

**Pengembangan Media Pembelajaran “DAKON”
untuk Melatih Keterampilan Berbicara
Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang**

**Instructional Media Development “DAKON”
to Improve Speaking Skill of SMA 5’s 10th Gade Students**

Bagas Ilham Ardiansyah¹⁾, Deddy Kurniawan²⁾,
Universitas Negeri Malang¹⁾, Universitas Negeri Malang²⁾,
bagasilham9@gmail.com¹⁾, deddy.kurniawan.fs@um.ac.id²⁾

Abstract

This research and development aims to develop an Android-based instructional media “DaKon” to train the speaking skill of tenth grade students in SMAN 5 Malang. The development model used in this research is a Production of Multimedia Packages from Ghislandi. The procedure as mentioned above includes (1) define the user needs, (2) design product, (3) data preparation, (4) arrange product, (5) system alignment and evaluation, (6) produce product. Based on the results of the questionnaire and the observation with qualitative method, the Android application “DaKon” can be used as a learning media to practice speaking skill of the tenth grade students in senior or vocational high school.

Keywords: instructional media, Android, DaKon, German speaking skill

Pendahuluan

Bahasa Jerman merupakan mata pelajaran bahasa asing yang diajarkan di SMA/SMK. SMA Negeri 5 Malang merupakan salah satu sekolah yang mengajarkan bahasa Jerman sebagai mata pelajaran peminatan bagi kelas lintas minat IPA dan IPS serta mata pelajaran wajib bagi kelas bahasa dan budaya.

Pembelajaran bahasa Jerman di SMA Negeri 5 Malang merupakan bagian dari proyek Pasch-Schule, sekolah mitra masa depan yang bekerja sama dengan Goethe-Institut. Melalui kerja sama tersebut, sekolah memiliki kesempatan yang besar untuk lebih maju dalam hal pendidikan. Selain itu, siswa yang mempelajari bahasa Jerman diharapkan mampu menguasai bahasa Jerman setingkat A2 berdasarkan standar GER (Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen). Keterampilan berbahasa yang diajarkan pada pembelajaran bahasa Jerman di SMA Negeri 5 Malang seperti pada pembelajaran bahasa Jerman pada umumnya, yakni keterampilan mendengarkan (Hörverstehen), keterampilan berbicara (mündlicher Ausdruck), keterampilan membaca (Leseverstehen), dan keterampilan menulis (schriftlicher Ausdruck).

Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa asing. Mustofa & Hamid (2016:88) menyatakan bahwa keterampilan berbicara adalah keterampilan dasar yang menjadi tujuan dari pengajaran bahasa. Melalui keterampilan berbicara, siswa dapat mengomunikasikan gagasan, ide, pendapat, dan perasaan yang dimilikinya secara langsung. Siswa

diharapkan berlatih keterampilan berbicara tidak hanya selama pelajaran berlangsung, melainkan juga di luar pembelajaran.

Hasil observasi peneliti selama mengikuti Kajian Praktik Lapangan (KPL) di SMA Negeri 5 Malang serta melakukan wawancara dengan siswa kelas X SMA Negeri 5 Malang sebanyak 12 orang menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan untuk berbicara dalam bahasa Jerman. Kesulitan-kesulitan yang dialami oleh siswa adalah sebagai berikut: (1) penguasaan kosakata bahasa Jerman yang kurang, (2) kesulitan untuk menentukan tema dalam berbicara bahasa Jerman, dan (3) waktu yang digunakan untuk melatih keterampilan berbicara kurang.

Melalui media pembelajaran, guru dapat mengatasi permasalahan di dalam pembelajaran dan dapat menghadapi karakteristik peserta didik yang beragam (Duludu, 2017: 11). Selain itu, Hamalik (dalam Nurseto 2011: 25) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar serta dapat membawa pengaruh psikologis siswa.

Seiring perkembangan zaman, banyak aspek kehidupan yang terkena dampak dari kemajuan teknologi. Salah satu sektor yang mendapatkan dampak tersebut adalah pendidikan. Media berbasis Android merupakan salah satu alternatif media yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran. Android adalah perangkat lunak yang digunakan pada perangkat berjalan berbasis Linux meliputi sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi (Nastiti & Sunyoto, 2012: 38). Sistem operasi ini dapat dijalankan pada ponsel pintar maupun komputer tablet sebagai perantara dengan pengguna.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis Android sebagai variasi media dalam melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa SMA/SMK. Melalui pengembangan media ini, diharapkan siswa dapat tertarik dan antusias untuk berlatih keterampilan berbicara bahasa Jerman.

Metode

Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Production of Multimedia Packages* oleh Ghislandi (dalam Setyosari, 2016: 291) yang terdiri atas tujuh langkah dan telah dimodifikasi menjadi enam langkah sesuai kebutuhan peneliti. Langkah-langkah pengembangan tersebut meliputi (1) mendefinisikan kebutuhan pengguna, (2) merancang produk, (3) menyiapkan data, (4) menyusun produk, (5) menyelaraskan sistem dan evaluasi, dan (6) menghasilkan produk.

Sebelum melakukan uji coba, media “DaKon” divalidasi terlebih dahulu oleh ahli media dan ahli materi. Validasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran “DaKon”. Ahli materi yang menilai kelayakan materi adalah Ibu Lilis Afifah, S.Pd., M.Pd. dan ahli media yang menilai kualitas tampilan adalah Bapak Robby Yunia Irawan, S.Pd., M.Pd. Media ini diujicobakan kepada siswa kelas X IBB SMA Negeri 5 Malang yang berjumlah 26 orang.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian dan pengembangan ini adalah lembar angket terbuka dan lembar observasi. Data yang diperoleh dari lembar angket terbuka ahli materi dan media digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media serta menjadi acuan revisi produk, sedangkan data yang didapat dari lembar observasi digunakan untuk mengetahui respons siswa terhadap media yang dikembangkan. Hasil pengisian angket terbuka dan lembar observasi dianalisis dengan analisis data kualitatif.

Hasil

Media yang dikembangkan diujicobakan kepada tiga subyek coba, yakni ahli media dan ahli materi sebagai validator dan siswa kelas X IBB SMAN 5 Malang. Ahli media memberikan penilaian terhadap seluruh aspek media pembelajaran DaKon yang meliputi pengoperasian produk, tampilan produk, penataan komponen, jenis *font* serta audio yang digunakan. Data mengenai validasi tersebut didapatkan melalui angket terbuka yang terdiri dari delapan butir pertanyaan.

Ahli media berpendapat bahwa media pembelajaran DaKon memiliki desain yang menarik dan telah memiliki struktur pengembangan media yang runtut. Ahli media juga berpendapat bahwa media dapat dioperasikan dengan mudah. Selain itu, tampilan pada media pembelajaran DaKon memiliki kombinasi grafis dan *layout* yang menarik. *Font* telah memiliki keterbacaan yang jelas, begitu juga audio pada media memiliki kualitas yang baik. Komponen pada media pembelajaran DaKon telah ditata dengan baik dan dapat diakses dengan mudah. Menurut ahli media, konten yang terdapat pada media pembelajaran DaKon dapat membantu siswa untuk melatih keterampilan berbicara secara mandiri. Ahli media juga memberikan saran berupa penambahan petunjuk penggunaan media yang lebih detail agar menghindari kesalahan dalam pengoperasian media dan penambahan navigasi ke menu utama.

Selain divalidasi oleh ahli media, media pembelajaran DaKon juga divalidasi oleh ahli materi. Aspek yang divalidasi oleh ahli materi meliputi keseluruhan materi yang terdapat pada produk, penggunaan kosakata dan ungkapan komunikatif atau *Redemittel* serta kemampuan media untuk melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman. Data mengenai validasi tersebut didapatkan melalui angket terbuka yang terdiri dari delapan butir pertanyaan.

Ahli materi berpendapat bahwa media pembelajaran DaKon menarik. Selain itu, ahli materi juga berpendapat bahwa media dapat dioperasikan dengan mudah. Akan tetapi, terdapat tombol yang memiliki fungsi sia-sia seperti tombol lanjut ke halaman selanjutnya dan kembali ke halaman sebelumnya. Tanpa tombol-tombol tersebut, siswa cukup menggeser layar untuk lanjut ke halaman selanjutnya atau kembali ke halaman sebelumnya. Menurut ahli materi, kosakata yang digunakan telah sesuai dengan tingkat bahasa Jerman A1 dan telah sesuai dengan tema yang diambil, seperti *Gegenstände in der Schule*, *Schulfächer*, *usw.* Ungkapan komunikatif atau *Redemittel* media DaKon telah sesuai dengan tingkat bahasa Jerman A1. Ahli materi menyarankan untuk menyesuaikan ungkapan komunikatif tersebut dengan kurikulum bahasa Jerman kelas X SMA/SMK.

Ahli materi berpendapat bahwa *Redemittel* dan kosakata yang digunakan sudah bervariasi dan perlu ditambahkan pembahasan mengenai *Adjektiv* dan ujaran *Wie findest du...?* pada subtema *Schulfächer*. Selain itu, materi yang terdapat pada media telah sesuai dengan tema *Kennenlernen* dan *Schule*. Menurut ahli materi, latihan pada media belum sepenuhnya memfasilitasi siswa untuk melatih keterampilan berbicara secara mandiri. Latihan yang digunakan masih berbentuk pemahaman *Redemittel* atau kosakata. Oleh karena itu, ahli materi menyarankan agar memberikan latihan yang berkaitan langsung dengan diri siswa sehingga siswa mampu memproduksi sebuah kalimat sesuai dengan kemampuannya. Selain itu, ahli materi juga memberikan saran yang lain, yakni (1) kosakata pada menu *Wortschatz* dibentuk kolom/tabel *Deutsch-Indonesisch*, (2) gambar dibuat lebih jelas, (3) pemberian perintah soal pada latihan serta penambahan identitas media.

Setelah melalui tahap validasi, peneliti mengujicobakan produk kepada siswa kelas X IBB SMAN 5 Malang berjumlah 26 orang. Pelaksanaan uji coba diamati oleh tiga Observer. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengetahui respons siswa terhadap media yang dikembangkan. Kegiatan observasi mengacu pada lembar observasi. Pada lembar observasi terdapat lima butir pertanyaan.

Observer 1, siswa memperhatikan penjelasan mengenai media dengan baik. Selain itu, siswa juga mengujicobakan media yang diberikan.

Observer 1 berpendapat bahwa siswa tidak mengalami kesulitan pada saat menggunakan media pembelajaran DaKon. Pada saat melakukan uji coba, siswa antusias dan bersemangat untuk mempelajari materi yang terdapat pada media. Observer 1 berpendapat bahwa siswa fokus dan aktif saat uji coba berlangsung sehingga kondisi kelas kondusif. Pada lembar observasi, Observer 1 memberikan kesimpulan bahwa siswa memperhatikan penjelasan media dengan baik dan siswa terlihat antusias, aktif dan fokus saat uji coba media berlangsung. Saat uji coba media berlangsung, siswa tidak mengalami kesulitan.

Observer 2 berpendapat bahwa siswa memperhatikan penjelasan mengenai media dengan baik. Menurut Observer 2, siswa membuka dan mencoba semua fitur yang terdapat pada media dan berlatih dialog dengan bantuan media. Selain itu, siswa tidak mengalami kesulitan pada saat mengoperasikan media. Observer 2 berpendapat bahwa siswa bersemangat dan antusias pada saat mengoperasikan media, terutama pada saat memainkan audio pada media pembelajaran DaKon. Siswa juga mengujicobakan media yang diberikan. Pada saat melakukan uji coba, kondisi kelas kondusif. Hal tersebut disebabkan, karena siswa fokus untuk mencoba media dan memahami materi yang terdapat pada media. Observer 2 memberikan kesimpulan bahwa pada uji coba media, siswa terlihat sangat antusias dan benar-benar berlatih berbicara dengan bantuan Redemittel dan kosakata yang terdapat pada aplikasi.

Menurut Observer 3, siswa memperhatikan penjelasan mengenai media dengan baik dan mencoba semua fitur yang terdapat pada media. Selain itu, Observer 3 berpendapat bahwa siswa tidak mengalami kesulitan saat mengoperasikan media. Siswa sangat antusias dan bersemangat saat melakukan uji coba. Hal tersebut dikarenakan media memiliki tampilan yang menarik dan fitur-fitur yang terdapat pada media membantu siswa dalam berlatih keterampilan berbicara. Menurut Observer 3, siswa terlihat fokus dan aktif pada saat mengujicobakan media sehingga kondisi kelas kondusif. Pada lembar observasi, Observer 3 memberikan kesimpulan bahwa pada kegiatan uji coba media, siswa sangat aktif dan antusias. Fitur-fitur yang terdapat pada media tersebut membantu siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman dengan tema terkait.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis angket terbuka dari ahli media, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran DaKon layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk melatih keterampilan berbicara siswa kelas X SMA/SMK. Hal tersebut sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Duludu (2017: 11) bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar serta meningkatkan fokus siswa dalam menerima materi yang diajarkan. Ahli media menyatakan bahwa terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki, di antaranya penambahan petunjuk penggunaan media yang lebih jelas, dan penambahan tombol navigasi ke menu utama.

Berdasarkan hasil analisis angket terbuka ahli materi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran DaKon menarik dan sesuai dengan materi yang diajarkan pada kelas X SMA/SMK yakni *Kennenlernen* dan *Schule*. Hal tersebut sejalan dengan teori yang disampaikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam Silabus Kurikulum 2013 (2016: 2) bahwa materi yang diajarkan kepada kelas X di semester ganjil dan genap adalah *Kennenlernen* dan *Schule*. Selain itu, media pembelajaran ini layak digunakan sebagai penunjang dalam melatih keterampilan berbicara siswa kelas X SMA/SMK. Ahli materi menyatakan bahwa terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki, di antaranya memberikan latihan yang berkaitan langsung dengan diri siswa, dan memperjelas perintah atau petunjuk latihan yang diberikan. Ahli materi juga menyarankan untuk memberikan identitas yang jelas pada media.

Berdasarkan hasil analisis data observasi pada saat siswa melakukan uji coba dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran “DaKon” mendapatkan respon yang positif dari siswa. Siswa antusias dalam mengoperasikan media DaKon serta semangat dalam melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman dengan fitur-fitur yang terdapat pada media. Pendapat Observer 1, 2, dan 3 sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Arsyad (2011: 26). Arsyad (2011: 26) berpendapat bahwa media pembelajaran dapat mengarahkan perhatian siswa dalam memahami materi yang diajarkan serta melatih siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri.

Simpulan dan Saran

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran “DaKon” untuk melatih keterampilan berbicara siswa kelas X SMA/SMK. Tujuan pengembangan media ini adalah untuk memotivasi siswa dalam berbicara bahasa Jerman di luar pembelajaran. Media pembelajaran DaKon memiliki kelebihan dapat diakses dengan mudah melalui gawai yang dimiliki oleh siswa di mana saja dan kapan saja. Selain itu, media pembelajaran ini tidak memerlukan koneksi Internet dalam pengoperasiannya. Media pembelajaran DaKon memiliki dua tema yakni *Kennenlernen* dan *Schule*. Tema-tema tersebut diajarkan kepada siswa di kelas X SMA/SMK. Siswa dapat melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman secara mandiri melalui materi dan latihan yang disajikan. Disisi lain, media ini juga memiliki kelemahan yakni siswa tidak dapat mengevaluasi, apakah kalimat yang diproduksi benar atau tidak. Media pembelajaran ini hanya terbatas untuk ponsel dengan sistem operasi Android sehingga siswa yang memiliki ponsel dengan sistem operasi iOS tidak dapat menggunakan media ini.

Media pembelajaran DaKon hanya dapat dijalankan pada ponsel pintar dengan sistem operasi Android. Spesifikasi minimal yang dimiliki ponsel agar dapat mengoperasikan media ini tanpa kendala adalah memiliki sistem operasi Android minimal 4.0 atau versi KitKat, RAM minimal 2 GB, ROM minimal 500 MB serta memiliki prosesor minimal *Dual-Core*. Media pembelajaran ini sebaiknya hanya digunakan untuk siswa kelas X SMA/SMK yang sedang mempelajari tema *Kennenlernen* dan *Schule*. Sebelum menggunakan media pembelajaran DaKon, sebaiknya pengguna membaca terlebih dahulu petunjuk penggunaan media ini. Hal tersebut bertujuan agar pengguna dapat mengoperasikan media dengan maksimal.

Daftar Rujukan

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Cetakan ke-15. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Duludu, Ummyssalam A.T.A. 2017. *Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*. Sleman: CV Budi Utama.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Silabus Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Jerman*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mustofa, Bisri. & Hamid, Abdul. 2016. *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Maliki Press.
- Nastiti, M. & Sunyoto, Andi. 2012. *Perancangan Aplikasi Manajemen Keuangan Pribadi Berbasis Android*, 13 (2), (Online), (<https://ojs.amikom.ac.id/index.php/dasi/article/view/99>), diakses 20 November 2018.
- Nurseto, Tejo. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik, 8 (1), (Online), (<https://journal.uny.ac.id/index.php/jep/article/view/706>), diakses 20 November 2018.