



## PENGEMBANGAN *BOARD GAME JOYFUL LEARNING* UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JERMAN

Rizki Nanda Pratama<sup>1</sup>, Dian Permatasari Kusuma Dayu<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,  
[rizki.22030@mhs.unesa.ac.id](mailto:rizki.22030@mhs.unesa.ac.id)

<sup>2</sup> Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,  
[diandayu@unesa.ac.id](mailto:diandayu@unesa.ac.id)

### ABSTRAK

Penelitian pengembangan media permainan *board game* berbasis *joyful learning* untuk melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman kelas X di SMAN 5 Surabaya ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan media pembelajaran bahasa Jerman khususnya untuk keterampilan berbicara. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE oleh Robert Maribe Branch. Dalam penelitian ini terdapat lima tahapan pengembangan yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Data dikumpulkan menggunakan lembar validasi ahli, angket respon siswa, dan angket observasi kelas. Subjek penelitian meliputi ahli materi, ahli media, ahli praktisi, observer, dan 34 siswa kelas X SMAN 5 Surabaya. Hasil uji kelayakan mendapatkan presentase 95% dari ahli materi, 85,4% dari ahli media, dan 85% dari ahli praktisi. Hasil uji kepraktisan data mendapatkan 95,8% dari respon siswa dan 80% dari observer. Berdasarkan hasil analisis data tersebut, maka media permainan *board game* berbasis *joyful learning* dinyatakan layak digunakan untuk melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas X.

**Kata Kunci:** *Board Game, Joyful Learning, Keterampilan Berbicara, Media Pembelajaran*

### ABSTRACT

This research on the development of a board game based on joyful learning to train German speaking skills of grade X at SMAN 5 Surabaya was motivated by the need for German language learning materials, particularly for speaking skills. The development model used in this study is the ADDIE model by Robert Maribe Branch. This study consists of five development stages: *Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*. Data were collected using expert validation sheets, student response questionnaires, and classroom observation questionnaires. The research subjects included subject matter experts, media experts, practitioner experts, observers, and 34 10th-grade students at SMAN 5 Surabaya. The feasibility test results showed a 95% approval rate from material expert, 85.4% from media expert, and 85% from practitioner expert. The practicality test results showed a 95.8% approval rate from student responses and 80% from observer. Based on these data analysis results, the board game-based joyful learning medium is deemed suitable for training the German speaking skills of 10th-grade students.

**Keywords:** *Board Game, Joyful Learning, Learning media, Speaking Skills*

### AUSZUG

Forschung zur Entwicklung Von Brettspielen auf der Grundlage des Joyful Learning um die Deutschsprechfertigkeit zu trainieren der X Klasse der SMAN 5 Surabaya, der Hintergrund ist der Bedarf an Lernmedien für den Deutschunterricht, vor allem für die Sprechfertigkeit. Das in dieser Studie verwendete Entwicklungsmodell ist das ADDIE-Modell von Robert Maribe Branch. In dieser Studie gibt es fünf Entwicklungsphasen: Analyse, Entwurf, Entwicklung, Implementierung, und Evaluation. Die Daten wurden mithilfe von Validierungsbögen für Fachleute, Fragebögen zur Schülerbefragung und Fragebögen zur Unterrichtsbeobachtung erhoben. Die Forschungsteilnehmer setzten sich aus Materialexpertin,

Medienexpertin, Praktikerin, Beobachterin und 34 Schülern der 10. Klasse der SMAN 5 Surabaya. Die Ergebnisse der Eignungsprüfung ergaben eine Zustimmung von 95 % bei der Materialexpertin, 85,4 % bei der Medienexpertin und 85 % bei der Praktikerin. Die Ergebnisse der Praxistauglichkeitsprüfung ergaben eine Rücklaufquote von 95,8 % bei den Schülern und 80 % bei der Beobachterin. Auf Grundlage der Ergebnisse der Datenanalyse wird, Daher werden Brettspiele die auf *Joyful Learning* basieren, als geeignet angesehen um die Deutschsprechfertigkeit zu trainieren.

**Schlüsselwörter:** Brettspiel, Joyful Learning, Lernmedien, Sprechfertigkeit.

## **PENDAHULUAN**

Kurikulum Merdeka adalah model pembelajaran yang berfokus untuk memenuhi kebutuhan siswa dan memberikan fleksibilitas kepada guru untuk mengembangkan materi pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Rifai dkk., 2024). Dengan demikian seorang guru diharuskan untuk menyajikan pembelajaran yang inovatif dan kreatif, tidak hanya itu guru juga harus mampu mengidentifikasi dan memahami karakteristik setiap siswa. Fleksibilitas tersebut diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. siswa dalam proses belajar.

Dalam implementasinya, pembelajaran bahasa asing tetap menjadi komponen penting di jenjang Sekolah Menengah Atas. Selain bahasa Inggris sebagai bahasa internasional, penguasaan bahasa lain seperti bahasa Jerman juga berperan dalam memperluas wawasan, memahami perbedaan budaya, serta meningkatkan daya saing di era globalisasi (Tamaela dkk., 2022). Pembelajaran bahasa Jerman mencakup empat keterampilan utama, yaitu menyimak (Hörfertigkeit), membaca (Lesefertigkeit), menulis (Schreibfertigkeit), dan berbicara (Sprechfertigkeit). Keterampilan berbicara menjadi aspek penting karena berfungsi sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan ide dan gagasan secara langsung (Pradita dkk., 2021). Namun pada kenyataannya dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jerman masalah yang sering muncul yaitu siswa takut untuk berbicara bahasa Jerman. Terdapat beberapa faktor menjadikan siswa takut berbicara bahasa Jerman antara lain: takut akan adanya kesalahan berbicara, minimnya kosakata dan tata bahasa. Siswa cenderung kurang percaya diri untuk berbicara karena keterbatasan kosakata, penguasaan tata bahasa, serta rasa takut melakukan kesalahan. Hal ini sesuai dengan pendapat Firawati & Yolanda 2023 mengatakan terdapat faktor internal yaitu dari segi kemampuan kebahasaan siswa serta adanya perasaan malu, sedangkan faktor eksternal yaitu sarana belajar dan interaksi dengan guru. Beberapa alasan tersebut menjadikan siswa pasif dalam pembelajaran bahasa Jerman serta mengakibatkan proses pembelajaran belum berjalan optimal dan keterampilan berbicara siswa belum mencapai hasil yang diharapkan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Media permainan edukatif

terbukti mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa asing (Lestari & Wirasty, 2019). Bentuk media yang dapat dikembangkan adalah board game, yaitu permainan berbasis papan yang melibatkan interaksi antar pemain melalui aturan tertentu (Wibawanto, 2024). Media permainan *board game* menghasilkan lingkungan belajar sambil bermain yang menyenangkan, hal tersebut selaras dengan penelitian ini yang berbasis pada *joyful learning*. Pendekatan *joyful learning* adalah pendekatan pembelajaran yang membuat siswa merasa nyaman, aman, dan mengasyikan, sehingga jika siswa merasa senang akan menumbuhkan motivasi dari dalam diri untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran (Ahyar dkk., 2021). Maka dalam penelitian ini difokus untuk mengembangkan media permainan *board game* berbasis *joyful learning* untuk melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman kelas X di SMAN 5 Surabaya.

Batasan dalam penelitian ini yaitu, Penelitian ini hanya difokuskan pada pengembangan media permainan *board game* berbasis *joyful learning*. Tema yang digunakan yaitu tema *Schule*. Materi yang digunakan difokuskan pada keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*) dalam bahasa Jerman tingkat dasar (A1), sesuai dengan kompetensi dasar kelas X SMA. Tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) Untuk mengetahui proses pengembangan media permainan *board game* berbasis *joyful learning* untuk melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman kelas X di SMAN 5 Surabaya; (2) Untuk mengetahui kelayakan media permainan *board game* berbasis *joyful learning* untuk melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman kelas X di SMAN 5 Surabaya; (3) Untuk mengetahui kepraktisan media permainan *board game* berbasis *joyful learning* untuk melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman kelas X di SMAN 5 Surabaya.

## **METODE**

Penelitian ini berjudul Pengembangan Media Permainan *Board Game* Berbasis *Joyful Learning* Untuk Melatihkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Kelas X Di SMAN 5 Surabaya. Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan yang secara umum disebut dengan *R&D (Research and Development)*. Menurut Sugiyono (2013) metode penelitian dan pengembangan adalah sebuah metode penelitian yang bertujuan untuk menciptakan sebuah produk kemudian melakukan uji efektivitas pada produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*), implementasi (*Implement*), dan evaluasi (*Evaluate*). Model pengembangan ADDIE digunakan karena model pengembangan ini mempunyai tahapan yang rinci, sistematis, dan mudah dipahami oleh peneliti (Sugiyono, 2022). Hal ini diperkuat dengan Branch (2009) mengatakan “*Creating products using an ADDIE process remains one of today’s most effective tools*”. Tidak hanya itu Branch juga mengatakan jika proses

pengembangan menggunakan ADDIE cocok digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran.

Tahap *Analyze* dilakukan untuk mengetahui kebutuhan, masalah, dan tantangan pengembangan media pembelajaran, *Design* adalah tahap perancang desain media permainan *board game*, komponen *board game*, peraturan permainan, dan rancangan materi. *Develop* merupakan tahap penggabungan rancangan media permainan meliputi desain, komponen *board game*, dan materi yang ada dalam media permainan *board game* berbasis *joyful learning* kemudian dilakukan validasi oleh para ahli, *Implement* merupakan tahapan dengan melakukan uji coba media permainan *board game* berbasis *joyful learning*. *Evaluate* merupakan tahapan memperbaiki produk yang dikembangkan hingga menghasilkan kelayakan suatu produk yang harus dicapai.

Dalam penelitian ini digunakan teknik analisis data berupa uji kelayakan data dan uji kepraktisan data. Uji kelayakan dilakukan melalui pengisian lembar validasi ahli yang terdiri dari: ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi. Sedangkan untuk uji kepraktisan data dilakukan melalui lembar angket respon siswa dan angket observasi kelas.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Hasil penelitian disajikan dalam bentuk data hasil validasi ahli yang diisi oleh para ahli dan hasil pengisian angket respon siswa serta angket observasi kelas. Validasi dilakukan untuk mengukur tingkat kelayakan media yang telah dikembangkan, untuk angket respon siswa dan angket observasi kelas dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dari media yang telah dikembangkan. Terdapat tiga validator ahli dalam penelitian ini, yaitu Ibu Audrey Gabriella Titaley, S.Pd., M.Hum. yang merupakan dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman di Universitas Negeri Surabaya sebagai ahli materi, Ibu Dr. Nur Ainiyah, S.Pd.I., M.Pd. yang merupakan dosen Program Studi Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Surabaya sebagai ahli media, dan Ibu Henny Krisstyoningsih, S. Pd yang merupakan guru mata pelajaran bahasa Jerman di SMAN 5 Surabaya sebagai ahli praktisi. Angket respon siswa diisi oleh siswa kelas X-4 SMAN 5 Surabaya dan angket observasi kelas diisi oleh Ibu Henny Krisstyoningsih, S. Pd yang merupakan guru mata pelajaran bahasa Jerman di SMAN 5 Surabaya, dibawah ini adalah hasil uji kelayakan dan uji kepraktisan media tersebut:

#### **a. Uji kelayakan**

Uji kelayakan data dapat dihitung setelah mendapatkan hasil dari pengisian lembar validasi ahli terhadap media permainan *board game* yang telah dikembangkan. Berikut ini hasil dari validasi para ahli tersebut:

##### **1. Validasi ahli materi**

Validasi materi adalah proses penilaian oleh ahli materi terhadap media permainan *board game* berbasis *joyful learning* untuk mengetahui tingkat kelayakan produk dari segi materi. Proses validasi materi dilakukan oleh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman di Universitas Negeri Surabaya yaitu Ibu Audrey Gabriella Titaley, S.Pd., M.Hum. Dibawah ini adalah hasil dari validasi ahli materi:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skala Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Media permainan <i>board game</i> sesuai dengan tujuan pengembangan media				✓	
2.	Kesesuaian media permainan <i>board game</i> dengan tema <i>Schule (Schulsachen, Schulfächer, Schulaktivitäten)</i>				✓	
3.	Materi <i>Schule (Schulsachen, Schulfächer, Schulaktivitäten)</i> disampaikan secara menarik				✓	
4.	Pertanyaan pada media permainan <i>board game</i> sesuai dengan tema <i>Schule (Schulsachen, Schulfächer, Schulaktivitäten)</i>			✓		
5.	Penggunaan media permainan <i>board game</i> sesuai dengan Kurmer				✓	
6.	Materi <i>Schule (schulsachen, schulfächer, schulaktivitäten)</i> disampaikan dengan baik dalam permainan				✓	
7.	Rujukan yang digunakan dalam media permainan <i>board game</i> jelas				✓	
8.	Bahasa yang digunakan dalam media permainan <i>board game</i> setara dengan bahasa Jerman tingkat A1				✓	
9.	Bahasa yang digunakan dalam media permainan <i>board game</i> mudah dipahami			✓		
10.	Petunjuk penggunaan media permainan <i>board game</i> dituliskan secara jelas				✓	

Berdasarkan dari hasil validasi ahli materi di atas, presentase perolehan skor dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor total yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Hasil dari validasi materi oleh ahli tersebut kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan, maka didapat nilai 95% yang berarti produk yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan.

## 2. Validasi ahli media

Validasi ahli media adalah proses penilaian oleh ahli media yang berfungsi untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Validasi ahli media dilakukan oleh dosen Program Studi Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Surabaya, yaitu Ibu Dr. Nur Ainiyah, S.Pd.I., M.Pd. Dibawah ini adalah hasil dari validasi ahli media tersebut:

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skala Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Desain pada media permainan <i>board game</i> menarik				✓	
2.	Pemilihan warna, gambar pada media permainan <i>board game</i> sesuai				✓	
4.	Tulisan yang digunakan pada media <i>board game</i> jelas				✓	
5.	Bahan yang digunakan pada media permainan <i>board game</i> telah sesuai			✓		
6.	Cara pengemasan media permainan <i>board game</i> sudah sesuai				✓	
7.	Media permainan dapat disimpan secara praktis				✓	
8.	Bahasa yang digunakan pada media permainan <i>board game</i> jelas				✓	
9.	Pemilihan jenis huruf pada media permainan <i>board game</i> sesuai				✓	
10.	Media permainan <i>board game</i> mudah digunakan			✓		
11.	Ketahanan bahan yang digunakan pada media permainan <i>board game</i>			✓		
12.	Petunjuk penggunaan media permainan <i>board game</i> jelas				✓	

Berdasarkan dari hasil validasi ahli media di atas, presentase perolehan skor dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor total yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{41}{48} \times 100\%$$

$$P = 85,4\%$$

Hasil dari validasi media oleh ahli tersebut kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan, maka didapat nilai 85,4% yang berarti produk yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan.

### 3. Validasi ahli praktisi

Lembar validasi ahli praktisi dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan meliputi materi, penerapan media, dan tampilan. Validasi ahli praktisi dilakukan oleh guru mata pelajaran bahasa Jerman SMAN 5 Surabaya, yaitu Ibu Henny Krisstyoningsih, S. Pd. Dibawah ini adalah hasil dari validasi ahli praktisi tersebut:

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Praktisi

No	Indikator	Skala Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Desain media permainan <i>board game</i> menarik				✓	
2.	Kesesuaian desain media permainan dengan tema <i>Schule</i>			✓		
3.	Kepraktisan media permainan <i>board game</i> (mudah dibawa, mudah disimpan)				✓	
4.	Materi yang dipaparkan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
5.	Materi disampaikan secara menarik				✓	
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓		
8.	Bahasa yang digunakan setara dengan bahasa Jerman tingkat A1				✓	
9.	Petunjuk penggunaan media permainan <i>board game</i> dituliskan dengan jelas				✓	
10.	Kesesuaian media permainan <i>board game</i> dengan kurikulum merdeka				✓	

$$P = \frac{\text{Jumlah skor total yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{34}{40} \times 100\%$$

$$P = 85\%$$

Hasil dari validasi oleh ahli praktisi tersebut kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan, maka didapat nilai 85% yang berarti produk yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan.

#### b. Uji kepraktisan data

Uji kepraktisan data dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan suatu produk yang dikembangkan. Dalam penelitian ini dilakukan uji kepraktisan melalui:

##### 1. Angket respon siswa

Uji coba dilaksanakan di kelas X-4 SMAN 5 Surabaya dengan total 34 siswa. Dibawah ini merupakan hasil dari pengisian angket respon siswa:

Tabel 7. Hasil Angket Respon Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban		Kategori
		Ya	P%	
1.	Media permainan <i>board game</i> berbasis <i>joyful learning</i> dapat menumbuhkan semangat belajar	34	100%	Sangat positif
2.	Tampilan media permainan <i>board game</i> menarik	33	97%	Sangat positif
3.	Media permainan <i>board game</i> berbasis <i>joyful learning</i> membantu dalam melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman	34	100%	Sangat positif
4.	Media permainan <i>board game</i> membantu meningkatkan keaktifan siswa	33	97%	Sangat positif
5.	Media permainan <i>board game</i> meningkatkan semangat belajar	34	100%	Sangat positif
6.	Penggunaan bahasa pada media permainan <i>board game</i> mudah dipahami	30	88%	Sangat positif
7.	Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menggembirakan dengan media permainan <i>board game</i>	33	97%	Sangat positif
8.	Media permainan <i>board game</i> dapat dimainkan secara berkelompok	34	100%	Sangat positif
9.	Media permainan <i>board game</i> mudah untuk dimainkan	31	91%	Sangat positif
10.	Petunjuk penggunaan pada media permainan <i>board game</i> sangat jelas	30	88%	Sangat positif
<b>Rata-rata</b>			95,8%	Sangat positif

Berdasarkan tabel hasil pengisian angket respon siswa di atas, media permainan *board game* berbasis *joyful learning* memperoleh nilai rata-rata sebesar 95,8% dengan kategori sangat positif., namun terdapat beberapa pertanyaan yang belum mendapatkan skor 100% yang menjadi catatan peneliti untuk evaluasi media. Pada aspek daya tarik tampilan (nomor 2), peningkatan keaktifan (nomor 4), dan suasana pembelajaran yang menggembirakan (nomor 7), masing-masing memperoleh nilai 97%, yang menunjukkan bahwa kendala dipengaruhi oleh perbedaan preferensi visual individu. Selanjutnya, aspek kemudahan cara bermain (nomor 9) mendapatkan nilai 91% karena sebagian kecil siswa membutuhkan fase adaptasi yang lebih lama terhadap mekanisme aturan permainan yang baru. Sementara itu, persentase terendah sebesar 88% ditemukan pada aspek kemudahan bahasa (nomor 6) dan kejelasan petunjuk penggunaan (nomor 10). Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan istilah bahasa Jerman pada komponen media serta instruksi masih menjadi hambatan bagi siswa yang memiliki keterbatasan penguasaan kosakata. Dengan demikian, disimpulkan bahwa media permainan *board game* berbasis *joyful learning* dapat

membantu kegiatan pembelajaran dan membantu melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media permainan *board game* berbasis *joyful learning* dapat membantu kegiatan pembelajaran dan membantu melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa.

## 2. Observasi kelas

Angket observasi kelas bertujuan untuk melihat kepraktisan dari produk yang dikembangkan, yaitu dilihat dari beberapa aspek antara lain: aspek keaktifan siswa, aspek permainan, kesesuaian media dengan capaian pembelajaran, aspek penggunaan, dan aspek motivasi siswa. Lembar angket observasi kelas diisi oleh guru SMAN 5 Surabaya, yaitu Ibu Henny Krisstyoningsih, S. Pd. Dibawah ini adalah hasil dari pengisian angket oleh observer:

Tabel 8. Hasil Angket Observasi Kelas

No	Indikator	Skala Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Siswa terlibat aktif dalam permainan <i>board game</i>	✓	
2.	Siswa aktif dalam melatih berbicara bahasa Jerman	✓	
3.	Media permainan <i>board game</i> dimainkan oleh siswa secara kondusif	✓	
4.	Siswa memahami permainan tanpa perlu penjelasan ulang		✓
5.	Media permainan <i>board game</i> sesuai dengan kompetensi yang dilatihkan	✓	
6.	Media permainan <i>board game</i> digunakan tanpa hambatan	✓	
7.	Media permainan <i>board game</i> mudah digunakan		✓
8.	Petunjuk permainan dituliskan secara jelas	✓	
9.	Media permainan <i>board game</i> menumbuhkan motivasi belajar bahasa Jerman siswa	✓	
10.	Siswa gembira ketika pembelajaran menggunakan media permainan <i>board game</i>	✓	

Berdasarkan tabel hasil angket observasi kelas di atas presentase perolehan skor dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor total yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{8}{10} \times 100\%$$

$$P = 80\%$$

Dari tabel hasil pengisian angket observasi kelas di atas, media permainan *board game* berbasis *joyful learning* memperoleh nilai rata-rata sebesar 80% dengan kategori praktis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media permainan *board game* berbasis *joyful learning* dapat

membantu kegiatan pembelajaran dan membantu melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa.

## **Pembahasan**

Pada bagian pembahasan ini diuraikan rincian dalam pengembangan media permainan *board game* berbasis *joyful learning* untuk melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman kelas X di SMAN 5 Surabaya. Pengembangan dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan, yaitu:

### *1. Analyze*

Pada tahapan pertama yaitu menganalisis kebutuhan dan masalah yang terjadi terhadap siswa kelas X SMAN 5 Surabaya saat belajar bahasa Jerman. analisis kebutuhan dan masalah dilakukan melalui wawancara terhadap guru bahasa Jerman SMAN 5 Surabaya. Berdasarkan wawancara tersebut, didapatkan informasi adanya hambatan yang dihadapi siswa saat belajar bahasa Jerman khususnya berbicara. Hambatan tersebut berupa adanya perasaan takut siswa untuk berbicara bahasa Jerman, kurangnya rasa percaya diri siswa, dan minimnya kosakata. Beberapa faktor tersebut menyebabkan siswa kurang berani untuk berbicara bahasa Jerman. Dari penggunaan media, guru telah memanfaatkan media seperti youtube dan canva untuk mendukung pelajaran supaya tidak cepat membosankan. Namun, penggunaan media interaktif yang secara khusus dirancang untuk melatih keterampilan berbicara masih terbatas. Narasumber juga mengatakan pembelajaran yang berbasis permainan yang menyenangkan juga mendapatkan respon positif dari siswa. Hal ini menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang menyenangkan (*Joyful Learning*) bersifat interaktif. Selain itu dalam pengembangan media, guru memberikan masukan supaya media yang dikembangkan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas X yaitu tidak terlalu sulit dan menggunakan tema yang relevan dengan pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari proses analisis kebutuhan dan masalah, pelaksanaan pembelajaran bahasa Jerman membutuhkan suatu media yang interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman, salah satunya yaitu dengan menghadirkan media pembelajaran yang memanfaatkan permainan. Media permainan yang dipilih dalam pengembangan media pembelajaran untuk penelitian ini adalah media permainan *board game* yang dipadukan dengan pendekatan pembelajaran *joyful learning*. Sehingga, hal tersebut akan mempunyai potensi untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman.

### *2. Design*

Setelah melaksanakan analisis kebutuhan dan masalah, tahap berikutnya yaitu perancangan. Tahap perancangan bertujuan untuk membuat rancangan dari media permainan *board game* meliputi penentuan bahan yang digunakan, bentuk visual, dan isi media permainan *board game*. Bahan yang digunakan untuk papan permainan adalah karton duplex, sedangkan bahan untuk kartu pertanyaan adalah *art paper*, pion permainan terbuat dari bahan akrilik. Media permainan *board game* berbentuk persegi panjang dengan ukuran papan permainan 48 cm x 27 cm, kartu pertanyaan menggunakan ukuran 9 x 6 cm, pion permainan mempunyai ukuran tinggi 3 cm, dan dadu berukuran 2 cm dengan 6 angka.

Kemudian perancangan materi dengan tema *Schule* yang bersumber dari modul bahasa Jerman SMAN 5 Surabaya. Tema yang digunakan mencakup ungkapan-ungkapan sederhana yang berhubungan dengan tema *Schule*, seperti mata pelajaran (*Schulfächer*), aktivitas sekolah (*Schulaktivitäten*), dan perlengkapan sekolah (*Schulsachen*). Berikut adalah petunjuk media permainan *board game*: (1) Durasi permainan *board game* yaitu 30-40 menit; (2) Pemain terdiri dari 4 - 5 orang; (3) Pemain menempatkan masing-masing pion pada kotak “*START*”; (4) Urutan pemain ditentukan dengan cara melempar dadu, pemain yang mendapatkan angka terbanyak dapat memulai permainan terlebih dahulu; (5) Jika pemain berhenti di kotak bertuliskan “*Fragekarte*” maka pemain harus mengambil *Fragekarte*, sedangkan jika pemain berhenti di kotak bertuliskan “*frei*” maka pemain dapat maju 2 kotak selanjutnya; (6) Ketika mendapatkan *Fragekarte*, pemain memberikan *Fragekarte* kepada pemain selanjutnya untuk membacakan pertanyaan; (7) Pemain membacakan *Fragekarte*; (8) Pemain yang mendapatkan *Fragekarte* harus menjawab pertanyaan yang dibacakan; (9) Pemenang dalam permainan ini adalah pemain yang pertama yang mencapai kotak “*ENDE*”.

### 3. *Develop*

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan (*development*), yang dilakukan setelah seluruh proses perancangan selesai disusun secara terstruktur. Tahap ini merupakan proses merealisasikan rancangan media permainan *board game* menjadi sebuah produk nyata yang siap diuji coba. Pada tahap pengembangan, seluruh komponen yang telah dirancang sebelumnya mulai direalisasikan, baik dari segi desain visual, isi materi, maupun mekanisme permainan. Proses ini menjadi tahap yang penting karena menentukan kualitas akhir media yang dihasilkan.

Tahapan - tahapan dalam pengembangan media permainan *board game* ini diawali dengan pembuatan desain awal (*prototype*) yang mencakup papan permainan, kartu soal, kartu tantangan, pion, dadu, serta aturan permainan. Desain visual disusun dengan mempertimbangkan aspek kemenarikan, keterbacaan, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa kelas X. Pemilihan warna, ilustrasi, dan tata letak dibuat semenarik mungkin agar mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Tidak hanya itu, materi yang digunakan dalam media permainan *board game* disesuaikan dengan kemampuan bahasa Jerman siswa kelas X yaitu tingkat A1, khususnya pada keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*) dengan tema *Schule*. Materi disajikan dalam bentuk pertanyaan, perintah, maupun situasi komunikatif sederhana yang mendukung siswa untuk aktif berbicara.

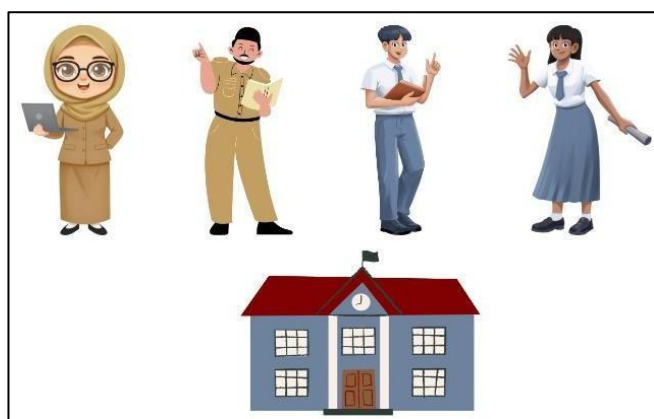
a. Papan permainan



Gambar 1. Gambar Papan Permainan *Board Game*

Media permainan *board game* dikembangkan dengan menggunakan bahan utama karton duplex 2 mm dengan ukuran papan permainan 48 cm x 27 cm, bahan ini dipilih karena mempunyai ketebalan dan ketahanan supaya media permainan *board game* tidak mudah rusak. Permukaan media permainan *board game* kemudian dilapisi desain yang sudah dibuat dan dicetak menggunakan bahan kertas albatros. Pada papan permainan juga dilengkapi dengan sebuah *barcode* yang dapat dipindai oleh siswa untuk mengakses materi pembelajaran dan peraturan permainan secara digital. Media permainan *board game* ini memiliki 32 kotak, dari banyaknya kotak tersebut terdapat kotak "*Fragekarte*" dan "*Frei*" dengan intruksi yang harus dilakukan oleh pemain.

b. Pion Permainan

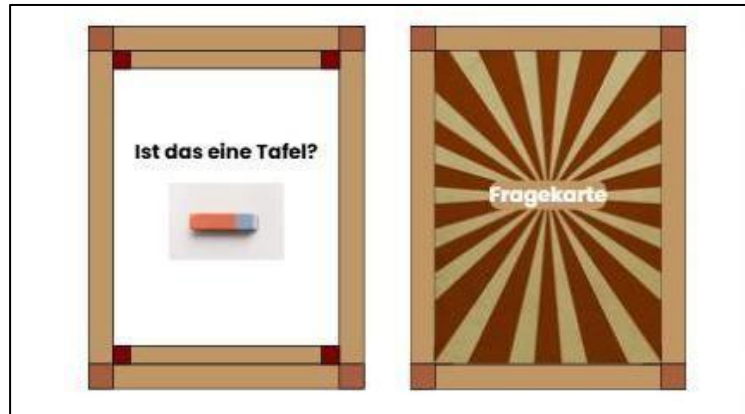


Gambar 2. Pion Permainan *Board Game*

Pion pada media permainan *board game* terbuat dari bahan akrilik dengan ukuran tinggi 3 cm. Bahan akrilik dipilih karena akrilik tergolong bahan yang kokoh dan cocok untuk dijadikan

bahan utama dari pion permainan. Pion terdiri dari beberapa karakter yaitu *die Lehrerin* (guru perempuan), *der Lehrer* (guru laki-laki), *die Schülerin* (murid perempuan), *der Schüler* (murid laki-laki), dan *die Schule* (sekolah).

c. Kartu Pertanyaan



Gambar 3. Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan pada media permainan *board game* ini terdapat sebanyak 30 kartu pertanyaan dengan ukuran 9 x 6 cm, kemudian kartu dicetak menggunakan kertas *art paper* 310 gsm. Kartu pertanyaan berisi pertanyaan mengenai materi *Schule*.

d. Petunjuk Permainan

Petunjuk permainan disajikan dalam bentuk digital yang dapat dilihat dengan memindai *barcode* yang ada di papan permainan, kemudian petunjuk permainan dituliskan dalam bahasa Indonesia dan bahasa Jerman.

4. *Implement*

Setelah melalui validasi pada tahap pengembangan yang dilakukan oleh para ahli, maka langkah selanjutnya yaitu melaksanakan uji coba. Uji coba pada penelitian ini dilakukan oleh siswa kelas X SMAN 5 Surabaya.

5. *Evaluate*

Tahap evaluasi, tahap paling akhir dari model penelitian pengembangan ADDIE. Dalam evaluasi memiliki tujuan yaitu untuk memperbaiki media hingga menghasilkan kelayakan suatu produk yang harus dicapai. Jika produk yang telah dikembangkan membutuhkan perbaikan maka akan direvisi dan dilakukan implementasi kembali hingga produk media yang dikembangkan layak.

Kelayakan media permainan *board game* berbasis *joyful learning* ditinjau berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi. Hasil validasi ahli materi mendapatkan skor 95% dengan kategori sangat layak, hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang terdapat pada media permainan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi, kurikulum, dan tingkat kemampuan bahasa Jerman A1. Hasil validasi ahli media mendapatkan skor 85,4% dengan kategori sangat layak, penilaian tersebut menunjukkan bahwa media memiliki tampilan yang menarik, pemilihan

warna dan gambar yang sesuai, penggunaan huruf yang jelas, serta kemudahan penggunaan bagi siswa. Hasil validasi ahli praktisi mendapatkan skor 85% dengan kategori sangat layak. Guru bahasa Jerman sebagai ahli praktisi menilai jika media permainan *board game* berbasis *joyful learning* telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, serta karakteristik siswa kelas X. Selain itu, penggunaan bahasa dalam media dinilai mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.

Kepraktisan media permainan *board game* berbasis *joyful learning* diketahui melalui hasil angket respon siswa dan angket observasi kelas yang dilakukan selama proses uji coba (*Implement*). Berdasarkan hasil pengisian angket respon siswa, media permainan mendapatkan skor rata-rata sebesar 95,8% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan yang sangat baik terhadap penggunaan media permainan *board game* berbasis *joyful learning*. Media permainan dapat meningkatkan semangat belajar, membantu melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman, meningkatkan keaktifan siswa, dan menumbuhkan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Hasil observasi kelas mendapatkan skor 80% dengan kategori praktis, menunjukkan siswa terlihat aktif dalam permainan, berpartisipasi dalam kegiatan berbicara bahasa Jerman, serta menunjukkan antusiasme selama proses pembelajaran berlangsung. Media juga dapat digunakan tanpa hambatan yang berarti dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif.

### **Revisi produk**

Setelah proses validasi dilakukan oleh para ahli, peneliti memperoleh berbagai masukan yang dapat digunakan sebagai bahan evaluasi untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap media yang dikembangkan. Masukan dari validator ini sangat penting karena bertujuan untuk meningkatkan kualitas media, baik dari segi tampilan, fungsi, maupun kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan adanya saran tersebut, media permainan *board game* yang dikembangkan diharapkan menjadi lebih optimal dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun saran yang diberikan oleh validator kepada peneliti meliputi beberapa aspek. Pertama, validator menyarankan untuk mengganti gambar yang digunakan sebagai pion permainan. Hal ini dikarenakan kualitas gambar yang digunakan sebelumnya dinilai kurang tajam, sehingga dapat memengaruhi daya tarik visual media serta kejelasan tampilan bagi siswa. Gambar yang kurang berkualitas juga berpotensi mengurangi minat siswa dalam menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti melakukan perbaikan dengan mengganti gambar pion menggunakan resolusi yang lebih tinggi serta desain yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga dapat meningkatkan aspek estetika dan kenyamanan penggunaan.

Kedua, validator memberikan saran terkait bahan yang digunakan untuk papan permainan (*board game*). Papan permainan yang digunakan sebelumnya dinilai kurang rapi, baik dari segi pemotongan maupun finishing, sehingga dapat memengaruhi keawetan dan kerapian media secara keseluruhan.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media permainan *board game* berbasis *joyful learning* untuk melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas X di SMAN 5 Surabaya, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan telah melalui proses yang sistematis, teruji, serta menunjukkan tingkat kelayakan dan kepraktisan yang sesuai kriteria. Proses pengembangan media ini berdasarkan pada model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implement*), dan evaluasi (*evaluate*). Pada tahap analisis dilakukan identifikasi kebutuhan siswa dan permasalahan dalam pembelajaran, khususnya pada keterampilan berbicara bahasa Jerman. Tahap perancangan difokuskan pada penyusunan konsep permainan, materi, serta komponen pendukung media. Selanjutnya, pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan produk *board game* beserta fitur pendukung seperti kartu permainan dan komponen barcode. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba di kelas X-4 SMAN 5 Surabaya, sedangkan tahap evaluasi bertujuan untuk menilai kualitas media berdasarkan hasil validasi dan uji coba.

Hasil uji kelayakan media menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi. Validasi dari ahli materi memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak, yang menunjukkan bahwa isi materi telah sesuai dengan kompetensi pembelajaran. Penilaian dari ahli media memperoleh persentase sebesar 85,4% dengan kategori sangat layak, yang mengindikasikan bahwa desain dan tampilan media sudah menarik serta berfungsi sesuai kegunaan. Sementara itu, penilaian dari ahli praktisi memperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori sangat layak, yang menunjukkan bahwa media dapat diterapkan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran. Secara keseluruhan, rata-rata persentase dari ketiga ahli mencapai 88,4% dengan kategori sangat layak, sehingga media ini dinyatakan memenuhi kriteria penilaian untuk digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Jerman. Selain itu, hasil uji kepraktisan juga menunjukkan bahwa media *board game* berbasis *joyful learning* mudah digunakan dan mendapatkan respons positif dari siswa. Berdasarkan angket respon siswa, diperoleh persentase sebesar 95,8% dengan kategori sangat positif, yang menunjukkan bahwa siswa merasa tertarik, termotivasi, dan lebih aktif dalam pembelajaran. Sementara itu, hasil angket observasi kelas yang diisi oleh guru bahasa Jerman memperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan baik dalam

pembelajaran dan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif serta menyenangkan. Dengan demikian, media ini tidak hanya efektif dalam melatih keterampilan berbicara, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahyar, D. B., Prihastari, E. B., Rahmadsyah, & Setyaningsih, R. (2021). *Model-Model Pembelajaran* (F. Sukmawati (ed.)). Pradina pustaka.
- Ahyar, D. B., Prihastari, E., Rahmadsyah, Setyaningsih, R., Rispatiningsih, D., Yuniansyah, Zanthi, L., Fauzi, M., Mudrikah, S., Widyaningrum, R., Falaq, Y., & Kurniasari, E. (2021). *Model-Model Pembelajaran* (F. Sukmawati (ed.)). Pradina pustaka.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Firawati, P. K., & Yolanda, A. (2023). *3 I,2,3*. 3(1), 4659–4664.
- Lestari, N., & Wirasty, R. (2019). Pemanfaatan Multimedia Dalam Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 349–353. <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v3i2.289>
- Pradita, L. E., Jayanti, R., Mardiyah, A. A., & Suwandana, E. (2021). Berbahasa Produktif Melalui Keterampilan Berbicara, Jawa Tengah: PT. In M. P. Moh. Nasrudin (Ed.), *Nasya Expanding Management*. PT. Nasya Expanding Management.
- Rifai, H., Mamoh, O., Mauk, V., Nahak, K., Harpriyanti, H., Nahak, M., Umar, Rejeki, S., Lasi, F., Jaya, D., & Abbas, I. (2024). *Kurikulum Merdeka* (Nurhidayati & S. Khaulah (ed.)). SELAT MEDIA PATNERS.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Tamaela, I. C., Wenno, E. C., Soumokil, P., Pendidikan, S., Jerman, B., & Pattimura, U. (2022). *Persepsi peserta didik tentang pentingnya belajar bahasa jerman di era globalisasi 1,2,3*. 1, 24–34.
- Wibawanto, W. (2024). *Board Game Edukasi* (R. Nugrahani (ed.)). CV. Idebuku.