**PENGEMBANGAN MEDIA KUIS *LASS UNS SPIELEN***

**SEBAGAI PENUNJANG PEMBELAJARAN BAHASA JERMAN**

**DI SMA KELAS X- IBB**

**THE DEVELOPMENT MEDIA QUIZ “LASS UNS SPIELEN”**

**AS SUPPORTING GERMAN LEARNING IN HIGH SCHOOL**

**CLASS X LANGUAGE PROGRAM**

**Marita Ika Putri Pertiwi**

**NIM 140241601159**

E-mail: [maritataika@gmail.com](mailto:maritataika@gmail.com)

No. HP: 085843211805

**Drs. Tiksno Widyatmoko, M.A.**

**NIP 19600625 198802 1 001**

E-mail: [tiksno.widyatmoko.fs@um.ac.id](mailto:tiksno.widyatmoko.fs@um.ac.id)

No. HP: 081233220660

**ABSTRAK:** Penelitian dan pengembangan ini bertujuan mengembangkan media kuis *Lass uns spielen* untuk menunjang pembelajaran bahasa Jerman di SMA kelas X – IBB. Pengembangan media kuis *Lass uns spielen* mengadaptasi model pengembangan Plomp yang telah dimodifikasi menjadi 4 langkah, yaitu (1) *preliminary investigation*, (2) *design*, (3) *realization/construction*, dan (4) *test, evaluation and revision*. Data pada penelitian ini berupa hasil pengisian angket oleh validator dan hasil observasi uji coba yang dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil pengisian angket dan hasil observasi menunjukkan bahwa media *Lass uns spielen* layak digunakan sebagai media penunjang pembelajaran bahasa Jerman di SMA kelas X -IBB*.*

**Kata Kunci**:Media pembelajaran, *Lass uns spielen,* pembelajaran bahasa Jerman

***ABSTRACT:*** *The purpose of this research and development is to develop “Lass uns spielen” media which supports German learning process in class X language program of senior high school. The development of “Lass uns spielen” media has been adaptsed from Plomp development media and has been modified into 4 steps : (1) preliminary investigation, (2)design, (3) realization or construction, and (4) test, evaluation and revision. In this research, the instrument used to collect data are questionnaires and observation sheets. The quistionnaires ist fulfilled by validator in order to get the data and the result of the experimental observation is analyzed qualitatively descriptively. Based on the results of the questionnaire and the observation, it indicates that the media “Lass uns spielen” is appropriate to be used as media to support German learning in class X language program of senior high school.*

***Keywords****: learning media, Lass uns spielen, German learning*

**Pendahuluan**

Bahasa Jerman merupakan salah satu mata pelajaran peminatan yang pada umunya baru diajarkan di SMA. Beberapa sekolah menengah atas di kabupaten Malang mengajarkan bahasa Jerman sebagai mata pelajaran bahasa asing yang wajib diajarkan di SMA, khususnya bagi program ilmu bahasa dan budaya. Pengenalan bahasa Jerman sebagai bahasa asing baru, setelah bahasa Inggris membuat siswa merasa kesulitan untuk belajar bahasa Jerman mulai dari awal. Kesulitan tersebut yang membuat sebagian siswa kurang tertarik mempelajari bahasa Jerman.

Beberapa faktor yang menyebabkan siswa di SMA kurang tertarik mempelajari bahasa Jerman salah satunya karena media atau model yang digunakan guru dalam proses pembelajaran kurang menarik. Media pembelajaran merupakan salah satu penunjang berhasilnya sebuah proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa yang dibuat secara terencana untuk menunjang proses pembelajaran (Munadi, 2008: 5). Apabila media pembelajaran yang digunakan kurang memberikan motivasi untuk belajar siswa, maka proses pembelajaran akan menjadi sedikit membosankan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru memberikan persepsi dan pengalaman yang sama bagi seluruh siswa (Sadiman, 2008: 19).

Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur yang dilakukan pengembang kepada guru bahasa Jerman di SMAN 1 Tumpang dan SMAN 1 Lawang, media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran bahasa Jerman terbilang kurang variatif, seperti penggunaan kartu, gambar, dan pemanfaatan benda – benda di sekitar kelas. Hasil wawancara tersebut, dianggap pengembang telah mewakili kondisi seluruh SMA di Kabupaten Malang.

Faktor lain yang menyebabkan siswa kurang tertarik dengan bahasa Jerman, karena guru masih menggunakan buku teks yang bersifat *lower order thinking skill,* dimana siswa hanya memiliki kemampuan berpikir yang melibatkan kemahiran mengingat dan membuat konsep dari materi yang sudah ada. Menurut Anderson dalam Purbaningrum (2017: 63), “*Lower order thinking skill* atau berpikir tingkat rendah merupakan tingkatan berpikir yang mengacu pada taksonomi Bloom yang terdiri dari tiga aspek, yaitu mengingat, memahami, dan menerapkan.

Penggunaan buku teks yang mayoritas berisikan tulisan membuat siswa cepat bosan belajar dan beberapa latihan soal yang disajikan terbatas. Oleh sebab itu, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik, efektif, dan aplikatif untuk menumbuhkan minat belajar siswa terhadap bahasa Jerman. Media pembelajaran tersebut tidak digunakan sebagai pengganti dari buku teks, melainkan digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran bahasa Jerman.

Berdasarkan latar belakang di atas, pengembang tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran kuis “*Lass uns spielen*”. Pengembangan dan penelitian tersebut bertujuan untuk mengahasilkan media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran bahasa Jerman di SMA kelas X – IBB. Dengan pengembangan media ini, diharapkan dapat membuat siswa kelas X – IBB lebih tertarik dan antusias untuk belajar bahasa Jerman.

**Metode**

Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Plomp (dalam Rochmad, 2012: 66). Model pengembangan Plomp terdiri dari lima langkah yang telah dimodifikasi menjadi empat langkah, yaitu (1) *Preliminary Investigation* (investigasi awal). (2) *Design* (desain), (3) *Realization/Construction* (realisasi/konstruksi), dan *Test, Evaluation and Revision* (tes, evaluasi, dan revisi). Pengembang tidak menggunakan satu langkah terakhir dari model pengembangan Plomp yakni tahap *Implementation* (implementasi). Pada tahap tersebut, dilakukan penelitian lanjutan dengan penggunaan produk yang diterapkan dalam kondisi nyata untuk lingkup luas. Pengembang tidak melakukan langkah tersebut, karena pengembang hanya melakukan pengembangan produk sampai tahap revisi dan produk yang dikembangkan merupakan produk akhir.

Pengembangan media pembelajaran kuis *Lass uns spielen* telah melalui tahap validasi yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media tersebut. Validator ahli yang menguji kelayakan media ini adalah Robby Yunia Irawan, S.Pd., M.Pd selaku ahli media dan Lilis Afifah, S.Pd., M.Pd selaku ahli materi. Media ini juga diujicobakan kepada 12 siswa kelas X – IBB di SMAN 1 Tumpang. Kegiatan uji coba dilakukan sebanyak satu tahapan.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah angket terbuka dan lembar observasi. Sumber data berasal dari hasil pengisian angket terbuka oleh validator dan hasil observasi pada saat uji coba produk yang dilakukan secara konkret dan faktual. Data tersebut dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Pendapat ahli media dan ahli materi selaku validator digunakan sebagai acuan pengembang pada saat revisi media.

**Hasil**

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini didasarkan pada hasil pengisian angket oleh validator yang dilakukan pada tanggal 18 Januari 2018 dan hasil observasi pada saat uji coba produk yang dilakukan pada tanggal 31 Januari 2018. Data tersebut dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Ahli media memberikan penilaian pada aspek tampilan media yang dituliskan pada lembar angket terbuka. Dalam angket terbuka yang diberikan, terdapat enam butir pertanyaan dan satu butir saran dan kritik. Berikut pengembang sertakan hasil penilaian ahli media pada angket terbuka.

**Tabel 1 Hasil Angket Terbuka Ahli Media**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Pertanyaan | Jawaban |
| 1. | Bagaimana pendapat anda mengenai media *Lass uns spielen* ? | Media disajikan dengan pengoperasian yang mudah dan mempunyai tampilan visual yang menarik. |
| 2. | Bagaimana pendapat anda mengenai kombinasi warna pada media *Lass uns spielen* ? | Kombinasi warna yang dipilih menarik dan sesuai untuk pebelajar tingkat SMA. |
| 3. | Bagaimana pendapat anda mengenai penataan komponen pada media *Lass uns spielen* ? | Penataan komponen baik dan dilakukan secara konsisten. |
| 4. | Bagaimana pendapat anda mengenai *font* yang digunakan pada media *Lass uns spielen* ? | *Font* yang dipilih menarik dan memiliki keterbacaan yang jelas. |
| 5. | Bagaimana pendapat anda mengenai audio pendukung yang digunakan pada media *Lass uns spielen* ? | Kualitas audio baik dan sudah disertai fungsi untuk kontrol suara. |
| 6. | Apakah anda setuju, bahwa media *Lass uns spielen* dapat digunakan sebagai alternatif belajar mandiri siswa untuk mempelajari tema *Gegenstände in der Schule* ? | Ya, media ini dapat membantu siswa dalam menguji pemahaman terkait materi yang sudah dipelajari. |
| 7. | Berikan saran dan kritik anda mengenai media *Lass uns spielen* ? | Tampilan *Lösung* perlu diperbaiki agar keterbacaannya lebih mudah dan petunjuk penggunaan media perlu dilengkapi. |

Hasil analisis selanjutnya didasarkan pada angket terbuka yang telah diisi oleh ahli materi. Ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek materi dalam media *Lass uns spielen* yang mengacu pada tujuh butir pertanyaan dan satu butir kritik dan saran. Berikut pengembang sertakan hasil pengisian ahli materi dalam angket terbuka yang diberikan pengembang.

**Tabel 2 Hasil Angket Terbuka Ahli Materi**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Pertanyaan | Jawaban |
| 1. | Bagaimana pendapat anda mengenai media *Lass uns spielen* ? | Secara umum menarik. |
| 2. | Bagaimana pendapat anda mengenai soal yang disajikan pada media *Lass uns spieln* ? | Perlu dipastikan jenis – jenis soal yang sesuai. |
| 3. | Apakah soal yang disajikan pada media *Lass uns spielen* sudah sesuai dengan tema *Gegenstände in der Schule* ? Jelaskan pendapat anda ! | Ya. Sebaiknya dibuat ururtan soal sesuai dengan jenis dan bentuknya. |
| 4. | Apakah kosa kata yang digunakan sudah sesuai dengan *Niveau A1?* Jelaskan pendapat anda ! | Sebagian besar sudah, ada beberapa yang perlu diperbaiki. |
| 5. | Bagaimana tingkat kesulitan soal pada media *Lass uns spielen* ? Jelaskan pendapat anda ! | Sebagian besar masih berada di level mudah. |
| 6. | Apakah soal yang disajikan dalam media ini sudah bervariasi ? Jelaskan pendapat anda ! | Ya. Tetapi perlu ditambahkan variasi lain dengan komposisi yang seimbang. |
| 7. | Apakah anda setuju, bahwa media *Lass uns spielen* dapat digunakan sebagai alternative belajar mandiri oleh siswa kelas X-IBB di SMA untuk mempelajari tema *Gegenstände in der Schule* ? | Setuju. |
| 8. | Berikan saran dan kritik anda mengenai media *Lass uns spielen ?* | Agar dapat digunakan, soal pada media ini sebaiknya diperbaiki terlebih dahulu. |

Hasil analisis terakhir diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan oleh dua observer. Kegiatan observasi didasarkan pada kelima butir pertanyaan pada lembar observasi. Kedua observer bertugas mengamati respon siswa selaku subjek coba pada saat menggunakan media *Lass uns spielen* yang dituliskan dalam lembar observasi secara konkret dan faktual. Hasil pengamatan kedua observer saat kegiatan uji coba produk sebagai berikut.

**Tabel 3 Hasil Observasi oleh Observer Pertama dan Kedua**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Pertanyaan | Jawaban Observer 1 & 2 |
| 1. | Bagaimana antusias siswa pada saat menggunakan media *Lass uns spielen* ? | Siswa cukup antusias. Hal ini terlihat dari siswa yang memperhatikan penjelasan dan menggunakan media dengan cukup semangat. |
| 2. | Apakah media *Lass uns spielen* dapat digunkan sebagai sumber belajar siswa ? | Ya, karena media tersebut berisikan kumpulan soal yang sesuai dengan level siswa dan dapat digunakan untuk latihan belajar. Terlebih lagi terdapat kunci jawaban agar siswa mengetahui jawaban yang benar. |
| 3. | Apakah siswa mengalami kesulitan saat menggunakan media *Lass uns spielen* ? | Tidak, karena sebelum menggunakan media, peneliti menjelaskan bagaimana penggunaan media. Selain itu, pada media juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaan. |
| 4. | Apakah siswa lebih bersemangat dan termotivasi dengan menggunakan media *Lass uns spielen* ? | Cukup bersemangat dan termotivasi, karena kuis dibuat menarik dan menggunakan laptop. Media juga dilengkapi dengan gambar yang menarik. |
| 5. | Apakah siswa dapat menjawab soal pada media *Lass uns spielen* tanpa melihat pekerjaan temannya ? | Siswa menjawab soal tanpa berdiskusi dengan temannya, karena masing-masing siswa menjawab soal sesuai dengan kecepatan masing – masing. |

**Pembahasan**

Berdasarkan hasil analisis angket terbuka yang telah diisi oleh ahli media dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kuis *Lass uns spielen* cukup menarik dan layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran bahasa Jerman. Hal tersebut sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Munadi (2008: 43) bahwa, media pembelajaran mampu meningkatkan perhatian siswa terhadap materi ajar, karena siswa akan mefokuskan perhatiannya kepada sesuatu yang dianggap menarik. Ahli media memberikan saran untuk perbaikan media, antara lain (1) tanda benar pada kunci jawaban sebaiknya diperbaiki, agar memiliki keterbacaan lebih jelas, dan (2) petunjuk penggunaan produk dilengkapi.

Media pembelajaran kuis *Lass uns spielen* telah melalui tahap validasi oleh ahli materi. Berdasarkan hasil analisis angket terbuka yang dilakukan oleh ahli materi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kuis *Lass uns spielen* layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran bahasa Jerman dan dapat digunakan sebagai alternatif belajar mandiri. Hal tersebut sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Daryanto (2013: 51) bahwa, media pembelajaran yang digunakan sebagai alternatif belajar mandiri adalah jenis media pembelajaran multimedia interaktif. Dikatakan multimedia interaktif, karena siswa dapat mengoperasikan media sesuai dengan yang dikehendaki siswa. Ahli materi memberikan beberapa saran untuk perbaikan media antara lain (1) soal pada media *Lass uns spielen* diperbaiki terlebih dahulu agar tingkat kesulitan soal lebih terlihat, dan (2) struktur kebahasaan yang terlalu sulit untuk kelas X, diubah sesuai dengan kemampuan siswa kelas X.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh kedua observer pada saat uji coba produk dapat disimpulkan bahwa siswa lebih tertarik dan semangat untuk mempelajari bahasa Jerman, khususnya tema *Gegenstände in der Schule* dengan menggunakan media pembelajaran kuis *Lass uns spielen*. Pendapat kedua observer sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Munadi (2008: 44), bahwa media pembelajaran mampu menggunggah perasaan dan penerimaan siswa terhadap materi ajar. Penggunaan media pembelajaran akan menimbulkan perhatian siswa yang tertuju pada pelajaran yang diikuti. Selain itu, media pembelajaran kuis *Lass uns spielen* dilengkapi dengan nilai dari hasil pekerjaan siswa dan kunci jawaban yang dapat digunakan siswa sebagai alternatif belajar mandiri.

Hasil analisis data yang sudah dilakukan sesuai dengan pengembangan yang dilakukan oleh Rohma (2012) dengan judul “Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Komputer untuk Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI-IPS 4 SMA Negeri 1 Dampit Tahun Ajaran 2011/2012”. Pengembangan tersebut dapat disimpulkan bahwa media kuis dapat dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran bahasa Jerman yang membahas tema-tema tertentu dalam proses pembelajaran bahasa Jerman di SMA.

**Simpulan**

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran kuis *Lass uns spielen* yang dapat menunjang pembelajaran bahasa Jerman. Media yang telah melalui tahap validasi, revisi, dan uji coba dinyatakan layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran bahasa Jerman di SMA kelas X – IBB untuk pembahasan tema *Gegenstände in der Schule*. Siswa terlihat lebih bersemangat dan antusias untuk belajar bahasa Jerman, khususnya tema *Gegenstände in der Schule* dengan menggunakan media *Lass uns spielen*.

**Saran**

Berkaitan dengan paparan hasil penelitian dan pengembangan, serta simpulan di atas, pengembang memberikan beberapa saran untuk memaksimalkan penggunaan media *Lass uns spielen*, antara lain (1) media *Lass uns spielen* sebaiknya hanya digunakan untuk siswa kelas X-IBB di SMA yang sedang mempelajari materi *Gegenstände in der Schule*, (2) media *Lass uns spielen* dapat digunakan untuk melatih kemampuan bahasa Jerman siswa, khususnya kepahaman terhadap materi *Gegenstände in der Schule*, (3) dibutuhkan ruang penyimpanan yang cukup pada *laptop* atau komputer untuk mengakses media ini, (3) untuk memaksimalkan penggunaan media *Lass uns spielen*, sebaiknya pengguna membaca terlebih dahulu petunjuk penggunaan media ini.

Tidak hanya digunakan sebagai penunjang pembelajaran bahasa Jerman, media *Lass uns spielen* dapat digunakan sebagai bahan kajian pada seminar akademik atau disosialisasikan pada pertemuan guru bahasa Jerman SMA. Selain itu, media *Lass uns spielen* dapat diunggah di laman *Webblog* untuk mempermudah akses bagi siswa yang ingin mempelajari bahasa Jerman, khususnya tema *Gegenstände in der Schule.*

**Daftar Rujukan**

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.

Purbaningrum, Kus Andini. 2017. *Berpikir Tingkat Rendah Menuju Berpikir Tingkat Tinggi.* Jurnal Program Studi Pendidikan dan Penelitian Matematika, 16 (1): 61-76.

Rochmad. 2012. *Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematikaa*. Jurnal Portal Garuda.

Sadiman, Arief. 2008. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raya Grafindo Persada.

Rohma, Nikamtu. 2012. *Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Komputer untuk Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI-IPS 4 SMA Negeri 1 Dampit Tahun Ajaran 2011/2012. Die Werke,* 1(1), (online). (http://jurnal-online.um.ac.id/data/artikel/artikelE0E6DDA5A26F3D6D6C5F951A499F2438.pdf)