

GAME BELAJAR BAHASA JERMAN LUVLINGUA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JERMAN KETERAMPILAN MENYIMAK PESERTA DIDIK SMA KELAS XI

NUR AINI NADHIFA

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya
nur.17020094003@mhs.unesa.ac.id

Drs. Ari Pujosusanto, M.Pd.

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya
aripujosusanto@unesa.ac.id

Abstrak

Saat ini perkembangan *teknologi* diberbagai sektor semakin pesat, salah satunya dunia pendidikan. Apalagi pada masa pandemi *Covid-19* saat ini yang mengharuskan kegiatan pembelajaran dari rumah dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Banyak sekali aplikasi-aplikasi yang diciptakan untuk membantu proses pembelajaran, begitupun dalam pembelajaran bahasa Jerman. Salah satu aplikasi edukasi untuk membantu proses pembelajaran bahasa Jerman yaitu *game* belajar bahasa Jerman *Luvlingua*. Aplikasi ini dapat membantu pendidik untuk menyampaikan materi serta memudahkan peserta didik dalam belajar bahasa Jerman karena pada aplikasi ini memiliki fitur yang berbeda dari aplikasi lainnya dengan gaya belajar yang berbeda. Namun suatu hal dapat dikatakan sebagai media pembelajaran apabila memenuhi syarat atau komponen tertentu. Hal tersebut sependapat dengan Azhar (2011) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas, meliputi komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Untuk mengetahui apakah aplikasi ini dapat dikatakan sebagai media pembelajaran maka rumusan masalah pada artikel ilmiah ini yaitu apakah *game* belajar bahasa Jerman *LuvLingua* sesuai dengan syarat dan ketentuan media belajar dalam pembelajaran bahasa Jerman keterampilan menyimak kelas XI. Tujuan artikel ilmiah ini yaitu untuk mendiskripsikan aplikasi *game* belajar bahasa Jerman *LuvLingua* sebagai media pembelajaran bahasa Jerman keterampilan menyimak kelas XI. Artikel ilmiah ini disusun dengan mengkaji beberapa teori serta menggunakan pendekatan kualitatif jenis studi pustaka. Kajian pustaka yang digunakan adalah teori media pembelajaran, keterampilan menyimak, *game* belajar bahasa Jerman *LuvLingua*, dan kurikulum 2013. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat tiga *game* belajar bahasa Jerman *LuvLingua* sesuai dengan keterampilan menyimak serta sesuai dengan sebagian besar kriteria dan syarat media pembelajaran serta dapat digunakan pada pembelajaran bahasa Jerman keterampilan menyimak baik diawal maupun diakhir pembelajaran.

Kata Kunci Media pembelajaran, keterampilan menyimak, *Game LuvLingua*

Abstract

Currently the development of technology in various sectors is growing rapidly, one of which is the world of education. Especially during the current Covid-19 pandemic which requires learning activities from home by utilizing existing technology. Lots of applications are created to help the learning process, as well as in learning German. One of the educational applications to help the German learning process is the German learning game Luvlingua. This application can help educators to convey material and make it easier for students to learn German because this application has different features from other applications with different learning styles. However, one thing can be said as a learning medium if it meets certain requirements or components. This agrees with Azhar (2011) which states that learning media is a tool in the learning process both inside and outside the classroom, including components of learning resources or physical vehicles that contain instructional material in the student environment that can stimulate students to learn. To find out whether this application can be said to be a learning medium, the problem formulation in this scientific article is whether the LuvLingua German learning game is in accordance with the terms and conditions of learning media in learning German listening skills for class XI. German Luv Lingua as a medium for learning German listening skills for class XI. This scientific article is prepared by examining several theories and using a qualitative approach to the type of literature study. The literature review used is the theory of learning media, listening skills, the LuvLingua German learning game, and the 2013 curriculum. The results of the analysis show that there are 3 LuvLingua German learning games according to listening skills and in accordance with most of the criteria and requirements for learning media and can be used. in learning German listening skills both at the beginning and at the end of the lesson.

Keywords: Learning media, listening skills, LuvLingua game

PENDAHULUAN

Dalam keterampilan berbahasa, keterampilan menyimak merupakan salah satu bentuk keterampilan bahasa yang bersifat reseptif, yang berarti bukan hanya sekedar mendengar namun juga memahami (Iskandarwasid dan Sunendar, 2011:118). Sedangkan menurut Krimah (dalam Putri dan Elvina, 2019:1) mengemukakan bahwa pada kehidupan manusia pembelajaran pertama kali yaitu dengan menyimak, penguasaan keterampilan menyimak akan berpengaruh pada keterampilan berbahasa yang lain.

Saat ini perkembangan *teknologi* semakin pesat, setiap bidang sudah memanfaatkan teknologi untuk mempermudah aktivitas, salah satunya dunia pendidikan. Apalagi dengan adanya pandemi *Covid-19* (*Coronavirus Disease*) diberbagai belahan dunia salah satunya di Indonesia yang mengakibatkan kegiatan pembelajaran harus dilaksanakan dari rumah secara *online* dengan memanfaatkan *teknologi* yang ada saat ini. Hal ini berdasarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 dan 15 Tahun 2020 mengenai kebijakan pelaksanaan pendidikan pada masa darurat penyebaran *Covid-19*.

Dengan adanya keputusan tersebut banyak sekali aplikasi-aplikasi yang diciptakan untuk membantu proses pembelajaran, begitupun dalam pembelajaran bahasa Jerman. Salah satu aplikasi edukasi untuk membantu proses pembelajaran bahasa Jerman yaitu *game* belajar bahasa Jerman *Luvlingua*. *Game* belajar bahasa Jerman *Luvlingua* merupakan aplikasi belajar bahasa Jerman offline yang diproduksi oleh *developer LuvLingua* dan dirilis pada tahun 2016 serta dapat diunduh melalui *Google Play Store* atau *App Store*. Di dalamnya terdapat 27 sub tema yang terdiri dari 189 bagian materi yang berisi *Wortschatz* (kosa kata), *Sprachführer* (buku frasa), *Grammatik* (tatabahasa) yang dilengkapi dengan *game* seru dan gambar yang menarik serta sulih suara oleh penutur asli dengan pelafalan jelas. Untuk mengetahui aplikasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jerman keterampilan menyimak kelas XI maka

perlu disesuaikan dengan syarat dan kriteria media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut rumusan masalah dalam penulisan artikel ini adalah apakah *game* belajar bahasa Jerman sesuai dengan syarat dan ketentuan media belajar dalam pembelajaran bahasa Jerman keterampilan menyimak kelas XI semester II. Dengan tujuan yaitu untuk mendiskripsikan aplikasi *game* Belajar Bahasa Jerman *LuvLingua* sebagai media pembelajaran bahasa Jerman keterampilan menyimak kelas XI semester II. Dalam penulisan artikel ini menggunakan **teori media pembelajaran, keterampilan menyimak, game belajar bahasa Jerman LuLingua dan kurikulum 2013.**

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media belajar oleh pendidik saat proses pembelajaran sangatlah membantu, agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien (Sutjiono, 2005). Menurut Arsyad (2011) Media pembelajaran merupakan alat bantu pada proses pembelajaran, meliputi komponen sumber belajar yang mengandung materi intrusional serta dapat merangsang siswa untuk belajar baik di dalam maupun di luar kelas. Hal tersebut sependapat dengan Rösler dan Würffel (2014:) yang mengemukakan "*Medien sind Mittel, mit denen Inhalte, Aufgaben usw. transportiert werden, um so den Erwerb von Wissen und Fertigkeiten zu unterstützen.*". Hal tersebut bermaksud mendefinisikan media sebagai sebuah sarana yang digunakan untuk mendukung perolehan pengetahuan dan keterampilan.

Dalam media pembelajaran terdapat jenis yang beragam. Briggs mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat fisik yang digunakan dalam penyampaian materi pada proses pembelajaran seperti film, buku, video, dsb. (dalam Rudi dan Cipi, 2008:6). Hal tersebut senada dengan Rösler dan Würffel (2014:14) mengungkapkan "*Analoge Medien sind z.B. Videobänder, Hörkassetten, gedruckte Bücher oder ein Lernplakat an der Wand des Klassenzimmers/Kursraums; digitale Medien sind z.B. das Internet oder ein interaktives Whiteboard*", maksudnya media dibagi menjadi dua, yakni media analog contohnya kaset video, kaset audio, buku cetak, atau poster belajar di dinding kelas/ruang kursus dan media digital seperti internet atau papan tulis interaktif.

Sedangkan menurut Taksonomi Berzt (dalam Jalmur, 2016:11) media diklasifikasikan menjadi delapan yaitu : (1) media audiovisual gerak, (2) media audiovisual diam, (3) media audio semu gerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media semi gerak, (7) media audio, (8) media gerak.

Pembuatan media pun tidak asal melainkan juga memiliki tujuan dan fungsi masing-masing. Kemp dan Dayton (1985:28) mengungkapkan bahwa fungsi media pembelajaran terdiri dari : (1) mendorong minat dan aksi peserta didik selama pembelajaran, (2) menyajikan informasi, (3) memberi intruksi. Sependapat dengan Sadiman (2011: 17) yang menyatakan bahwa fungsi media yakni : (1) Memperjelas informasi, (2)Meminimalisir keterbatasan sarana dan prasarana, (3)Meningkatkan minat belajar dengan cara berhubungan langsung antara peserta didik dan sumber belajar, (3)Menguatkan peserta didik untuk belajar sendiri sesuai dengan keterampilan yang dimiliki, (4) Menstimulus peserta didik, memberikan pengalaman serta membangkitkan pemahaman yang sama.

Pemilihan media pembelajaran juga terdapat kriteria tertentu sesuai dengan kebutuhan peserta didik maupun pendidik serta materi yang akan disampaikan. Dalam pemilihan media pembelajaran perlu memperhatikan beberapa hal, antara lain menentukan sasaran pemilihan media sesuai dengan kebutuhan, familiaritas media dengan melibatkan pengetahuan mengenai karakteristik media yang akan dipilih, adanya perbandingan antara beberapa media yang akan dipilih sehingga bisa menentukan yang lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran (Rahardjo, dalam Yusufhadi, 1986:62). Menurut Rösler dan Würffel (2014:157) terdapat 4 kriteria dalam pemilihan media pembelajaran,yaitu: (1) *Wissen über Medien*, (2) *Fähigkeit zur Medienkritik*, (3) *Fähigkeit zur Mediennutzung*, (4) *Fähigkeit zur Mediengestaltung*, yang berarti bahwa dalam pemilihan sebuah media hendaknya memiliki pengetahuan tentang media yang dipilih; memiliki kemampuan untuk mengkritik media yang akan digunakan; memiliki kemampuan menggunakan media yang dipilih; dan memiliki kemampuan mendesain media yang dipilih.

Sedangkan menurut Susilana dan Riyana (2009:70) yang mengungkapkan bahwa kriteria pemilihan media pembelajaran yaitu (1) sesuai dengan keadaan,waktu dan fasilitas, (2) telah diuji secara teori, tidak berdasarkan keinginan semata pendidik pada media pembelajaran, (3) sejalan dengan sasaran atau tujuan pembelajaran yang dicapai, (4) selaras dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan, (5) sesuai dengan gaya belajar peserta didik pada masanya, (6) sesuai dengan karakteristik pesert didik.

Tidak hanya kriteria, media pembelajaran juga harus memenuhi syarat tertentu. Seperti yang diungkapkan oleh Suyanto (dalam Sudarwati dan Raharjo, 2008: 58-59) bahwa syarat-syarat media pembelajaran meliputi : 1.

mudah dan praktis, 2. memiliki makna, 3. mengandung banyak pengetahuan, 4. menarik dan menantang namun tetap terjaga, 5. mempermudah proses pembelajaran, 6. sesuai dengan kondisi perkembangan dan pertumbuhan peserta didik. Sedangkan menurut Anwar (2018:2) menyampaikan bahwa dalam pemilihan media perlu memperhatikan syarat seperti (1) Praktis dan luwes, (2) Kuat dan dapat bertahan lama, (3) Menarik perhatian penggunaanya, (4) Mudah dipahami, (5) Sejalan dengan konsep yang akan disampaikan, (6) Meningkatkan aktivitas belajar peserta didik secara mandiri, (7) Dapat menyuguhkan konsep berupa bentuk riil, gambar maupun grafik, (8) Memberikan banyak manfaat pada kegiatan belajar.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media pembelajaran hendaknya memperhatikan syarat dan kriteria media pembelajaran sebagai berikut :

- a. Sejalan dengan sasaran atau tujuan pembelajaran
- b. Sesuai dengan konsep materi pembelajaran
- c. Sesuai dengan karakteristik peserta didik
- d. Sesuai dengan gaya belajar peserta didik
- e. Sesuai dengan kondisi lingkungan, waktu dan fasilitas
- f. Familiaritas media
- g. Menarik dan memotivasi peserta didik

2. **Game belajar bahasa Jerman *LuvLingua***

Aplikasi permainan berbasis android Belajar Bahasa Jerman *LuvLingua* merupakan salah satu aplikasiedukasi yang diciptakan untuk pembelajaran bahasa Jerman dengan gaya belajar yang berbeda. Saat membuka aplikasi tersebut pengguna akan disambut dengan 6 menu utama yang berhubungan dengan pembelajaran bahasa Jerman yaitu :

- a. *Kurs* merupakan menu yang berisikan kosakata dari 27 sub tema dalam bahasa Jerman dan bahasa Ibu.
- b. *Kinder* merupakan menu yang sama dengan menu *Kurs* akan tetapi konteks penggunaanya ini untuk anak-anak yang dari lahir sudah mempelajari bahasa Ibu bahasa Jerman.
- c. *Spiele*, menu khusus latihan dalam bentuk *game*. Pada menu ini terdapat 14 permainan dengan berbagai macam keterampilan.
- d. *Alphabet*, pada menu ini berisikan cara pengucapan huruf dalam bahasa Jerman.
- e. *Sprachführer*, berisikan *Redemittel* dari sub tema yang tersedia.
- f. *Grammatik*, menu yang menyajikan tata bahasa dari sub tema yang tersedia.

Adapun kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi ini yang telah disebutkan pada web (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.silvermoonapps.luvlingualearngermanpro>) yaitu :

- a. Penggunaan aplikasi secara *offline* yang artinya pengguna tidak memerlukan kuota internet selama menjalankan aplikasi ini.
- b. Pembelajaran bahasa Jerman yang memberikan gaya belajar yang berbeda seperti secara visual, auditori, baca-tulis serta kinestetik yang sesuai untuk semua umur.
- c. Terdapat set buku frasa, yang mana didalam aplikasi ini tidak hanya menyajikan kosa kata saja melainkan juga contoh kalimat sapaan, percakapan serta gramatika yang membantu pengguna belajar bahasa Jerman dengan mudah.
- d. Aplikasi ini juga memiliki audio dari penutur asli dengan kualitas yang sangat baik serta pelafalan yang jelas.
- e. Terdapat pengaturan untuk memilih bahasa ibu yang sesuai.
- f. Bahasa yang disajikan pada aplikasi ini diterjemahkan oleh penutur asli tanpa melalui penerjemah *online*.
- g. Tampilan yang sederhana namun tetap menarik.
- h. Dapat digunakan setiap saat dan dimanapun.
- i. Terdapat pembaruan fitur secara otomatis untuk meningkatkan konten dan fitur dalam aplikasi.

3. Keterampilan Menyimak

Meskipun dalam aplikasi ini memiliki 14 macam permainan dengan keterampilan yang berbeda-beda, namun artikel ini hanya memfokuskan pada keterampilan menyimak. Menurut Tarigan (2008:31) menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan. Beliau juga mengklasifikasikan keterampilan menyimak menjadi dua yaitu menyimak ekstensif dan menyimak intensif. Yang mana menyimak intensif merupakan kegiatan menyimak secara lebih bebas dan lebih umum yang diawasi dan dikontrol langsung oleh guru terhadap suatu hal tertentu.

Pada penulisan artikel ini menggunakan jenis keterampilan menyimak intensif secara konsentratif karena dalam penggunaan game pada aplikasi ini memerlukan kontrol dan pengawasan oleh pendidik. Yang mana sesuai dengan pendapat Behrens und Eriksson (dalam Bremerich-Vos 2011:52) yang menyatakan "*Beim Zuhören kommt der Aufmerksamkeitssteuerung eine wichtige Funktion zu.*" yang berarti kontrol perhatian memiliki fungsi yang penting dalam menyimak.

4. Kurikulum 2013

Penggunaan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Disebutkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa kurikulum adalah

seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Saat ini kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum 2013. Pada penelitian ini menggunakan kompetensi inti dan kompetensi dasar kelas XI semester 2 dengan tema *Altagsleben* dan sub tema *Essen und Trinken*, serta kompetensi inti dan kompetensi dasar sebagai berikut :

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.	3.2 Menafsirkan tindak tutur yang terkait dengan memberi dan meminta informasi tentang bangunan rumah, benda dan binatang di rumah, orang, pekerjaan dan kegiatan sehari-hari di rumah dan di lingkungan tempat tinggal pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis pendek dan sederhana sesuai konteks penggunaannya, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.	4.2 Memproduksi teks interaksi transaksional lisan dan tulis pendek dan sederhana terkait tindakan untuk memberi dan meminta informasi terkait bangunan rumah, orang, pekerjaan dan kegiatan sehari-hari di rumah dan di lingkungan tempat tinggal, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks.

Tabel 1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 Kelas XI semester 2

Dalam pembelajaran bahasa Jerman, kompetensi inti dan kompetensi dasar juga memiliki beberapa hal yang dapat memudahkan pemahaman materi oleh peserta didik dengan struktur teks atau *Grammatik (Praesen,*

Akkusativobject, possessivpronomen, personal pronomen) unsur kebahasaan atau *Wortschatz (nomen, verben, adjektiv)* dan *Redemittel*. Indikator dalam mencapai keberhasilan berdasarkan KD diatas yaitu :

1. Menyebutkan kosakata yang berkaitan dengan makanan dan minuman (*Essen und Trinken*) dalam bahasa Jerman.
2. Menggunakan tatabahasa (*Grammatik*) yang berkaitan dengan *Essen und Trinken*.

Dengan tujuan pembelajaran sebagai berikut :

1. Peserta didik dapat menyebutkan kosakata yang berkaitan dengan makanan dan minuman (*Essen und Trinken*) dalam bahasa Jerman dengan baik.
2. Peserta didik dapat menggunakan tatabahasa (*Grammatik*) yang berkaitan dengan *Essen und Trinken* dengan baik.

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penyusunan artikel ilmiah, dan kajian pustaka yang telah disebutkan, batasan masalah pada artikel ilmiah ini sebagai berikut: 1) Analisis ini diperuntukkan bagi peserta didik SMA kelas XI semester II. 2) Pemilihan materi yang dianalisis dalam media ini adalah *Essen und Trinken* berdasarkan silabus kelas XI kurikulum 2013. 3) Analisis hanya dilakukan pada *game* untuk keterampilan menyimak.

METODE

Metode penulisan artikel ilmiah ini yaitu secara deskriptif yang mana bermaksud untuk menyelidiki keadaan atau kondisi hal lain yang telah disebutkan dengan hasil yang dipaparkan dalam bentuk laporan (Arikunto, 2019:). Dengan pendekatan kualitatif yaitu metode yang digunakan untuk memaparkan atau menggambarkan fenomena yang terjadi pada suatu objek dalam bentuk laporan penelitian (Arikunto, 2010:3).

Sedangkan teknik pengumpulan data pada artikel ilmiah ini yaitu studi pustaka. Nazir (1988: 111) mengungkapkan bahwa studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data yang menggunakan cara menelaah dan meneliti buku-buku, literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Untuk sumber data diperoleh dari *game* belajar bahasa Jerman *LuvLingua* berupa *Wortschatz* dan *Grammatik* yang terdapat dalam *game* yang mana teknik pengumpulan data secara mengamati.

Setelah memperoleh data maka dilakukan analisis data dengan cara analisis isi. Analisis tersebut menggunakan instrumen yang disusun berdasarkan teori yang telah disebutkan dalam kajian teori dan telah divalidasi oleh Roudlotul Jannah, S.Pd. guru bahasa Jerman SMA Yasmu Manyar. Berikut analisis yang dilakukan :

- a. Dari data yang telah terkumpul yang terdapat pada 27 sub tema dan 14 *game* selanjutnya diklasifikasikan berdasarkan keterampilan menyimak dan kurikulum 2013 kelas XI semester II.
- b. Setelah diklasifikasikan sesuai dengan kurikulum 2013 kelas XI semester II, selanjutnya menganalisis materi pada *game* berupa *Wortschatz* dan *Grammatik* sesuai dengan keterampilan menyimak kelas XI semester 2 kompetensi dasar 3.2 dan 4.2 beserta indikator dan tujuan pembelajaran pada kurikulum 2013. Analisis ini dalam bentuk tabel instrumen analisis sebagai berikut :

Nama <i>game</i>	<i>Bilder-Quiz 4</i>			<i>Hör-Quiz 1</i>			<i>Hör-Quiz 2</i>		
	S	KS	TS	S	KS	TS	S	KS	TS
KD 3.2 dan 4.2									
Indikator Pencapaian Kompetensi									
Tujuan Pembelajaran									
Materi									
Keterangan									

Tabel 2 Instrumen Kesesuaian Materi dengan Kurikulum 2013

Keterangan :

S = Sesuai yaitu seluruh konteks sesuai dengan poin yang dimaksud.

KS = Kurang Sesuai yaitu ada sebagian konteks yang kurang sesuai dengan poin tetapi ada sebagian yang sesuai jadi belum kesesuaiannya belum sempurna.

TS = Tidak Sesuai yaitu seluruh konteks tidak sesuai dengan poin yang dimaksud.

- c. Kemudian menganalisis *game* belajar bahasa Jerman *LuvLingua* sebagai media pembelajaran. Apakah *game* tersebut telah memenuhi syarat dan kriteria sebagai media pembelajaran keterampilan menyimak. Game ini dianalisis berdasarkan sintesa teori yang telah disebutkan pada kajian pustaka. Penyajian analisis ini dalam bentuk tabel instrumen analisis berikut ini :

NO	Syarat dan Kriteria	Kesesuaian			Keterangan
		S	KS	TS	
1	Sejalan dengan sasaran atau tujuan				
2	Sesuai dengan konsep materi pembelajaran.				
3	Sesuai dengan karakteristik peserta didik.				
4	Sesuai dengan gaya belajar peserta didik.				
5	Sesuai dengan kondisi lingkungan, waktu dan fasilitas				
6	Familiaritas media				
7	Menarik dan memotivasi.				

Tabel 3 Instrumen Kesesuaian Media dengan Syarat dan Kriteria Media Pembelajaran

Keterangan :

S = Sesuai yaitu seluruh konteks sesuai dengan poin yang dimaksud.

KS = Kurang Sesuai yaitu ada sebagian konteks yang kurang sesuai dengan poin tetapi ada sebagian yang sesuai jadi belum kesesuaiannya belum sempurna.

TS = Tidak Sesuai yaitu seluruh konteks tidak sesuai dengan poin yang dimaksud.

d. Mendeskripsikan cara menggunakan media *game* belajar bahasa Jerman *LuvLingua* dalam pembelajaran bahasa Jerman keterampilan menyimak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil analisis dari *game* belajar bahasa Jerman *LuvLingua* diperoleh data yaitu 27 sub tema dengan 189 bagian materi serta 14 jenis permainan. Kemudian dilakukan proses analisis yang pertama yaitu diklasifikasikan berdasarkan keterampilan menyimak dan kurikulum 2013 kelas XI semester II. Analisis tersebut diperoleh tema *Altagsleben* dengan sub tema *Essen und Trinken, das Obst, das Gemüse, essen außer Haus*. Serta dari 14 jenis permainan terdapat 3 jenis permainan yang menggunakan keterampilan menyimak intensif secara konseptual yaitu *Bilder-Quiz 4, Hör-Quiz 1* dan *Hör-Quiz 2*.

Kemudian dianalisis berdasarkan Kompetensi Dasar indikator dan tujuan yang sesuai dengan pembelajaran bahasa Jerman keterampilan menyimak kelas XI semester II kurikulum 2013 yaitu KD 3.2 dan 4.2 dengan sub tema *Essen und Trinken*.

Nama game	<i>Bilder-Quiz 4</i>			<i>Hör-Quiz 1</i>			<i>Hör-Quiz 2</i>		
	S	KS	TS	S	KS	TS	S	KS	TS
Kriteria									
KD 3.2 dan 4.2	√			√			√		
Indikator Pencapaian Kompetensi		√		√			√		
Tujuan Pembelajaran		√		√			√		
Materi	<i>Wortschatz</i>			<i>Wortschatz dan Grammatik</i>			<i>Wortschatz dan Grammatik</i>		
Keterangan	Pada <i>game Bilder Quiz 4</i> hanya sesuai dengan KD 3.2 dan 4.2, namun kurang sesuai pada indikator dan tujuan pembelajaran mengenai menggunakan tata bahasa yang berkaitan dengan <i>Essen und Trinken</i> karena materi pada <i>game</i> ini hanya menyebutkan tentang			Pada <i>game</i> ini sesuai dengan materi, KD 3.2 dan 4.2, indikator dan tujuan pembelajaran karena dalam <i>game</i> ini berisi memilih arti kata atau kalimat dalam bahasa ibu yang tepat sesuai dengan audio yang disampaikan dalam bahasa Jerman baik itu <i>Wortschatz dan Grammatik</i> .			Pada <i>game</i> ini sesuai dengan materi, KD 3.2 dan 4.2, indikator dan tujuan pembelajaran karena dalam <i>game</i> ini mencocokkan kata atau kalimat yang tepat sesuai dengan audio yang disampaikan dalam bahasa Jerman baik itu <i>Wortschatz dan Grammatik</i> .		

	kosakata Wortschatz saja.	Grammatik. materi yang disajikan juga berupa Wortschatz dan Grammatik.	materi yang disajikan juga berupa Wortschatz dan Grammatik.
--	---------------------------------	---	---

Tabel 4 Hasil Analisis game belajar bahasa Jerman LuvLingua berdasarkan materi, KD, indikator dan tujuan pembelajaran

Analisis selanjutnya yaitu kesesuaian game belajar bahasa Jerman LuvLingua dengan syarat dan kriteria media pembelajaran yang dilakukan berdasarkan sintesa dari teori para ahli.

NO	Syarat dan Kriteria	Kesesuaian			Keterangan
		S	KS	TS	
1	Sejalan dengan sasaran atau tujuan	√			Materi yang terdapat di dalam ketiga game tersebut telah disesuaikan berdasarkan kurikulum 2013 kelas XI sub tema <i>Essen und Trinken</i> akan membantu peserta didik dalam memenuhi tujuan pembelajaran pada ranah kognitif yaitu untuk menyebutkan kosakata yang berkaitan dengan makanan dan minuman dalam bahasa Jerman serta menggunakan tata bahasa yang berkaitan dengan makanan dan minuman dalam bahasa Jerman
2	Sesuai dengan konsep materi pembelajaran.	√			Pada game ini materi disajikan dengan memvisualisasikan benda-benda yang berkaitan dengan makanan dan minuman yang tidak mudah ditemui dilingkungan sekitar. Sehingga

					dapat membantu pendidik mempresentasikan materi dengan baik serta peserta didik dapat mempelajari materi dengan baik.
3	Sesuai dengan karakteristik peserta didik.		√		Pada kelas XI semester II peserta didik mempelajari materi baru tentang segala hal yang berkaitan dengan makanan dan minuman dalam bahasa Jerman, tentunya pengetahuan peserta didik masih sedikit maka perlu dikenalkan dengan materi yang tergolong mudah, sehingga pemahaman materi oleh peserta didik diterima dengan baik. <i>Game</i> ini sesuai dengan karakteristik peserta didik karena materi yang disajikan tergolong dalam tingkatan pemula dan menengah sehingga dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik. Hal itu telah disebutkan pada laman https://play.google.com/store/apps/details?id=com.silvermoonapps.luvlingualearngermanro
4	Sesuai dengan gaya belajar peserta didik.		√		Gaya belajar setiap peserta didik sangatlah beragam, mulai

				<p>dari visual, auditori serta kinestetik (Boby DePorte, dalam Susilana dan Riyana, 2009:72). Pada <i>game</i> ini memuat visual, auditori, baca-tulis serta kinestetik dalam proses permainan. Peserta dapat melakukan langsung untuk memahami materi melalui proses permainan yang disajikan. Namun pada penyajian materi hanya memperlihatkan gambar dan memperdengarkan suara pelafalan kata-kata dalam materi tanpa melibatkan peserta didik melakukan secara langsung, sehingga <i>game</i> ini kurang sesuai dengan gaya belajar peserta didik.</p>
5	Sesuai dengan kondisi lingkungan, waktu dan fasilitas		√	<p>Pada kondisi pandemi <i>covid-19</i> saat ini, penggunaan <i>game</i> ini sebagai media pembelajaran guna menunjang proses belajar jarak jauh atau dari rumah sangatlah sesuai, karena <i>game</i> ini dapat diakses dan digunakan hanya melalui perangkat elektronik secara <i>offline</i> yang mana sesuai dengan yang disebutkan pada kelebihan aplikasi. Tetapi melihat kondisi masyarakat yang</p>

				<p>terdapat pada daerah terpencil ataupun yang kesulitan ekonomi serta yang tidak memiliki telepon genggam atau yang kurang mengerti akan elektronik merupakan hal yang kurang sesuai. Salah satu karakteristik media pembelajaran yang disampaikan oleh Ambiyar (1989:31) yaitu kelayakan praktis yang mana perlu memperhatikan ketersediaan media setempat.</p>
6	Familiaritas media		√	<p>Familiaritas media berupa kemudahan akses dalam pengoperasian media pembelajaran merupakan hal terpenting bagi peserta didik maupun pendidik, hal tersebut sesuai dengan pendapat Ambiyar (1989:31) mengenai kelayakan praktis pada media pembelajaran. Aplikasi ini bisa dioperasikan melalui telepon genggam dengan tidak memerlukan koneksi internet serta dapat digunakan setiap saat dan dimanapun. Namun apabila meninjau kondisi masyarakat yang berada di daerah pelosok dan</p>

				kurang memahami akan perangkat elektronik seperti telepon genggam maka <i>game</i> ini bertentangan dengan pendapat para ahli tersebut dan belum bisa dikatakan praktis dan mudah
7	Menarik dan memotivasi.	√		Dalam <i>game</i> ini terdapat tampilan yang memiliki daya tarik tersendiri bagi pengguna salah satunya tampilan materi maupun permainan yang disajikan dalam bentuk gambar animasi ataupun asli serta dilengkapi dengan audio oleh penutur asli. Serta dapat memotivasi peserta didik, pada kondisi pandemi seperti ini yang mengharuskan peserta didik di rumah saja dan belajar dari rumah, hal tersebut tentunya dapat menurunkan semangat belajar peserta didik sehingga perlu motivasi lebih untuk membangkitkan minat belajar peserta didik. Pada <i>game</i> ini dirancang dengan konsep belajar dan bermain sehingga peserta didik akan terstimulus untuk belajar karena dapat menimbulkan rasa senang dan secara

				tidak sadar bahwa peserta didik telah mempelajari suatu hal.
--	--	--	--	--

Tabel 5 Hasil Analisis game belajar bahasa Jerman LuvLingua berdasarkan Syarat dan Kriteria media pembelajaran

Pembahasan

a. Kesesuaian dengan KD, indikator kecapaian dan tujuan pembelajaran.

Dari analisis materi pada 3 *game* berupa KD, indikator, tujuan pembelajaran serta materi menghasikan bahwa terdapat 2 *game* yang sesuai dengan materi, Kompetensi Dasar, indikator dan tujuan pembelajaran yaitu *game Hör-Quiz 1* dan *Hör-Quiz 2*, serta terdapat 1 *game* yang kurang sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yaitu *Bilder-Quiz 4* karena dalam *game* tersebut hanya memilih gambar yang sesuai dengan kosakata yang disebutkan oleh audio tanpa ada tatabahasa. Maka dari itu dalam pembelajaran perlu ditambahkan penjelasan dan pemahaman lebih lanjut oleh pendidik terkait materi yang diajarkan, serta didampingi dengan buku pengetahuan sebagai sumber belajar untuk menunjang kemampuan bahasa selain kosakata.

b. Kesesuaian game berdasarkan syarat dan kriteria media pembelajaran.

Hasil dari analisis ini diperoleh bahwa *game* belajar bahasa Jerman termasuk dalam media pembelajaran jenis multimedia. Dari 7 syarat dan kriteria media pembelajaran, *game* ini memenuhi 4 syarat dan kriteria media pembelajaran yaitu sesuai dengan sasaran atau tujuan pembelajaran, sesuai dengan konsep materi pembelajaran, sesuai dengan karakteristik peserta didik serta menarik dan memotivasi. Terdapat 3 hal yang kurang sesuai dengan syarat dan kriteria media pembelajaran yaitu kurang sesuai dengan gaya belajar peserta didik, kurang sesuai dengan kondisi, lingkungan, waktu dan fasilitas serta kurang sesuai dengan familiaritas media.

Meninjau dari aspek materi, jenis media pembelajaran, kriteria dan syarat media pembelajaran serta kelebihan dan kekurangan dari *game* belajar bahasa Jerman *LuvLingua* maka langkah-langkah penggunaan *game* belajar bahasa Jerman *LuvLingua* dalam pembelajaran bahasa Jerman keterampilan menyimak kelas XI semester 2 dengan tema *Altagsleben* dan sub tema *essen und trinken (das Obst, das Gemüse, essen außer Haus)* adalah sebagai berikut :

1. Tahap pertama yaitu persiapan, pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik agar dalam proses pembelajaran pendidik beserta peserta didik secara bersama berusaha dan bertanggung jawab untuk mewujudkan tujuan

- tersebut. Kemudian pendidik juga perlu merancang berbagai hal yang berhubungan dengan media seperti bahan evaluasi yang akan diberikan kepada peserta didik setelah penyajian materi dan pengoperasian media. Dalam pembelajaran daring seperti ini pendidik perlu menyiapkan ruang virtual untuk proses pembelajaran.
2. Tahap penerapan, pendidik bersama peserta didik melaksanakan kegiatan pembelajaran. Untuk memulai kegiatan pendidik dapat menjabarkan materi yang akan dipelajari pada semester 2 pada pembelajaran bahasa Jerman. Pendidik dapat menggunakan *game* belajar bahasa Jerman *LuvLingua* sebagai media pembelajaran pengenalan mengenai kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan makan dan minuman. Ketika memainkan *game* ini memerlukan telepon genggam maka perlu penjelasan terlebih dahulu oleh pendidik dengan cara sebagai berikut :
 - a. Pengenalan aplikasi belajar bahasa Jerman *LuvLingua* kepada peserta didik melalui ruang virtual yang telah digunakan dalam pembelajaran dengan mengarahkan peserta didik untuk mengunduh aplikasi tersebut dari *play store* atau *appstore* pada ponsel masing-masing.
 - b. Pendidik menjelaskan teknis penggunaan *game* tersebut dimulai dari pemilihan sub tema sesuai materi yang akan dipelajari, memahami materi tersebut, selanjutnya mencoba permainan yang telah tersedia.
 - c. Kemudian mengoperasikan *game* tersebut, karena pada kelas XI semester 2 materi yang diajarkan tentang segala hal yang berhubungan dengan makanan dan minuman, maka peserta didik dapat diarahkan untuk memilih menu *Kurs* kemudian memilih sub tema *essen und trinken*. Setelah itu secara bersama memahami materi kemudian mencoba permainan yang ada dalam materi tersebut sesuai dengan keterampilan menyimak. Dalam kondisi pembelajaran secara daring alangkah baiknya menggunakan dua perangkat elektronik yaitu komputer atau laptop untuk ruang belajar virtual dan telepon genggam untuk mengoperasikan *game* tersebut.
 - d. Karena ini merupakan pembelajaran bahasa maka alangkah baiknya pendidik sekaligus melatih pelafalan *Wortschatz* dan *Redemittel*, sehingga peserta didik dapat mengetahui dan melafalkan secara mandiri.
 - e. Setelah satu sub tema dimainkan, maka dapat melanjutkan sub tema berikutnya atau melakukan diskusi dan tambahan materi untuk melengkapi materi yang belum tersampaikan.
 - f. Guna memahami kemampuan awal peserta didik, pendidik bisa mengarahkan peserta didik untuk mencoba menu permainan yang tersedia pada menu permainan dengan memilih sub tema sesuai dengan materi yang disampaikan kemudian peserta didik menunjukkan skor akhir yang diperoleh kepada pendidik.
 3. *Game* ini dapat digunakan diakhir pembelajaran sebagai bentuk *review* materi atau sebagai evaluasi.
 4. Tahap akhir, pada tahap ini merupakan lanjutan dari proses pembelajaran. Pendidik memberikan informasi tambahan atau tindakan susulan seperti penugasan, evaluasi, dsb. agar peserta didik dapat memahami materi dengan baik melalui penggunaan *game* belajar bahasa Jerman *LuvLingua*.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang diperoleh pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa materi pada *game* belajar bahasa Jerman *LuvLingua* yang sesuai dengan KD serta Indikator capaian kompetensi yang dapat diajarkan pada kelas XI semester 2 bahasa Jerman dengan tema *Altagsleben* yaitu sub tema *essen und trinken, das Obst, das Gemüse, essen außer Haus*. Berdasarkan analisis materi pada 3 *game* yang menggunakan keterampilan menyimak terdapat terdapat 2 *game* yang sesuai dengan materi, Kompetensi Dasar, indikator dan tujuan pembelajaran yaitu *game Hör-Quiz 1* dan *Hör-Quiz 2*.

Game ini merupakan jenis media pembelajaran multimedia yang telah memenuhi sebagian besar syarat dan kriteria media pembelajaran yaitu sesuai dengan sasaran atau tujuan pembelajaran, sesuai dengan konsep materi pembelajaran, sesuai dengan karakteristik peserta didik serta menarik dan memotivasi, sehingga *game* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jerman keterampilan menyimak kelas XI.

Meskipun terdapat beberapa hal yang kurang dalam *game* ini namun hal tersebut dapat disesuaikan dengan kondisi serta tidak perlu dipaksakan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan maka peneliti memiliki saran yang mana disamping penggunaan *game* tersebut alangkah baiknya didampingi dengan buku ajar lain. Selain itu juga perlu perhatian dan pengawasan dari pendidik maupun orang tua saat pembelajaran daring mengenai penggunaan telepon genggam agar peserta didik dapat memanfaatkan telepon genggam tersebut dengan baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan ridha-Nya, sehingga penulisan skripsi yang berjudul "Game Belajar Bahasa Jerman *LuvLingua* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jerman Keterampilan Menyimak Peserta Didik SMA kelas XI" dapat diselesaikan dengan baik. Artikel ilmiah ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan menyelesaikan jenjang pendidikan S1 Pendidikan Bahasa Jerman di Universitas Negeri Surabaya.

Limpahan rasa syukur dan terima kasih saya sampaikan untuk semua pihak yang telah membantu saya dalam penyusunan artikel ilmiah ini. Kepada kedua orang tua saya Bapak Suwaji dan Ibu Utami serta Mbak Diyah yang telah mendukung saya secara lahir dan batin; kepada Bapak Ibu dosen dan staf Jurusan Bahasa dan Sastra Jerman, khususnya Bapak Drs. Ari Pujosusanto, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik (DPA) sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi (DPS) yang telah banyak membimbing dan mengarahkan dalam banyak hal; kepada Ibu Roudlotul Jannah, S.Pd. yang telah banyak membantu saya dalam penyusunan artikel ilmiah ini; kepada Adi Utomo, S.H. selaku penasehat mental selama penulisan artikel ilmiah ini; kepada teman-teman dari Jurusan Bahasa dan Sastra Jerman khususnya prodi Pendidikan Bahasa Jerman 2017; serta kepada semua teman-teman saya dari lintas angkatan, luar jurusan, luar kampus, semuanya yang telah membantu dan mendukung saya hingga saat ini. Tidak banyak yang bisa sampaikan selain ucapan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu saya dalam penulisan artikel ilmiah ini.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Ahmad. 2010. *Ilmu pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.

Ambiyar. 1989. *Kumpulan Bagan Mahasiswa Media Pendidikan I*. IKIP Padang.

Anwar, Muhammad. 2018. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Prenamedia.

Arif S. Sadiman, dkk. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Arikunto, S. 2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Azhar, Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.

Azhar, Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Depdiknas. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Jerman*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Developer LuvLingua. 2016. Belajar Bahasa Jerman: Bicara, Membaca (Online), (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.silvermoonapps.luvlingualearngermanpro>, diakses pada 20 November 2020, pukul 09.25 WIB).

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia

Hernig, Marcus. 2005. *Deutsch als Fremdsprache. Eine Einführung*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften.

Jalmur, Nizwardi. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Kemendikbud dan Kebudayaan. 2020. Surat Edaran Tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Covid-19, (Online), (<https://www.kemdikbud.go.id>, diakses pada 18 Desember 2020 pukul 10.15 WIB).

Kemp, J.E. dan Dayton, D.K. 1985. *Planning and producing instructional Media*. Cambridge: Harper & Row Publishers, New York

Keraf, Gorys. 2004. *Komposisi: Sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa*. Flores: Nusa Indah

Kufmann, Susan., dkk (ed). 2009. *Fortbildung für Kursleitende Deutsch als Zweitsprache*, Volume 4. Hueber Verlag.

Kristanto, A. 2010. *Pengembangan Media Komputer Pembelajaran Multimedia Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Sistem Tata Surya bagi Siswa Kelas 2 Semester I di SMAN 22 Surabaya*. Jurnal Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya 10 (2): -25.

Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Munadi, Yudhi. 20. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada.

Rahardjo, R. 1986. *Media Pembelajaran*. Dalam Yusufhadi Miarso dkk. *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.

Rudi, S., & Cipi, R. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI.

Rösler, Dietmar dan Würffel, Nicola. 2014. *Deutsch Lehren Lernen 5: Lernmaterialien und Medien*. München: Goethe-Institut.

Satori, Djarm'an dan Komariah, Aan. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Selwyn, Neil. 2011. *Education and Technology Key Issues and Debates*. India: Replika Press Pvt Ltd.

Shobirin, Ma'as. 2016. *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Deepublish.

Sihkabuden. 2011. *Media Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang.

Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Susiliana, R. dan Riyana, C. 2009. *Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan Dan Penilaian*. Bandung : CV Wacana Prima

Sutjiono TWA. 2005. *Pendayagunaan Media Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Penabur 4 (4):76-84.

Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Wispondono, Moch. 2018. *Buku Ajar Menguak Kemampuan Pekerja Migran*. Sleman: Deepublish.