

PENGEMBANGAN MEDIA ILUSTRASI DALAM MATERI KENNENLERNEN PADA KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS X SMAN 12 SURABAYA

Bagas Hartha

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya
harthakarun@gmail.com

Suwarno Imam Samsul

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya
suwarnoimam@gmail.com

Abstract

Students' understanding is derived from the acceptance of the material presented by the teacher. The acceptance of materials by students delivered relies on listening and reading skills. Therefore, it is important to improve both skills, especially reading. According to the German language subject teacher at SMAN 12 Surabaya, there are difficulties about the exposure of *kennenlernen* material along with German grammatics regarding *verben* conjugation and case (*Fall*). The focus of German language learning at high school level is limited to reading ability. This focus is felt precisely with the media developed. This is because the image is dominant but still supports the text that will be by the students. With this media it is expected that in this development research learning will be more interesting and students will more easily master vocabulary. The method used is the development of Research and Development (R& D) theory of Borg and Gall. The research measures include: (1) analyze, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation. This research missed the implementation stage due to the Covid-19 pandemic outbreak, so that after the development stage immediately switched to the evaluation stage, namely by conducting validation tests on material experts I, material experts II and media experts. The results of the analysis concluded that the development of Board Game media has been feasible to use. This is indicated by the validation results conducted by 3 experts, namely 1 media expert and 2 material experts. Validation results conducted by material experts and media experts showed values of 79%, 83% and values of 97.3% so that it is generally categorized as strong so that it can be used without revision.

Kata Kunci: development, illustration, reading skills

PENDAHULUAN

Salah satu pembelajaran bahasa asing yang dijumpai di sekolah adalah pembelajaran bahasa Jerman. Pada pembelajaran bahasa Jerman, dikenal empat keterampilan dasar, yaitu keterampilan membaca (*Lesen*), keterampilan menulis (*Schreiben*), keterampilan mendengar (*Hoeren*), dan keterampilan berbicara (*Sprechen*). Pemahaman siswa didapat dari penerimaan siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Siswa menerima materi yang disampaikan oleh guru dengan keterampilan mendengarkan dan membaca. Oleh karena itu, penting adanya meningkatkan kedua keterampilan tersebut, utamanya membaca. Pengajar atau guru juga dituntut untuk lebih inovatif guna mempermudah serta mempercepat pemahaman siswa terhadap materi bahasa Jerman yang diberikan. Hal ini memang harus dilakukan mengingat rintangan mengajar bahasa asing adalah mempelajari berbagai macam kosakata dan frasa baru.

Kosakata dan frasa baru ini dapat menghambat keefektifan belajar mengajar jika bahan ajar yang digunakan kurang menarik dan bersifat tekstual. Penguasaan kosakata atau perbendaharaan kata dan frasa

penting untuk dipelajari, karena kurangnya penguasaan kosakata dapat mengakibatkan kesulitan siswa dalam memahami makna suatu kalimat atau paragraf serta menghambat siswa dalam berbicara dan menulis. Solusi untuk mengatasi hambatan ini adalah dengan menggunakan gambar yang melibatkan gaya belajar visual. Menurut Sungkono dan Murti Kusuma, pembelajaran yang melibatkan indra visual (dalam penelitian ini gambar) dapat diserap oleh siswa lebih cepat dan efisien hingga 83%. Selain itu, gambar dapat mengusir kebosanan dan menarik minat belajar siswa sehingga tetap bersemangat dalam menyimak materi. Media gambar pun harus disesuaikan konten dan pewarnaannya agar lebih maksimal.

Konten yang diambil menyesuaikan kebutuhan dan kesulitan guru. Di SMA Negeri 12 Surabaya, terdapat kesulitan tentang pemaparan materi *kennenlernen* beserta grammatika bahasa Jerman mengenai konjugasi *verben* dan kasus (*Fall*). Menurut salah satu guru mata pelajaran bahasa Jerman yang mengajar di SMAN 12 Surabaya, fokus pembelajaran bahasa Jerman pada jenjang SMA

hanya terbatas pada kemampuan membaca. Fokus ini dirasa sesuai dengan media yang akan dikembangkan. Hal ini dikarenakan gambar bersifat dominan namun tetap sebagai penunjang teks yang dibaca oleh siswa. Guna mengatasi kesulitan guru, dalam media ini tetap dibubuhi beberapa penjelasan gramatika namun bersifat minor sehingga siswa pun lebih efektif dalam memahami materi. Oleh karena itu, media ilustrasi dalam materi kennenlernen pada keterampilan membaca diharapkan mampu mengatasi masalah yang dihadapi siswa kelas X SMAN 12 Surabaya.

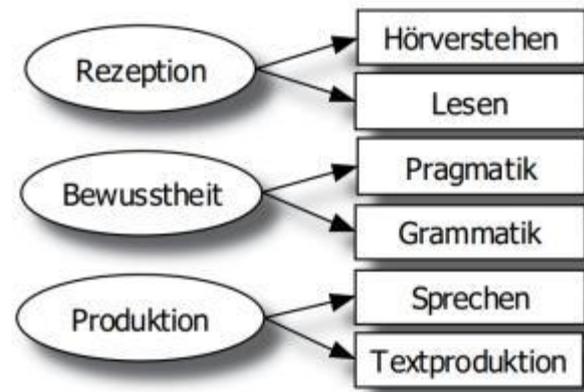
Media Ilustrasi yang dikembangkan ini mirip seperti komik strip namun perbedaannya terdapat pada struktur ilustrasinya. Komik strip sesuai namanya terdiri dari kotak atau strip yang terdiri dari 2 atau lebih strip per baris. Ilustrasi pada media yang dikembangkan ini hanya berisi ilustrasi percakapan yang per halamannya berisi 1-2 adegan. Selain ilustrasi percakapan, ditambahkan pula mind-map, term & conditions, dan tabel gramatik untuk mempermudah pemahaman materi oleh siswa. Konten materi yang diambil pada pengembangan media ini mengacu pada *Lektion 1: sich vorstellen* buku *Deutsch ist einfach* kelas X.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana pengembangan media ilustrasi dalam materi kennenlernen pada keterampilan membaca siswa kelas X SMAN 12 Surabaya?”. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pengembangan media ilustrasi dalam materi kennenlernen pada keterampilan membaca siswa kelas X SMAN 12 Surabaya. penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar dan ketertarikan pada siswa dalam mempelajari bahasa jerman serta mempermudah siswa mempelajari kosakata, frasa dan gramatika pada materi *sich vorstellen*. Penelitian ini berfokus pada: a) Tahapan penelitian ini hanya terbatas hingga tahap validasi media dan validasi materi; b) Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan; c) Konten materi yang digunakan dalam media ilustrasi ini ialah materi semester 1 yaitu *sich vorstellen* dengan subbab *Begrueßung und Verabschiedung, sich vorstellen* dan *andere vorstellen* yang disesuaikan dengan silabus kelas X.

Penelitian ini mengacu pada keterampilan membaca siswa. Membaca merupakan salah satu jenis kemampuan berbahasa yang bersifat reseptif atau penerimaan, karena dengan membaca seseorang akan memperoleh informasi, ilmu pengetahuan, dan pengalaman baru. Semua yang diperoleh melalui bacaan memungkinkan seseorang mampu mempertajam pandangan, daya pikir serta wawasannya. Pada umumnya, membaca dinilai identik dengan belajar dalam arti memperoleh informasi.

Jude (2007: 19) yang menyatakan bahwa *Lesen* (membaca) termasuk kedalam bagian *rezeption*

(penerimaan), yang dalam penelitian ini adalah penerimaan siswa terhadap materi.



Gambar 1. Bagan keterampilan ber bahasa

Mengenai pengertian membaca itu sendiri, Christman (dalam Mulyati, 2009 : 31) berpendapat bahwa “...das *Lesen als eine Wechselwirkung zwischen einem gegebenen Text und den Kognitionsstrukturen des Lesers.*” yang berarti membaca sebagai interaksi antara teks yang diberikan dan struktur kognitif pembaca (dalam Mulyati, 2009: 31). Pearson (dalam Mulyati, 2009: 6) membagi faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca menjadi dua, yakni:

- i. Faktor internal pembaca
Faktor ini berasal dari dalam diri pembaca, seperti latar belakang pembaca, kemampuan berbahasa, minat pembaca, dan perasaan pembaca.
- ii. Faktor eksternal pembaca
Pada faktor ini, dibagi lagi menjadi dua bagian, yakni: unsur dalam bacaan dan lingkungan baca. Unsur dalam bacaan merupakan karakteristik dari bacaan yang dibaca, seperti tingkat keterbacaan teks dan tingkat kesulitan kata. Sedangkan lingkungan baca meliputi faktor lingkungan pembaca ketika membaca, seperti fasilitas, guru, dan model pengajaran.

Keterampilan membaca secara garis besar dibagi kedalam dua kategori yaitu membaca nyaring dan membaca dalam hati. Sesuai dengan nama pembagiannya, membaca nyaring merupakan membaca dengan suara lantang sedangkan membaca dalam hati merupakan membaca dengan berbisik atau tidak mengeluarkan suara.

Pada penelitian ini, keterampilan membaca yang dimaksud merupakan membaca dalam hati dikarenakan materi yang termuat dalam media dibaca untuk dipahami. Membaca dalam hati dibagi kedalam dua bagian, yaitu membaca Ekstensif dan membaca Intensif. Menurut Boudah (2018) Membaca ekstensif merupakan teknik membaca secara luas atau teknik membaca cepat yang objeknya adalah bacaan atau teks yang dikuasai dalam waktu sesingkat mungkin. Membaca ekstensif meliputi:

- (1) Membaca Survei
Jenis membaca yang dilakukan sebelum pembaca memulai membaca, biasanya meneliti terlebih dahulu apa yang akan ditelaah (Nurhadi, 2010: 192).
- (2) membaca Sekilas
jenis membaca yang membuat mata agar bergerak lebih cepat untuk melihat, memperhatikan bahan tertulis untuk mendapatkan sebuah informasi penting (Tarigan, 1994: 33).
- (3) Membaca Dangkal.
Menurut Broughton, Jenis membaca yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang dangkal yang bersifat luaran (dalam Nurhadi, 2010: 193).

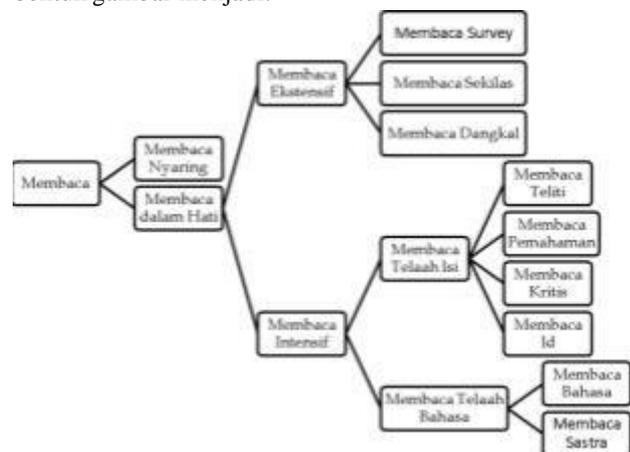
Selain membaca ekstensi, terdapat pula membaca intensif. Menurut Tarigan (1986: 35) membaca intensif membutuhkan bacaan yang singkat selain itu juga menuntut adanya suatu pemahaman yang mendalam serta terperinci terhadap suatu bahan bacaan. Tarigan membagi kegiatan intensif menjadi dua bagian, yaitu:

- (1) Membaca Telaah Isi
Membaca telaah isi merupakan kegiatan pemahaman yang dilakukan setelah menemukan bahan bacaan yang menarik ketika membaca sekilas sehingga mendorong kita untuk mengetahui isi bacaan secara mendalam. Membaca telaah isi menuntut adanya ketelitian, pemahaman, kekritisian, berpikir, serta keterampilan untuk menangkap ide-ide yang tersirat di dalam bacaan. Membaca telaah isi itu sendiri terbagi menjadi (Tarigan, 1994: 39):
 - i. Membaca Teliti
Membaca teliti adalah membaca dengan cermat dalam mencari suatu informasi.
 - ii. Membaca Pemahaman,
Membaca pemahaman merupakan membaca yang mengutamakan makna bacaan tidak terletak pada halaman tertulis, tetapi berada pada pikiran pembaca.
 - iii. Membaca Kritis,
Membaca kritis merupakan membaca yang evaluatif dan analisis.
 - iv. Membaca Ide
Membaca ide merupakan kegiatan membaca untuk mencari, memperoleh serta memanfaatkan ide-ide bacaan.
- (2) Membaca Telaah Bahasa
Membaca telaah bahasa merupakan suatu kegiatan membaca yang menuntut adanya pemahaman yang

mendalam terhadap bahasa yang membangun bacaan. Membaca telaah bahasa meliputi:

- i. Membaca Bahasa
Membaca bahasa merupakan membaca dengan mengungkapkan bahasa guna memperkaya dan memperkaya dan mengembangkan kosa kata yang terdapat pada bacaan tersebut
- ii. Membaca Sastra
Membaca Sastra merupakan membaca suatu karya sastra dengan melihat keindahan karya sastra dan memahami isi yang terdapat dalam karya sastra tersebut

Jenis-jenis membaca tersebut apabila dirupakan dalam bentuk gambar menjadi:



Gambar 2. Bagan jenis-jenis membaca

Keterampilan membaca yang diteliti ialah membaca pemahaman. Hal ini dikarenakan tujuan dari adanya media ini ialah memahami siswa terhadap materi bertema *kennenlernen*. Membaca pemahaman berkenaan dengan pemahaman pembaca terhadap teks. Tarigan (1994: 8) menyatakan bahwa membaca pemahaman merupakan membaca yang mengutamakan makna bacaan tidak terletak pada halaman tertulis, tetapi berada pada pikiran pembaca. Membaca pemahaman memerlukan ketekunan agar tetap konsentrasi terhadap bacaan. Salah satu penyebab hilangnya konsentrasi adalah bacaan yang terkesan tekstual. Untuk mengatasi masalah ini, dapat digunakan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran merupakan sarana untuk merangsang siswa supaya proses belajar mengajar terjadi (Sumanto dan Seken, 2012: 5). Rangsangan yang dimaksudkan pada pengertian ini adalah minat, perhatian, pikiran dan perasaan. Media pembelajaran selalu mengikuti perkembangan teknologi, dimana teknologi paling tua adalah menggunakan kertas. Hingga kini, kertas masih digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, namun disamping itu hadir pula dimasa kini teknologi audio

visual hingga media dengan mikroprosesor, yang biasa disebut dengan teknologi berbasis komputer, sebagai media pembelajaran. Menurut Bretz (dalam Arief dkk., 1996:38), pengelompokan media pembelajaran terbagi ke dalam delapan kelompok besar berdasarkan unsur pokok yang terkandung di dalamnya (suara gambar, grafik garis, simbol verbal tercetak, dan gerak). Kedelapan kelompok itu adalah:

No	Kelompok Media	Unsur Utama
1.	Media cetak	Simbol verbal
2.	Media audio	Suara
3.	Media semi gerak	Garis, simbol verbal, dan gerak.
4.	Media visual diam	Garis, simbol verbal, dan gambar.
5.	Media visual gerak	Gambar, garis, simbol verbal, dan gerak.
6.	Media audio cetak	Suara, dan simbol verbal.
7.	Media audio visual diam	Suara, gambar, garis, dan simbol verbal.
8.	Media audio visual gerak	Suara, gambar, garis, simbol verbal dan gerak

Jenis media pembelajaran yang dikembangkan adalah media ilustrasi yang termasuk ke dalam kelompok media visual diam. Menurut Jennah (2009: 63) Ilustrasi merupakan salah satu dari media gambar yang lebih menekankan penggambaran dari suatu peristiwa atau kejadian. Pada penelitian ini, penggambaran yang digunakan ialah penggambaran dialog serta materi yang mengacu pada bab *sich vorstellen* pada buku *Deutsch ist einfach*. Jennah menambahkan bahwa gambar ilustrasi biasanya mudah untuk diterjemahkan ke dalam kata-kata atau kalimat. Biasanya gambar ilustrasi ini lebih disukai oleh anak-anak yang banyak mengisi buku-buku cerita kesukaan mereka.

Menurut Rohidi (1984: 87) Ilustrasi ini dapat menjelaskan tentang makna dari sebuah tulisan sehingga membantu pembaca untuk memahami makna dari tulisan tersebut. Setiap media tentu memiliki kelebihan dan kekurangan, tidak terkecuali media ilustrasi. Sardiman (2003) mengemukakan kelebihan media gambar (termasuk ilustrasi) yaitu:

- (1) Bersifat konkrit dengan menunjukkan pokok permasalahan. Pada media ilustrasi kadangkala terdapat mind-map guna mempermudah siswa dalam mengingat dan memahami konten media.
- (2) Mengatasi batasan ruang dan waktu. Media ilustrasi lebih fleksibel dalam penggunaannya sehingga memudahkan siswa dan guru.

- (3) Mengatasi keterbatasan pengamatan. Dengan adanya media ilustrasi, suatu hal yang harus dipelajari namun sulit ditemui disekitar siswa dapat digambarkan dengan ilustrasi.
- (4) Mencegah kesalahpahaman. Media ilustrasi dapat mengurangi ambiguitas dalam mengidentifikasi suatu hal atau benda dengan memberikan penggambaran.
- (5) Murah harganya dan mudah didapat serta dapat digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Selain kelebihan, media ilustrasi memiliki kekurangan yang perlu diperhatikan. Kekurangan-kekurangan tersebut adalah:

- (1) Hanya bersifat visual. Media ilustrasi tidak dapat bergerak seperti halnya media animasi.
- (2) Ukuran gambar seringkali kurang tepat untuk pengajaran dalam kelompok besar.

- 3) Memerlukan ketersediaan sumber ketrampilan dan kejelian guru untuk dapat memanfaatkannya.

Kecenderungan siswa malas membaca diantaranya karena kurangnya ilustrasi pada modul pembelajaran. Kurangnya ilustrasi menyebabkan hilangnya minat dan motivasi siswa. Banyak faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Dengan demikian motivasi belajar pada diri siswa sangat dipengaruhi oleh adanya rangsangan dari luar dirinya serta kemauan yang muncul pada diri sendiri.

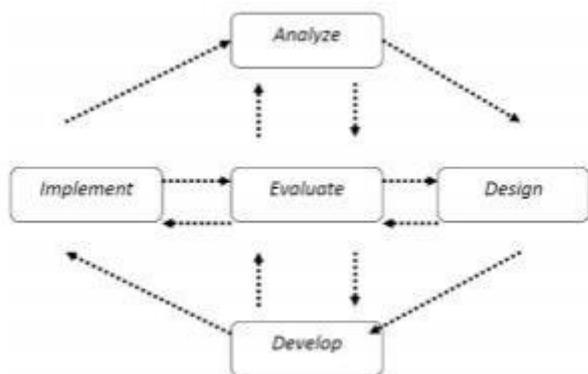
Media gambar cukup efektif dalam memotivasi siswa dengan menarik atensi siswa untuk belajar. Menurut Levitz (dalam Arsyad, 2002: 16) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Pada media ini, gambar atau ilustrasi digunakan sebagai penopang teks. Isi materi tetap disajikan dalam bentuk teks disertai dengan ilustrasi yang menggambarkan isi materi.

METODE

Pada penelitian ini digunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang biasa dikenal dengan R&D (*research and development*). Menurut Sugiyono (dalam Haryati, 2012: 13), R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut. Metode ini bertujuan untuk menghasilkan produk serta melihat kevalidan dan keefektifan melalui proses validasi oleh validator. Validator terdiri dari ahli media dan ahli materi. Teknik pembuatan buku ilustrasi ini menyesuaikan konten dan materi yang diambil dari buku modul guna menyesuaikan dengan RPP agar dalam penggunaannya tetap relevan dengan RPP yang berlaku.

(Akbar, 2013: 157)

Proses pembuatan media dilakukan dengan prosedural atau model ADDIE. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). ADDIE sendiri merupakan singkatan dari kelima langkah diatas. Lima langkah tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3 Bagan prosedural pengembangan ADDIE

Sumber data adalah subjek dari mana data diperoleh (Arikunto, 2013:172.) Penelitian ini menggunakan sumber data dari angket untuk mengetahui kelayakan media. Data lain diperoleh dari materi yang ada di beberapa buku yang dijadikan sumber materi yang disesuaikan dengan materi *Lektion I: Sich Vorstellen* pada modul *Deutsch ist einfach*.

Instrumen angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh responden. Berdasarkan prosedurnya, angket dapat dibedakan menjadi dua yaitu, angket langsung dan tidak langsung. Berdasarkan jenis penyusunan itemnya, angket dapat dibedakan menjadi tipe isian dan tipe penelitian. Teknik angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket langsung dengan tipe pilihan. Responden diminta memilih pilihan jawaban yang telah disediakan.

Data validasi didapatkan dari angket yang telah diisi oleh validator. Validasi sebagai analisis data digunakan untuk mengetahui kevalidan pengembangan media serta tampilan media ilustrasi *kennenlernen*. Analisis dilakukan dengan menggunakan skala Likert. Hasil validasi metode pembelajaran dapat diketahui dari perbandingan skor yang diperoleh dengan skor maksimal, sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

p = Persentase

$\sum x$ = Jumlah skor jawaban validator

$\sum xi$ = Jumlah skor maksimal

Kemudian dicari persentase kriteria validasi yang

mana tertera pada tabel berikut:	Kriteria
----------------------------------	----------

75.01% - 100%	Sangat Valid (dapat diterapkan tanpa revisi).
50.01% - 75%	Cukup Valid (dapat diterapkan dengan revisi yang relatif kecil).
25.01% - 50%	Kurang Valid (dapat digunakan dengan revisi total).
0.01% - 25%	Tidak Valid (tidak boleh digunakan).

HASIL & PEMBAHASAN

Berdasarkan model penelitian yang digunakan, penelitian pengembangan ini terdiri dari (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini melewati tahap implementasi dikarenakan adanya wabah pandemi *Covid-19*, sehingga setelah tahap pengembangan langsung beralih ke tahap evaluasi yaitu dengan melakukan uji validasi terhadap ahli materi I, ahli materi II dan ahli media.

Analisis dilakukan melihat kebutuhan di lapangan dan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran. Penelitian ini dilakukan di SMAN 12 Surabaya Kelas X. Wawancara dilakukan dengan guru pengajar bahasa Jerman, yaitu Frau Efi. Menurut wawancara yang dilakukan dengan Frau Efi, pembelajaran bahasa Jerman di SMA minim akan grammatikal dan sering tidak diperhatikan oleh siswa dikarenakan berada pada jam-jam terakhir pelajaran. Solusi yang dapat dilakukan ialah membuat media pembelajaran yang berguna sebagai penunjang buku ajar yang digunakan, yaitu *Deutsch ist einfach*, dalam hal grammatikal serta berguna pula sebagai pembangkit semangat belajar pada jam-jam akhir. Pada pembelajaran daring yang dilakukan saat ini, waktu mengajar Frau Efi kerap kali tersita dikarenakan harus menjelaskan tentang grammatikal. Dengan adanya media yang mampu menunjang dalam hal grammatikal serta pembangkit semangat ketika murid mulai mengantuk, maka kegiatan belajar mengajar bahasa Jerman akan lebih efektif.

Hal ini senada dengan Listia & Kamal (2008), yakni metode dan strategi pengajaran yang digunakan oleh guru juga menjadi yang cukup berpengaruh. Oleh karena itu, siswa seringkali merasa bosan dan mereka kurang maksimal dalam menerima materi yang sudah disampaikan. Peran media pembelajaran sangat dibutuhkan disini guna menyampaikan isi materi dan maksud guru pengajar, karena menurut *Association of Education and Communication Technology* (dalam Zaman dan Eliyawati, 2010: 2) media merupakan segala

bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.

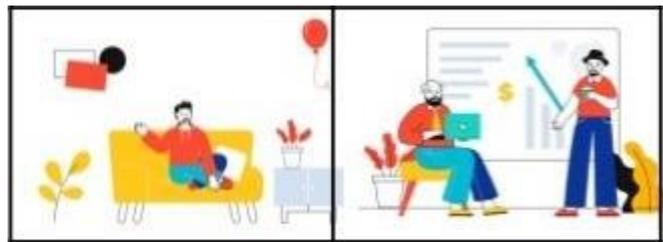
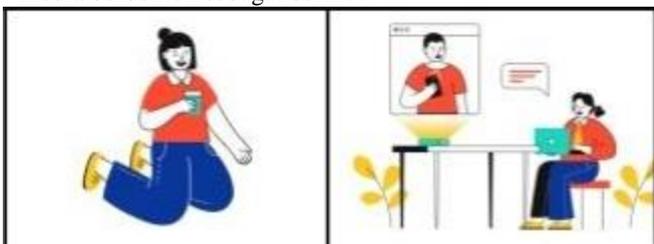
Setelah melakukan analisis melalui observasi lapangan dan wawancara guru, dilakukan perancangan media atau produk yang dibutuhkan guna menyelesaikan permasalahan di kegiatan belajar mengajar bahasa Jerman. Hal yang pertama dilakukan ialah melakukan pengajian materi, kemudian membuat ilustrasi yang menarik sesuai kebutuhan materi. Media dibuat dalam bentuk buku bergambar dan berwarna sehingga dapat berfungsi sebagai penghilang kebosanan siswa. Alat yang dibutuhkan dalam pembuatan media ialah printer, kertas *Art Paper*, dan alat spiral buku.

Materi yang dikaji adalah mengenai *Sich Vorstellen*. Di dalamnya terdapat tiga subbab, yaitu: 1) *Begrüßung und Verabschiedung* (sapaan dan perpisahan), *Sich Vorstellen* (berkenalan), dan *Andere Vorstellen* (memperkenalkan orang lain). Konsep materi serta grammatikal yang dimuat dalam media sesuai dengan silabus bab I *Sich Vorstellen* adalah sebagai berikut:



Gambar 4 Konsep materi media

Setelah dirumuskan konsep media yang akan dibuat kemudian dibuat ilustrasi sesuai kebutuhan. Setelah rancangan dibuat dengan matang, maka media dikembangkan sesuai rancangan. ketiga, yakni pengembangan, merupakan pembuatan media pembelajaran sesuai yang telah direncanakan. Pengembangan media ilustrasi yang digunakan dalam media berbentuk sebagai berikut:



Gambar 5 Karakter dalam media

Penggunaan ilustrasi dengan warna cerah mampu meningkatkan perhatian serta fokus siswa. Hal ini sesuai dengan opini Sujana dan Rifai (dalam Sukiman, 2012: 86) yang menyatakan bahwa Gambar berwarna cerah akan menarik perhatian siswa, jika sudah tertarik otomatis mereka akan memperhatikan. Fungsi ilustrasi pada media ini ialah penunjang materi yang ingin disampaikan kepada siswa. Letak materi disesuaikan tata letak dan warnanya sehingga dapat terbaca dan dipahami dengan baik. Ilustrasi dibuat dengan *Software Adobe Photoshop*. Berikut merupakan contoh gabungan karakter, *background* dan tulisan:



Gambar 6 *Andere Begrüessungen*

Gambar diatas merupakan salah satu sub-bab mengenai sapaan yang umum digunakan di Jerman. Karakter yang digunakan pada sub- bab ini mengisyaratkan menyapa sehingga siswa lebih paham akan maksud dari materi.

Berdasarkan hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa validasi materi pengembangan sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

Ahli media juga diperlukan untuk menilai tampilan media. Ahli Media pada pengembangan media ini adalah Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd., yang merupakan dosen Jurusan Seni Rupa Unesa. Hasil validasi materi oleh validator dikatakan valid dengan persentase sebesar 97,3. Berdasarkan hasil persentase tersebut menandakan bahwa validasi materi pengembangan Pengembangan Media Ilustrasi dalam Materi *Kennenlernen* pada Keterampilan Membaca Siswa Kelas X SMAN 12 Surabaya dinilai sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

PENUTUP

Simpulan

Pada tahap *Analyze* (analisa) dilakukan wawancara dengan guru bahasa Jerman SMA Negeri 12 Surabaya, didapati hasil bahwa siswa mengalami kesulitan dalam gramatikal bahasa Jerman serta kurangnya metode yang tepat dalam mengajarkan kosakata. Oleh karena itu media ini dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan gramatikal siswa serta memancing motivasi siswa dengan keterampilan membaca. Pembuatan media ilustrasi bertema "*kennenlernen*" disesuaikan dengan KD, indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan silabus dan kurikulum 2013 revisi. Validasi ahli materi I dan ahli materi II diperoleh persentase sebesar 83% dan 79% sedangkan validasi ahli media diperoleh persentase 97,3% yang mana termasuk ke dalam kriteria sangat baik dengan skala likert sangat kuat yang menunjukkan bahwa media ilustrasi bertema "*kennenlernen*" layak digunakan dalam proses pembelajaran tanpa adanya revisi.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang berupa pengembangan media ilustrasi bertema "*kennenlernen*" ini sebagai media baru dalam media pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman. Penelitian pengembangan ini dilakukan hanya sampai tahap validasi dan belum sampai ujicoba ke sekolah. Sehingga media ilustrasi dapat digunakan di lingkup SMA yang lebih luas untuk pembelajaran keterampilan membaca bahasa Jerman kelas X semester 1.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, Sa'dun. 2013. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: Rosdakarya. Arikunto, S. (2013). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo.

Hamalik, Oemar. 2004. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.

Haryati, Sri. 2012. "Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan". Vol.37. No.1 15 September 2012 : 11-26.

Jannah, Rodhatul. 2009. Media Pembelajaran. Banjarmasin: Antasari Press.

Jude, N., & Klieme, E. 2007. Sprachliche Kompetenz aus Sicht der paedagogisch-psylogischen Diagnostik (pp. 9-22)

Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset.

Lalremruati, M. A. 2019. Graphic novels as substitutions of traditional books to improve intensive reading skills. Language in India, 19(1), 120-123

Listia, R., & Kamal, S. 2008. Kendala Pengajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Retrieved on February, 11(060), 2011.

Meireles, S. M. 2006. Leseverstehen aus der Perspektive des Nicht-Muttersprachlers. Text J Verstehen, 299.

Mulyati, Y. 2009. Kecepatan Efektif Membaca: Apa, Mengapa, dan Bagaimana?. Bahasa dan Sastra Indonesia di Tengah Arus Global. Bandung: Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Musfiqon. 2012. Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar. Jakarta : Prestasi Pustakakarya.

Nold, G., Rossa, H., & Chatzivassiliadou, K. 2008. Leseverstehen Englisch (pp. 130-138).

Nurgiyantoro, B. 1995. Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta: Gadjah Mada University.

Nurhadi. 2003. Pendekatan Kontekstual. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Sardiman, Arief. 2003. Media Pendidikan, Pengertian, pengembangan dan. Pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Slameto. 1991. Belajar dan Faktor-Fakor Yang Mempengaruhi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana, N., & Rivai, A. 2002. Media pembelajaran (penggunaan dan pembuatannya). Bandung: Sinar Baru.

Sukiman.2012. Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: Pedagogia

Sumanto dan Seken, I Made. 2012. Modul Pengembangan Media Pembelajaran. SD. Malang: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Universitas Negeri.

Sungkono. 2003. Pengembangan Bahan Ajar. Yogyakarta: FIP UNY.

Tarigan, Henry Guntur. 1994. Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.

Zaman, Badru., Eliyawati, Cucu. 2010. Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru, Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Bandung: UPI