evaluasi *Hörverstehen* yang dilakukan setelah pembelajaran. Proses ini termasuk dalam evaluasi sumatif, yang bertujuan untuk menilai efektivitas media audio dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap isi cerita, baik informasi umum maupun khusus. Hasil evaluasi sumatif ini menjadi dasar untuk revisi akhir produk.

Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini dipaparkan hasil dari proses pengembangan media pembelajaran berbasis audio cerita rakyat Indonesia berbahasa Jerman sebagai alternatif pembelajaran *Hörverstehen* dalam

konteks *Deutsch als Fremdsprache* (DaF) di Universitas Negeri Malang, beserta pembahasannya. Proses pengembangan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini dikenal sebagai pendekatan sistematis yang memecah proses perencanaan menjadi lima tahapan berurutan, di mana setiap tahapan menjadi dasar untuk tahap berikutnya (Rachma dkk., 2023). Penyampaian hasil pada setiap tahap disusun dengan sistematis untuk menggambarkan bagaimana media pembelajaran ini dirancang, dievaluasi, dan diuji, hingga menghasilkan produk akhir yang siap digunakan.

Analisis (*Analysis*)

Berdasarkan hasil angket pra-penelitian, ditemukan bahwa sebagian besar mahasiswa mengalami sejumlah kesulitan dalam pembelajaran *Hörverstehen*. Sebanyak 69% responden menyatakan mengalami kesulitan dalam memahami audio berbahasa Jerman, yang menunjukkan bahwa keterampilan *Hörverstehen* masih menjadi tantangan utama. Selain itu, 80% responden merasa kesulitan menangkap isi audio secara utuh akibat kecepatan bicara penutur asli (*native speaker*). Sebanyak 74% responden juga menyatakan mengalami kendala dalam memahami kosakata saat mendengarkan audio, yang mengindikasikan perlunya penyederhanaan bahasa atau pengayaan kosakata. Penggunaan media pembelajaran yang monoton pun menjadi hambatan tersendiri, sebagaimana diakui oleh lebih dari 61% responden. Kurangnya variasi dan daya tarik dalam media *Hörverstehen* turut berkontribusi terhadap rendahnya minat dan motivasi belajar mahasiswa. Menanggapi kondisi ini, sebanyak 84% responden menyatakan perlunya pengembangan media audio yang lebih menarik dan interaktif.

Analisis situasi lebih lanjut menunjukkan bahwa kehadiran media audio naratif berbasis cerita rakyat Indonesia berbahasa Jerman dinilai sangat relevan dan penting untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam memahami materi menyimak berbahasa Jerman. Ketertarikan mahasiswa terhadap teks naratif juga terkonfirmasi melalui data angket. Sebanyak 79% responden menyatakan menyukai cerita rakyat Indonesia dan menganggapnya sebagai materi yang menyenangkan untuk didengar. Hal ini sejalan dengan pandangan ahli yang menekankan bahwa media audio dapat dihadirkan dalam format cerita, yang memadukan narasi, intonasi, ekspresi vokal, dan efek suara guna menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan (Wadiah dkk., 2022). Selain itu, 87% responden menyatakan tertarik untuk mendengarkan cerita rakyat Indonesia yang disajikan dalam bahasa Jerman. Dukungan terhadap pendekatan berbasis budaya juga terlihat dari temuan bahwa 89% responden sepakat bahwa cerita rakyat dapat menjadi jembatan untuk memahami budaya Indonesia maupun budaya asing seperti Jerman. Temuan ini memperkuat pandangan ahli bahwa cerita audio memungkinkan pembelajar untuk menyimak

dengan konsentrasi sambil memahami makna budaya dari cerita yang dihadirkan (Mufarikha & Darihastining, 2022).

Temuan dari survei pra-penelitian ini memperkuat pandangan para ahli bahwa penggunaan cerita rakyat sebagai media untuk belajar bahasa tidak hanya membuat mahasiswa terhubung dengan konten budaya setempat, tetapi juga mendorong motivasi belajar karena adanya elemen kebiasaan dan identitas yang berkaitan dengan pengalaman mereka (Sayogie, 2022). Cerita rakyat juga bisa menjadi sarana yang ampuh dalam meningkatkan literasi, membangun karakter, serta memperluas penguasaan kosakata dalam bahasa asing (Widyahening & Rahayu, 2021). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media audio cerita rakyat Indonesia berbahasa Jerman merupakan alternatif yang potensial untuk meningkatkan keterampilan menyimak mahasiswa secara efektif dan kontekstual.

Desain (*Design*)

Pada tahap kedua yaitu desain (*design*), peneliti merancang media audio pembelajaran *Hörverstehen* berbasis cerita rakyat Indonesia dalam bahasa Jerman. Berdasarkan hasil angket pra-penelitian, kebutuhan akan media audio yang menarik, interaktif, serta sesuai tingkat bahasa mahasiswa sangat ditekankan. Oleh karena itu, peneliti memilih cerita rakyat “Malin Kundang” sebagai materi utama, karena cerita ini memiliki nilai moral yang kuat serta dikenal luas di Indonesia, khususnya di Sumatera Barat. Langkah ini selaras dengan tahapan desain dalam model pengembangan ADDIE yang menuntut media diadaptasi sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Dosi & Budiningsih, 2019). Dalam hal ini, Dosi dan Budiningsih mengemukakan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia yang dirancang melalui tahapan analisis kebutuhan, desain konten, dan validasi ahli terbukti efektif untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman.

Perancangan dimulai dengan pencarian naskah cerita “Malin Kundang” dalam bahasa Indonesia, yang kemudian dialihbahasakan ke dalam bahasa Jerman oleh peneliti. Alih bahasa dilakukan dengan mempertimbangkan level kemampuan mahasiswa semester empat, yaitu pada rentang A2–B1. Penentuan level ini didasarkan pada acuan *Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen* (GER/CEFR) (Council of Europe, 2020).

Naskah hasil alih bahasa ini diberi judul “*Hörtext Malin Kundang*”, dan disusun dalam bentuk skrip dialog dramatik yang terbagi menjadi beberapa adegan. Tokoh yang ditampilkan mencakup Narator, Malin Kundang, Mande Rubayah (ibu Malin), istri Malin, awak kapal, pedagang, dan warga desa. Skrip dilengkapi dengan arahan bunyi latar (*Geräusche*) dan musik pendukung. Penulisan skrip dilakukan menggunakan Microsoft Word, dengan teknik perbedaan warna *font*

untuk masing-masing karakter. Strategi ini memudahkan proses identifikasi dialog saat skrip diunggah ke dalam platform *text-to-speech* AI (ElevenLabs).

Selain itu, peneliti juga merancang instrumen evaluasi berupa soal *Hörverstehen* yang disesuaikan dengan isi cerita dan tingkat kemampuan mahasiswa. Pembuatan instrumen evaluasi berupa soal *Hörverstehen* bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman mahasiswa terhadap isi cerita audio yang telah dikembangkan, dalam hal ini “*Hörtext Malin Kundang*”. Instrumen penilaian dalam pendidikan adalah perangkat yang digunakan untuk menilai sejauh mana keberhasilan dan ketidakberhasilan sebuah proses pembelajaran dalam meraih tujuan pendidikan yang diinginkan (Wisman dkk., 2021).

Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 9 Juli 2025 oleh Dr. Dudy Syafrudin, S.S., M.A., selaku dosen Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Malang. Penilaian difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu: (1) isi dan kelayakan materi, (2) aspek kebahasaan dan kesesuaian tingkat bahasa, serta (3) kelayakan instrumen evaluasi *Hörverstehen*. Berdasarkan hasil rekapitulasi di atas, rata-rata skor yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi adalah 3,71 dari skala 4, yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Artinya, materi dan instrumen dinilai layak untuk digunakan dalam pembelajaran *Hörverstehen* setelah dilakukan revisi minor.

Pengembangan (*Development*)

Setelah desain materi selesai disusun dan mendapat persetujuan dari validator materi, peneliti melanjutkan ke tahap pengembangan (*development*), yaitu proses konversi naskah “*Hörtext Malin Kundang*” menjadi bentuk audio. Perekaman audio tidak dilakukan menggunakan pengisi suara manusia atau penutur asli (*native speaker*), tetapi memanfaatkan teknologi *text-to-speech* yang didukung kecerdasan buatan dari platform ElevenLabs. Pemilihan ElevenLabs sebagai alat bantu dalam produksi didasarkan pada faktor efisiensi waktu, konsistensi kualitas suara, serta kemampuan platform untuk menghasilkan pelafalan dalam bahasa Jerman yang jernih, jelas, dan menyerupai penutur asli (*native speaker*). Penggunaan ElevenLabs dalam penelitian ini bukan ditujukan untuk keterampilan berbicara (*Sprechen*), melainkan sebagai sarana produksi audio pembelajaran. Teknologi *text-to-speech* dipilih agar naskah “*Hörtext Malin Kundang*” dapat disajikan dalam bentuk audio yang jernih, konsisten, dan mudah dipahami oleh mahasiswa. Dengan demikian, fokus utama tetap pada keterampilan reseptif, yaitu *Hörverstehen*. Hal ini sejalan dengan temuan dalam studi Indasari (2025) yang menelaah bahwa teknologi *text-to-speech* (TTS) dapat digunakan untuk membuat materi audio *listening* yang efektif dan praktis, terutama dalam konteks digital.

Produk akhir dari media audio yang telah dikembangkan kemudian diserahkan kepada seorang ahli media untuk menilai aspek teknis seperti kejernihan suara, kecepatan narasi, ketepatan

elemen tambahan, daya tarik, serta kelayakannya sebagai media pembelajaran *Hörverstehen*.

Validasi ahli media dilakukan pada tanggal 18 Juli 2025 oleh Dr. M. Kharis, S.Pd., M.Hum., dosen Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Malang. Penilaian mencakup tiga aspek utama: (1) desain media dan teknis audio, (2) kebermanfaatan dalam pembelajaran, dan (3) aspek estetika serta kreativitas.

Berdasarkan hasil rekapitulasi di atas, rata-rata skor yang diperoleh dari hasil validasi ahli media adalah 3,57 dari skala 4, yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Artinya, secara keseluruhan, validator menyatakan bahwa media audio telah memenuhi standar kelayakan dan siap digunakan dalam pembelajaran *Hörverstehen* setelah dilakukan penyempurnaan pada beberapa bagian teknis dan kultural.

Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan langkah keempat dalam model ADDIE yang berfokus pada penerapan media yang telah dikembangkan dalam situasi pembelajaran nyata. Pada tahap ini, media audio “*Hörttext* Malin Kundang” diujicobakan kepada mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Malang. Tujuan utama dari tahap implementasi bukanlah untuk menilai keterampilan *Hörverstehen* mahasiswa secara langsung, melainkan untuk menguji kualitas, kelayakan, serta kebermanfaatan media audio yang dikembangkan. Oleh karena itu, aspek yang menjadi perhatian dalam implementasi ini mencakup kejernihan suara, intonasi dan pelafalan dalam bahasa Jerman, keterpahaman isi cerita, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran bahasa, daya tarik cerita bagi mahasiswa, serta kebermanfaatan media sebagai pendukung kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan implementasi dilakukan dengan melibatkan 15 mahasiswa dari berbagai offering. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 24 Juli 2025 di ruang SAC Jerman Universitas Negeri Malang dengan durasi 2×45 menit. Karena kegiatan ini bertepatan dengan masa libur semester, peneliti secara khusus mengundang mahasiswa yang sedang berada di Malang untuk hadir secara langsung di kampus. Proses implementasi dilaksanakan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun peneliti, dan melibatkan dua orang observer untuk mengamati jalannya kegiatan serta memberikan catatan observasi terhadap penggunaan media.

Berdasarkan lembar observasi, media dinilai berhasil menarik perhatian mahasiswa dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Mahasiswa terlihat aktif, fokus, dan antusias mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Familiaritas mereka terhadap cerita rakyat “Malin Kundang” dalam versi bahasa Indonesia terbukti membantu mereka dalam memahami versi berbahasa Jerman. Namun demikian, terdapat beberapa catatan dan masukan dari observer, antara lain:

- Pelafalan narator cukup jelas, tetapi perbedaan suara antar tokoh masih kurang kontras karena seluruh audio menggunakan suara AI.

- Ekspresi dan intonasi cukup tepat, namun beberapa adegan masih terasa datar karena keterbatasan teknologi *text-to-speech*.
- Disarankan agar audio dibagi menjadi beberapa bagian untuk memudahkan pemahaman secara bertahap.

Secara umum, implementasi media audio berjalan dengan baik dan efektif. Proses uji coba yang dilakukan secara langsung memungkinkan pengamatan mendalam terhadap respons mahasiswa, efektivitas media, serta potensi integrasinya ke dalam proses pembelajaran reguler. Masukan dari observer dan mahasiswa menjadi dasar penting untuk melakukan revisi sebelum media digunakan pada tahap evaluasi.

Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah langkah terakhir dalam model ADDIE, yang bertujuan untuk menilai kualitas, efektivitas, dan kelayakan media audio yang telah dikembangkan. Proses evaluasi terdiri dari dua jenis, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Keduanya berperan penting dalam menentukan sejauh mana keberhasilan media dan memberikan panduan untuk revisi yang diperlukan agar media dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran.

Hasil dari evaluasi ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa mampu memahami isi cerita dengan baik, termasuk detail peristiwa, urutan alur, makna kosakata penting, serta nilai budaya yang terkandung. Respons tertulis yang diberikan mahasiswa menunjukkan bahwa mereka memahami peran dan konflik antar tokoh serta alur cerita dalam versi bahasa Jerman. Mahasiswa juga mampu menjawab pertanyaan terbuka secara koheren, meskipun masih ditemukan beberapa kesalahan minor dalam struktur kalimat.

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket yang diberikan kepada mahasiswa setelah mereka menggunakan media audio "*Hörtext Malin Kundang*", diperoleh gambaran umum bahwa media ini memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran keterampilan menyimak (*Hörverstehen*) dalam bahasa Jerman. Komentar terbuka yang diberikan mahasiswa juga memperkaya temuan kuantitatif ini. Beberapa mahasiswa menyarankan agar audio menggunakan variasi suara untuk membedakan tokoh, serta menyarankan penggunaan penutur asli Jerman agar latihan mendengar lebih otentik. Meskipun demikian, mayoritas komentar bersifat positif dan mendorong pengembangan media serupa ke depannya.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan tahapan pengembangan model ADDIE diperoleh simpulan proses pengembangan media audio dilakukan dengan menyesuaikan isi cerita "*Malin Kundang*" ke dalam bahasa Jerman

pada level A2–B1. Media yang dihasilkan telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, dengan hasil rekapitulasi masing-masing memperoleh skor rata-rata 3,71 dan 3,57 dari skala 4, yang masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Naskah disusun dengan mempertimbangkan struktur kalimat naratif (*Präteritum* dan *Perfekt*), serta disisipkan nilai-nilai budaya lokal Indonesia. Evaluasi sumatif melalui tes Hörverstehen dan angket responden menunjukkan hasil positif. Mayoritas mahasiswa mampu menjawab soal dengan tepat dan menyatakan bahwa media membantu mereka memahami isi cerita.

Proses pengembangan media audio “*Hörtex*t Malin Kundang” memiliki sejumlah kelebihan yang mendukung keberhasilan pembelajaran *Hörverstehen*. Cerita rakyat yang diangkat berasal dari budaya lokal yang sudah familiar bagi mahasiswa, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan mempermudah pemahaman isi cerita dalam bahasa Jerman. Penyajian dalam bentuk audio dramatik dengan dialog, musik latar, dan efek suara menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup. Selain itu, penggunaan teknologi *text-to-speech* berbasis AI memberikan efisiensi dalam produksi dan menghasilkan pelafalan yang konsisten dan jelas. Media ini juga dilengkapi dengan transkrip serta instrumen evaluasi sehingga dapat langsung diterapkan dalam pembelajaran. Namun demikian, kelemahan ditemukan dari angket terbuka yakni durasi audio yang panjang sehingga disarankan agar audio dibagi menjadi beberapa bagian dengan kontras suara antar tokoh yang lebih jelas.

Hasil dari penelitian ini memberikan beberapa implikasi yang dapat dijadikan bahan pertimbangan oleh berbagai pihak. Bagi dosen pengampu mata kuliah *Hörverstehen*, media audio berbasis cerita rakyat Indonesia yang disajikan dalam bahasa Jerman dapat dimanfaatkan sebagai alternatif pembelajaran yang kontekstual dan dekat dengan latar budaya mahasiswa. Bagi peneliti lain, penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan memperluas jenis cerita yang digunakan seperti cerita rakyat Timun Mas, Bawang Merah dan Bawang Putih, atau Ande-Ande Lumut yang kaya akan makna budaya dan populer. Peneliti selanjutnya juga dapat mengeksplorasi bentuk media yang lebih kompleks, seperti integrasi audio dengan gambar, video, atau animasi.

Daftar Rujukan

- Aini, D. N., & Asmorodina, I. (2025). *EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA JERMAN DI ERA DIGITAL*. UM Press.
- Aini, D. N., Kisyani, K., & Ridwan, A. (2019). A New Model of German Literacy Comprehension: A Multidimensional Representation. *Proceedings of the 1st International Conference on Business, Law And Pedagogy*. The 1st International Conference on Business, Law And Pedagogy, Sidoarjo, Indonesia. <https://doi.org/10.4108/eai.13-2-2019.2286046>

- Alifa, N., & Setyaningsih, N. H. (2020). PENGARUH KETERAMPILAN MENYIMAK DAN MEMBACA CERPEN TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS CERPEN. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.15294/jpbsi.v9i2.39634>
- Azizah, S. N. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PERSPEKTIF AL-4850\$1 '\$1 \$/-HADITS*. 6(1).
- Budianto, L., Zulaiha, S., Ar-Rahma, A. P., & Addiyauillami, N. D. (2024). *STUDENTS' RESPONSES ON ELEVENLABS AI FOR ENGLISH- SPEAKING LEARNING*. 4.
- Council of Europe. (2020). *Common European framework of reference for languages: Learning, teaching, assessment – Companion volume*. Strasbourg: Council of Europe Publishing. Retrieved from <https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages>
- Desriana, B., & Budiningsih, C. A. (2018). Audiobook pembelajaran mata kuliah literatur berdasarkan perspektif behavioral untuk meningkatkan pemahaman bahasa Jerman. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 140–150. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.13377>
- Dosi, F., & Budiningsih, C. A. (2019). Pengembangan multimedia pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Jerman. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 1–13. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i1.15068>
- Efendi, R., Nur, R., Ammade, S., Latifa, A., & Larekeng, S. H. (2024). Boosting Listening Skills in Low English Proficiency Learners: A Study on Podcast-Based Audio Scripting Method. *INTERACTION: Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(1), Article 1. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikanbahasa.v11i1.6547>
- Fonseca, E., Pons, J., Favory, X., Font, F., Bogdanov, D., Ferraro, A., Oramas, S., Porter, A., & Serra, X. (2017). *FREESOUND DATASETS: A PLATFORM FOR THE CREATION OF OPEN AUDIO DATASETS*.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hilmi, M. I. (2021). *PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH JURUSAN ILMU PENDIDIKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS JEMBER 202*.
- Hotimah, E. (2024). *Peran bahasa asing dalam era globalisasi: Tantangan dan peluang*.
- Indasari, N. L. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Text to Speech untuk Pengembangan Materi Listening Berbasis Kearifan Lokal. *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 17(1), 78–93. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v17i1.4042>
- Judijanto, L., Muhammadiyah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., Laksono, R. D., & Yunus, M. (2024). *Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Laia, A. (2020). *Menyimak Efektif*. Penerbit Lutfi Gilang.
- Melinda, S., & Muzaki, H. (2023). CERITA RAKYAT SEBAGAI UPAYA PENGENALAN BAHASA DAN BUDAYA INDONESIA DALAM PEMBELAJARAN BIPA. *Jurnal Ilmiah SEMANTIKA*, 5(01), Article 01. <https://doi.org/10.46772/semantika.v5i01.1242>
- Molenda, M. (2003). In search of the elusive ADDIE model. *Performance Improvement*, 42(5), 34–36. <https://doi.org/10.1002/pfi.4930420508>

- Mufarikha, M., & Darihastining, S. (2022). Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas V MI Ghozaliyah Melalui Media Audio. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN, BAHASA, SASTRA, SENI, DAN BUDAYA*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.55606/mateandrau.v1i2.106>
- Nur Aini, D., Iqbal Ikhsani, M., Damayanti, E. A., & Sobara, I. (2024). Fostering Edupreneurship Among Students as a Social and Cultural Practice: A Case Study in the German Department at Universitas Negeri Malang. *Pertanika Journal of Social Sciences and Humanities*, 32(4), 1477–1506. <https://doi.org/10.47836/pjssh.32.4.12>
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Rahma, A., Aprilia, P. D., Nuari, P. A., Rahmadian, R., Fatmawati, F., Lestari, S. A., Metro, I., Metro, I., Metro, I., Metro, I., Metro, I., Metro, I., & Metro, I. (2022). *ASPEK KEMAMPUAN MENYIMAK ANAK USIA DINI*.
- Rizvic, S., Boskovic, D., Okanovic, V., Sljivo, S., & Zukic, M. (2020). *Interactive digital storytelling: Bringing cultural heritage in a classroom* (No. arXiv:2011.03675). arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2011.03675>
- Sayogie, F. (2022). Strengthening Indonesian Literacy through Folklore Storytelling. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4333–4339. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.3541>
- Selviana, Y., Mannahali, M., & Dalle, A. (2020). HUBUNGAN ANTARA PENGUASAAN KOSAKATA DENGAN KEMAMPUAN MENYIMAK BAHASA JERMAN SISWA KELAS XI BAHASA. *Interference: Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 1(2), 148. <https://doi.org/10.26858/interference.v1i2.14859>
- Wadiah, N. N., Agustiani, T., & Suparman, F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Siniar Terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Inspiratif Siswa Kelas IX SMPN 13 Kota Sukabumi Tahun Ajar 2021/2022. *Utile: Jurnal Kependidikan*, 8(1), 40–49. <https://doi.org/10.37150/jut.v8i1.1599>
- Widyahening, C. E. T., & Rahayu, M. S. (2021). Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris dengan Media Cerita Rakyat bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.913>
- Wisman, Y., Efrata, E., & Tutesa, T. (2021). Penerapan Konsep Instrumen Evaluasi Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 12(1), Article 1. <https://doi.org/10.37304/jikt.v12i1.105>
- Yudi, K., & Indonesia, P. E. K. (t.t.). *Malin Kundang: Cerita Rakyat Sumatera Barat*. Kubuku. Diambil 13 Juli 2025, dari <https://kubuku.id/detail/malin-kundang-cerita-rakyat-sumatera-barat/72167>
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF, KUANTITATIF, ACTION RESEARCH, RESEARCH AND DEVELOPMENT (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.
- ElevenLabs. (2025). *Text to Speech*. ElevenLabs. <https://elevenlabs.io/app/speech-synthesis/text-to-speech> (diakses pada tanggal 17 Juni 2025 sampai 20 Juli 2025)
- Freesound. (2025). *Freesound: Collaborative database of Creative Commons Licensed sounds*. <https://freesound.org/> (diakses pada tanggal 12 Juli 2025 sampai 20 Juli 2025)