



Pengembangan Media Ajar "Satzbau-Karten" Untuk Meningkatkan Pemahaman Konjugasi Verba Bahasa Jerman di Tingkat SMA

Gregorius Kevin Satrio¹, Ari Pujosusanto²

¹ S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya,
gregorius.22043@mhs.unesa.ac.id

² S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya,
aripujosusanto@unesa.ac.id

ABSTRAK (bahasa Indonesia)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan siswa SMA dalam memahami konjugasi verba dan menyusun kalimat sederhana bahasa Jerman. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan kartu Satzbau-Karten sebagai media pendukung pembelajaran bahasa Jerman di tingkat SMA. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model Borg dan Gall yang dibatasi hingga tahap validasi produk. Tahapan penelitian meliputi analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, perancangan produk, validasi desain, dan revisi produk. Data diperoleh melalui lembar validasi ahli materi dan ahli media, kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Satzbau-Karten memperoleh persentase kelayakan sebesar 93,18% dengan kategori sangat layak. Media yang dikembangkan terdiri atas beberapa jenis kartu yang memungkinkan siswa menyusun kalimat sederhana serta mempraktikkan konjugasi verba bahasa Jerman melalui aktivitas permainan. Berdasarkan hasil validasi, media Satzbau-Karten dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jerman di tingkat SMA untuk membantu siswa memahami konjugasi verba dan struktur kalimat sederhana.

Kata Kunci: *media pembelajaran, permainan kartu, bahasa Jerman, konjugasi verba, Satzbau-Karten.*

ABSTRACT (in English)

This study was motivated by high school students' difficulties in understanding verb conjugation and constructing simple sentences in German. The study aims to develop a game-based learning tool, the Satzbau-Karten, as a supplementary resource for German language learning at the high school level. The study employed the Research and Development (R&D) method using the Borg and Gall model, limited to the product validation stage. The research stages included an analysis of potential and problems, data collection, product design, design validation, and product revision. Data were obtained through validation sheets completed by subject matter experts and media experts, then analyzed using quantitative descriptive techniques. The results showed that the Satzbau-Karten media achieved a feasibility percentage of 93.18%, falling into the "highly feasible" category. The developed media consists of several types of cards that allow students to construct simple sentences and practice German verb conjugation through game-based activities. Based on the validation results, the Satzbau-Karten media is deemed highly suitable for use as a German language learning medium at the high school level to help students understand verb conjugation and simple sentence structures.

Key Words: *learning materials, card games, German, verb conjugation, Satzbau-Karten.*

AUSZUG (auf Deutsch)

Hintergrund dieser Studie sind die Schwierigkeiten von Schülern der Oberstufe beim Verständnis der Verbkonjugation und beim Bilden einfacher Sätze in der deutschen Sprache. Ziel dieser Studie ist die Entwicklung eines spielbasierten Lernmediums, der „Satzbau-Karten“, als unterstützendes Medium für den Deutschunterricht in der Oberstufe. Die Studie verwendet die Forschungs- und Entwicklungsmethode (R&D) nach dem Modell von Borg und Gall, die auf die Produktvalidierungsphase beschränkt ist. Die Forschungsphasen umfassten die Analyse von Potenzialen und Problemen, die Datenerhebung, die Produktkonzeption, die Designvalidierung und die Produktüberarbeitung. Die Daten wurden mittels Validierungsbögen von Fach- und Medienexperten erhoben und anschließend mit quantitativ-deskriptiven Methoden analysiert. Die Forschungsergebnisse zeigen, dass die „Satzbau-Karten“ eine Eignungsquote von 93,18 % erreichten und damit als „sehr geeignet“ eingestuft wurden. Das entwickelte Medium besteht aus verschiedenen Kartentypen, die es den Schülern ermöglichen, einfache Sätze zu bilden und die Konjugation deutscher Verben durch spielerische Aktivitäten zu üben. Auf Grundlage der Validierungsergebnisse wurden die Satzbau-Karten als sehr geeignet für den Einsatz als Lehrmittel für den Deutschunterricht an der Oberstufe eingestuft, um den Schülern das Verständnis der Verbkonjugation und der einfachen Satzstruktur zu erleichtern.

Schlüsselwörter: *Lernmaterialien, Kartenspiele, Deutsch, Verbkonjugation, Satzbau-Karten.*

PENDAHULUAN

Bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan di beberapa Sekolah Menengah Atas (SMA) di Indonesia sebagai mata pelajaran pilihan maupun lintas minat. Pembelajaran bahasa Jerman bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami dan menggunakan bahasa Jerman sederhana dalam konteks kehidupan sehari-hari. Dalam Kurikulum Merdeka, peserta didik diharapkan mampu memahami serta memproduksi teks sederhana dengan memperhatikan unsur kebahasaan yang sesuai, seperti kosakata, struktur kalimat, dan konjugasi verba (Kementerian Pendidikan, 2022). Oleh karena itu, penguasaan tata bahasa menjadi salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Jerman di tingkat SMA. Bahasa Jerman memiliki karakteristik gramatikal yang berbeda dengan bahasa Indonesia, terutama pada sistem konjugasi verba yang menuntut perubahan bentuk kata kerja sesuai dengan subjek dalam kalimat. Selain itu, struktur kalimat bahasa Jerman juga mengatur posisi verba sesuai jenis kalimat yang digunakan sehingga pemahaman terhadap hubungan antarunsur kalimat menjadi salah satu kompetensi dasar yang perlu dikuasai peserta didik (Gerhard Helbig & Joachim Buscha, 1987).

Salah satu materi yang sering menimbulkan kesulitan bagi peserta didik adalah konjugasi verba. Berbeda dengan bahasa Indonesia, bahasa Jerman memiliki

perubahan bentuk kata kerja yang disesuaikan dengan subjek dalam kalimat. Selain itu, siswa juga perlu memahami hubungan antara subjek, verba, dan unsur-unsur lain dalam penyusunan kalimat sederhana. Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP), masih ditemukan siswa yang mengalami kesulitan dalam menggunakan konjugasi verba serta menyusun kalimat sederhana sesuai kaidah bahasa Jerman. Kesulitan tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami struktur kalimat secara lebih konkret dan interaktif.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar mengajar karena dapat membantu penyampaian materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Arsyad (2011) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, motivasi belajar, serta membantu memperjelas materi yang disampaikan kepada peserta didik. Sejalan dengan itu, Tafonao (2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang mampu meningkatkan minat belajar dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media yang sesuai diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, khususnya pada pembelajaran bahasa asing. Temuan tersebut didukung oleh penelitian Okdiansyah dkk, (2021) yang menunjukkan bahwa media flashcard memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang tinggi sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran pada berbagai jenjang pendidikan.

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Menurut Prensky (2001), pembelajaran yang memadukan unsur permainan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan menantang. Selain itu, Krashen (1985) melalui teori *Second Language Acquisition* menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa akan berlangsung lebih efektif apabila peserta didik berada dalam kondisi belajar yang nyaman dan memiliki *affective filter* yang rendah. Dengan demikian, penggunaan media permainan dalam pembelajaran bahasa Jerman diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus membantu peserta didik memahami struktur bahasa secara lebih optimal.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media permainan dan media kartu memiliki potensi dalam mendukung pembelajaran bahasa. Rachmawan & Wahyuningsih (2021) mengembangkan media *Deutsch Domino* yang dinyatakan layak digunakan untuk membantu pengaktifan kosakata bahasa Jerman. Penelitian Angreany & Saud (2017) menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Jerman peserta didik. Rosanda dkk, (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik. Hasil tersebut memperkuat bahwa media kartu memiliki potensi untuk membantu proses pembelajaran bahasa Jerman melalui penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, Rifai (2019) menyatakan bahwa permainan kartu dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik serta membantu meningkatkan pemahaman materi selama proses pembelajaran.

Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa media kartu dan media permainan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, pengembangan media masih lebih banyak difokuskan pada penguasaan kosakata, peningkatan motivasi belajar, atau keterampilan berbahasa secara umum. Belum ditemukan media pembelajaran berbasis kartu yang secara khusus dirancang untuk melatih konjugasi verba sekaligus membantu peserta didik menyusun kalimat sederhana bahasa Jerman sesuai struktur gramatikalnya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan kartu yang diberi nama *Satzbau-Karten*. Media ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami hubungan antarunsur kalimat serta mempraktikkan konjugasi verba melalui aktivitas permainan yang interaktif. Pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran bahasa Jerman yang menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di tingkat SMA.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa *Satzbau-Karten* sebagai alternatif media pembelajaran bahasa Jerman di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Metode R&D dipilih karena penelitian ini tidak hanya bertujuan mengkaji suatu permasalahan, tetapi juga mengembangkan produk pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Model pengembangan yang digunakan

mengacu pada Meredith D. Gall et al., (1983). Mengingat keterbatasan waktu dan ruang lingkup penelitian, tahapan pengembangan dibatasi hingga tahap validasi produk. Tahapan yang dilaksanakan meliputi analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, perancangan produk, validasi desain, dan revisi produk. Tahap analisis potensi dan masalah dilakukan melalui observasi selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) serta studi pustaka yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa Jerman, media pembelajaran, dan pembelajaran berbasis permainan. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Media yang dikembangkan berupa Satzbau-Karten, yaitu media pembelajaran berbasis permainan kartu yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami konjugasi verba serta menyusun kalimat sederhana bahasa Jerman. Produk yang telah dirancang selanjutnya divalidasi oleh satu ahli materi dan satu ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum digunakan sebagai media pembelajaran. Masukan dan saran dari validator digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi terhadap media yang dikembangkan.

Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli materi dan ahli media yang disusun menggunakan skala Likert lima tingkat. Lembar validasi ahli materi digunakan untuk menilai kesesuaian isi, penyajian materi, dan aspek kebahasaan, sedangkan lembar validasi ahli media digunakan untuk menilai aspek tampilan, desain, kemudahan penggunaan, serta kemenarikan media. Data hasil validasi dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase kelayakan media menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\text{Total skor diperoleh}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

- P : Persentase kelayakan
- Total skor diperoleh : total skor validator
- Total skor maksimal : jumlah butir x skor maksimal (4)

Persentase kelayakan yang diperoleh kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan media untuk menentukan tingkat kelayakan produk yang dikembangkan.

Tabel 1 Kategori kelayakan

Persentase	Kategori
100% – 81%	Sangat Layak
80% – 61%	Layak
60% – 41%	Cukup Layak
≤ 40%	Kurang Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Satzbau-Karten

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis permainan kartu yang diberi nama Satzbau-Karten. Media ini dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran bahasa Jerman untuk membantu siswa tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) memahami konjugasi verba serta menyusun kalimat sederhana sesuai dengan struktur bahasa Jerman. Pengembangan media didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengubah bentuk verba sesuai subjek serta menentukan urutan unsur-unsur kalimat secara tepat. Oleh karena itu, media dirancang agar peserta didik dapat mempelajari struktur kalimat melalui aktivitas bermain yang melibatkan interaksi langsung dengan kartu.

Media ini dirancang dengan konsep *learning by playing*, yaitu mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran bahasa Jerman. Melalui kegiatan menyusun kartu menjadi kalimat yang benar, peserta didik tidak hanya menghafal kosakata, tetapi juga dituntut memahami hubungan antarkomponen kalimat, seperti penggunaan subjek, perubahan bentuk verba, serta penempatan unsur pelengkap sesuai kaidah tata bahasa Jerman. Aktivitas tersebut diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Proses pengembangan media mengacu pada tahapan penelitian dan pengembangan yang telah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian, yaitu analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, perancangan produk, validasi desain, dan revisi produk. Tahap analisis dilakukan melalui observasi selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) dan kajian pustaka mengenai pembelajaran bahasa Jerman serta pengembangan media pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa

media yang digunakan dalam pembelajaran masih didominasi oleh buku ajar dan presentasi sederhana sehingga peserta didik memerlukan media yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan memfasilitasi latihan penyusunan kalimat secara berulang.

Selain mengidentifikasi kesulitan peserta didik, tahap analisis juga mempertimbangkan karakteristik pembelajaran bahasa asing di tingkat SMA. Pada tahap ini ditemukan bahwa peserta didik cenderung lebih mudah memahami materi ketika proses pembelajaran melibatkan aktivitas kolaboratif dan latihan secara langsung. Oleh karena itu, media yang dikembangkan dirancang agar dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok maupun klasikal sehingga guru memiliki alternatif strategi pembelajaran yang lebih bervariasi.

Media Satzbau-Karten dikembangkan dalam bentuk seperangkat kartu yang masing-masing mewakili unsur-unsur pembentuk kalimat bahasa Jerman. Setiap kategori kartu dibedakan berdasarkan warna sehingga peserta didik dapat dengan mudah mengenali fungsi gramatikalnya. Kategori kartu yang terdapat pada media ini meliputi Pronomen, Verben, Nomen, Adverb, Präposition, dan Konjunktion. Seluruh kosakata yang digunakan disesuaikan dengan materi bahasa Jerman tingkat SMA dan mengacu pada kosakata dasar level A1–A2 sehingga sesuai dengan kemampuan awal peserta didik.

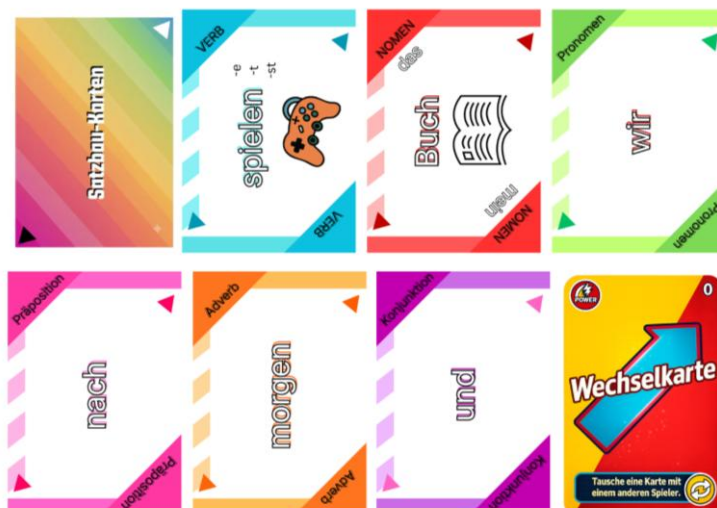
Perbedaan warna pada setiap kategori kartu tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual, tetapi juga sebagai penanda fungsi gramatikal sehingga peserta didik lebih mudah mengelompokkan kata sesuai jenisnya. Dengan demikian, peserta didik dapat mengenali pola penyusunan kalimat secara bertahap tanpa harus menghafalkan aturan tata bahasa secara abstrak. Pemilihan kosakata juga mempertimbangkan tingkat kesulitan materi agar dapat digunakan sebagai media latihan pada pembelajaran dasar bahasa Jerman.

Selain kartu utama, media ini juga dilengkapi dengan beberapa kartu pendukung yang berfungsi untuk meningkatkan interaksi selama permainan. Salah satunya adalah Wechselkarte, yaitu kartu khusus yang digunakan untuk mengubah kondisi permainan sehingga peserta didik dituntut untuk berpikir lebih cepat dalam menyusun kembali kalimat yang benar. Kehadiran kartu pendukung tersebut membuat proses

pembelajaran menjadi lebih dinamis serta mendorong peserta didik untuk aktif berdiskusi dan bekerja sama dalam kelompok.

Media juga dilengkapi dengan kartu petunjuk permainan yang memuat aturan penggunaan media sehingga guru maupun peserta didik dapat memahami mekanisme permainan dengan lebih mudah. Aturan permainan disusun secara sederhana agar media dapat diterapkan dalam waktu pembelajaran yang terbatas tanpa mengurangi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan adanya petunjuk tersebut, media dapat digunakan secara lebih fleksibel sesuai dengan kondisi kelas. (Rifai, 2019)

Melalui penggunaan media Satzbau-Karten, peserta didik tidak hanya berlatih menghafal kosakata, tetapi juga belajar menghubungkan setiap unsur kalimat menjadi sebuah kalimat sederhana yang sesuai dengan kaidah bahasa Jerman. Aktivitas penyusunan kartu secara langsung memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami hubungan antara subjek, verba, objek, dan keterangan secara lebih konkret. Media ini juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan latihan secara berulang melalui berbagai kombinasi kartu yang berbeda. Setiap permainan memungkinkan terbentuknya variasi kalimat baru sehingga peserta didik dapat mengeksplorasi penggunaan kosakata dan konjugasi verba dalam berbagai konteks. Karakteristik tersebut menjadikan media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana latihan yang mendorong peserta didik membangun pemahaman secara aktif melalui pengalaman belajar.



Gambar 1. Tampilan Media Satzbau-Karten

Gambar diatas menunjukkan tampilan media pembelajaran Satzbau-Karten yang dikembangkan dalam penelitian ini. Media terdiri atas beberapa kategori kartu dengan warna yang berbeda sesuai fungsi gramatikal masing-masing. Perbedaan warna tersebut bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam mengidentifikasi unsur-unsur kalimat ketika menyusun kalimat bahasa Jerman. Selain memiliki fungsi sebagai media latihan, desain visual pada kartu juga dirancang sederhana, menarik, dan mudah dibaca sehingga dapat meningkatkan kenyamanan peserta didik selama proses pembelajaran. Setelah proses pengembangan selesai dilakukan, media Satzbau-Karten selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Data hasil validasi dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase kelayakan berdasarkan perbandingan antara skor yang diperoleh dengan skor maksimum (Sugiyono, 2013).

HASIL

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis permainan kartu yang diberi nama Satzbau-Karten. Media dikembangkan untuk membantu siswa SMA memahami konjugasi verba dan menyusun kalimat sederhana bahasa Jerman melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif. Pengembangan media dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami perubahan bentuk verba serta menyusun kalimat sesuai dengan struktur bahasa Jerman. Oleh karena itu, media Satzbau-Karten dirancang sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat membantu siswa berlatih menyusun kalimat secara aktif melalui kegiatan bermain.

Media Satzbau-Karten terdiri atas beberapa kategori kartu yang disusun berdasarkan fungsi gramatikal dalam kalimat bahasa Jerman, yaitu Pronomen, Verben, Nomen, Adverb, Präposition, dan Konjunktion. Setiap kategori kartu dirancang dengan warna yang berbeda untuk memudahkan siswa mengidentifikasi fungsi masing-masing unsur kalimat. Kosakata yang digunakan dalam media disesuaikan dengan materi bahasa Jerman tingkat SMA dan mengacu pada kosakata dasar level A1–A2 yang umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kombinasi kartu-kartu tersebut, siswa dapat menyusun berbagai variasi kalimat sederhana sekaligus melatih pemahaman terhadap konjugasi verba bahasa Jerman.

*Pengembangan Media Ajar "Satzbau-Karten" Untuk Meningkatkan Pemahaman
Konjugasi Verba Bahasa Jerman di Tingkat SMA*

Setelah proses pengembangan selesai dilakukan, media Satzbau-Karten divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan media sebelum dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai kelayakan media dari aspek tampilan, keterbacaan, kemudahan penggunaan, dan kemenarikan media. Hasil penilaian ahli media terhadap media *Satzbau-Karten* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2 Hasil Validasi ahli Media

No	Pernyataan	Skor (1–4)	Komentar
1	Desain media menarik dan sesuai dengan karakter siswa	4	Desain kartu menggunakan warna cerah dan bentuk geometris modern yang menarik bagi siswa SMA. Tampilan visual sederhana namun tetap atraktif.
2	Kombinasi warna proporsional dan tidak mengganggu	4	Penggunaan warna berbeda untuk tiap kategori kata (verb, nomen, pronomen, dll.) memudahkan identifikasi dan meningkatkan kejelasan visual.
3	Ukuran huruf dan elemen teks mudah dibaca	3	Secara umum ukuran teks cukup jelas, namun pada beberapa kartu orientasi teks vertikal dapat sedikit mengurangi kenyamanan membaca.
4	Informasi pada kartu jelas dan mudah dipahami	4	Isi kartu berupa satu kata utama dengan kategori gramatikal yang jelas sehingga memudahkan siswa memahami fungsi kata dalam kalimat.
5	Simbol/ikon digunakan secara konsisten	3	Elemen visual pada sudut kartu cukup konsisten, namun ikon kategori dapat dibuat lebih eksplisit agar lebih komunikatif.
6	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	Media mendukung pembelajaran struktur kalimat dasar bahasa Jerman dan membantu siswa memahami kategori kata secara kontekstual.
7	Media sesuai dengan karakteristik siswa SMA	4	Konsep permainan kartu kompetitif dan kolaboratif sesuai dengan karakter siswa SMA yang menyukai aktivitas interaktif dan berbasis permainan.
8	Tata letak (layout) rapi dan proporsional	4	Layout kartu sederhana dengan fokus pada kata utama sehingga tidak membingungkan pengguna.
9	Kualitas gambar atau ilustrasi jelas	3	Desain grafis bersih dan jelas, namun media lebih dominan berbasis teks sehingga ilustrasi visual dapat ditambahkan untuk memperkuat asosiasi makna.
10	Media mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran	4	Aturan permainan sederhana dengan dua mode permainan sehingga mudah diterapkan dalam pembelajaran kelas maupun kelompok kecil.
11	Media dapat digunakan berulang kali	4	Sebagai media kartu fisik, permainan ini dapat digunakan berulang kali dan cocok untuk latihan berulang dalam pembelajaran bahasa.

Berdasarkan data pada tabel di atas, selanjutnya dilakukan perhitungan persentase kelayakan media menggunakan rumus yang telah ditetapkan pada bagian metode penelitian. Perhitungan tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan penilaian validator.

$$P = \frac{\text{Total skor diperoleh}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{41}{44} \times 100\% = 93.18\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan, media *Satzbau-Karten* memperoleh persentase kelayakan sebesar 93.18% dari ahli media. Persentase tersebut selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan menurut Riduwan, (2015). Berdasarkan interpretasi tersebut, media *Satzbau-Karten* termasuk dalam kategori sangat layak sehingga memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran bahasa Jerman di tingkat SMA. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek tampilan, keterbacaan, kemudahan penggunaan, dan kemenarikan media sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Selain dilakukan validasi media, produk juga divalidasi oleh ahli materi untuk mengetahui kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran bahasa Jerman. Validasi ahli materi meliputi aspek kesesuaian materi, kebahasaan, penyajian materi, dan kebermanfaatan media dalam mendukung proses pembelajaran. Hasil validasi ahli materi disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor (1–4)	Komentar
1	Materi sesuai dengan kompetensi dasar pembelajaran	4	
2	Kosakata yang digunakan tepat dan sesuai tema	4	
3	Penggunaan artikel sesuai kaidah	4	
4	Bentuk kata kerja yang digunakan sudah tepat	3	Verba dalam kartu huruf awal diganti huruf kecil
5	Struktur kalimat sudah benar	4	
6	Instruksi kegiatan mudah dipahami	3	Instruksi bisa dalam 2 bahasa, Jerman dan Indonesia
7	Contoh kalimat jelas dan sesuai materi	3	Contoh kalimat belum ada
8	Urutan materi disajikan secara sistematis	4	

*Pengembangan Media Ajar "Satzbau-Karten" Untuk Meningkatkan Pemahaman
Konjugasi Verba Bahasa Jerman di Tingkat SMA*

9	Keterkaitan antara kosakata dan struktur kalimat konsisten	3	Tambahkan kosa kata terkait makanan minuman
10	Materi mendukung kemampuan penyusunan kalimat	4	
11	Materi relevan dengan kehidupan siswa	4	

Berdasarkan data pada tabel di atas, dilakukan perhitungan persentase kelayakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media dari aspek materi. Perhitungan dilakukan menggunakan rumus persentase yang sama dengan perhitungan sebelumnya.

$$P = \frac{\text{Total skor diperoleh}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{40}{44} \times 100\% = 90.9\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan, media *Satzbau-Karten* memperoleh persentase kelayakan sebesar 90,9% dari ahli materi. Persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa Jerman di tingkat SMA. Selain itu, kosakata yang digunakan dinilai sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik dan mampu mendukung latihan penyusunan kalimat sederhana secara bertahap.

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, media *Satzbau-Karten* memperoleh kategori sangat layak. Hasil tersebut diperoleh dari hasil penilaian ahli media sebesar 93,18% dan ahli materi sebesar 90,9%. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari aspek media maupun aspek materi sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jerman di tingkat SMA.

Dari hasil tersebut, dapat diketahui bahwa media *Satzbau-Karten* telah memenuhi aspek kelayakan baik dari sisi media maupun materi. Tingginya penilaian yang diberikan oleh kedua validator menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya memiliki tampilan yang menarik, tetapi juga menyajikan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa Jerman di tingkat SMA. Temuan ini mengindikasikan bahwa proses pengembangan media telah menghasilkan produk yang mampu mendukung pembelajaran konjugasi verba dan penyusunan kalimat sederhana secara lebih sistematis.

Kelayakan media dari aspek desain menunjukkan bahwa tampilan visual memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memahami materi pembelajaran. Penggunaan warna yang berbeda pada setiap kategori kartu memudahkan peserta didik membedakan fungsi gramatikal masing-masing unsur kalimat sehingga proses penyusunan kalimat menjadi lebih sistematis. Selain itu, tata letak yang sederhana dan ukuran tulisan yang mudah dibaca memungkinkan peserta didik lebih fokus terhadap materi yang dipelajari. Temuan ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2011) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi memperjelas penyampaian informasi, meningkatkan perhatian peserta didik, serta membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif. Dengan demikian, desain visual pada media *Satzbau-Karten* tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga mendukung proses pemahaman konsep tata bahasa Jerman.

Selain tampilan visual, penggunaan media berbasis permainan juga memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru. Dalam permainan, peserta didik dituntut untuk memilih, mengelompokkan, dan menyusun kartu menjadi kalimat yang benar sehingga mereka terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Aktivitas tersebut memungkinkan peserta didik membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang bersifat partisipatif. Hal ini sejalan dengan pendapat Tafonao (2018) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar, mendorong keterlibatan peserta didik, dan menciptakan interaksi yang lebih baik selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media *Satzbau-Karten* berpotensi menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan bermakna.

Konsep permainan yang diterapkan dalam media *Satzbau-Karten* juga sesuai dengan prinsip *game-based learning* yang dikemukakan oleh Prensky (2001). Menurut Prensky (2001), permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar karena peserta didik memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas yang menantang, interaktif, dan menyenangkan. Pada media yang dikembangkan, peserta didik tidak hanya diminta menghafalkan kosakata, tetapi juga harus menentukan susunan kata yang tepat, memilih bentuk verba sesuai subjek, serta memperhatikan struktur kalimat bahasa Jerman. Aktivitas tersebut melibatkan proses berpikir, pemecahan masalah,

dan kerja sama antarpeserta didik sehingga pembelajaran berlangsung secara lebih aktif dibandingkan metode ceramah.

Dari aspek materi, media Satzbau-Karten dirancang untuk membantu peserta didik memahami hubungan antara subjek, verba, objek, dan unsur pelengkap dalam kalimat bahasa Jerman. Pengelompokan kartu berdasarkan fungsi gramatikal memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari struktur kalimat secara bertahap. Peserta didik tidak hanya mengetahui arti kosakata, tetapi juga memahami bagaimana kosakata tersebut digunakan dalam sebuah kalimat. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu menghafal kosakata, tetapi juga sebagai sarana latihan tata bahasa yang menekankan pemahaman konjugasi verba dan penyusunan kalimat sederhana.

Temuan penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui teori Second Language Acquisition yang dikemukakan oleh Krashen (1985). Krashen menjelaskan bahwa proses pemerolehan bahasa akan berlangsung lebih optimal apabila peserta didik berada dalam kondisi belajar yang nyaman dan memiliki tingkat hambatan afektif (affective filter) yang rendah. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan memungkinkan peserta didik belajar dalam suasana yang lebih santai sehingga rasa takut melakukan kesalahan dapat berkurang. Dengan demikian, peserta didik memiliki kesempatan yang lebih besar untuk menggunakan bahasa target secara aktif selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rachmawan & Wahyuningsih (2021) mengenai media Deutsch Domino. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media kartu berbasis permainan mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Jerman serta membantu proses penguasaan kosakata. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media kartu sebagai sarana pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat aktivitas belajar. Namun demikian, media Satzbau-Karten memiliki fokus yang berbeda karena tidak hanya melatih penguasaan kosakata, tetapi juga mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami konjugasi verba dan menyusun kalimat sederhana secara sistematis.

Temuan penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Arrimbhi & Wahyuningsih (2023) mengenai pengembangan media permainan monopoli tiga

dimensi untuk pembelajaran bahasa Jerman. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media permainan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik. Angreany & Saud (2017) menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard efektif dalam mendukung pembelajaran bahasa Jerman. Media *flashcard* membantu peserta didik mengenali dan mengingat kosakata secara lebih mudah melalui penyajian visual yang sederhana. Akan tetapi, media *Satzbau-Karten* menawarkan pengembangan yang berbeda karena peserta didik tidak berhenti pada tahap mengenali kosakata, tetapi juga dituntut untuk mengombinasikan berbagai kategori kata menjadi kalimat yang utuh sesuai dengan struktur bahasa Jerman.

Rifai (2019) menyatakan bahwa permainan kartu mampu meningkatkan daya serap belajar peserta didik melalui aktivitas yang melibatkan interaksi secara langsung. Aktivitas menyusun kartu memungkinkan peserta didik melakukan latihan secara berulang dengan berbagai variasi kalimat sehingga konsep yang dipelajari lebih mudah dipahami. Selain itu, media dapat digunakan secara berkelompok sehingga mendorong terjadinya diskusi dan kerja sama antarpeserta didik selama proses pembelajaran.

Media *Satzbau-Karten* memiliki beberapa kelebihan sebagai media pembelajaran. Media dirancang dalam bentuk kartu yang mudah digunakan, mudah dibawa, serta dapat diterapkan dalam pembelajaran individu maupun kelompok. Pengelompokan kartu berdasarkan fungsi gramatikal memudahkan peserta didik mengenali unsur-unsur penyusun kalimat, sedangkan aturan permainan yang sederhana memungkinkan media digunakan tanpa memerlukan perangkat pendukung tambahan. Selain itu, media dapat digunakan berulang kali sehingga mendukung proses latihan yang berkesinambungan dalam pembelajaran bahasa Jerman.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut, dapat diketahui bahwa media *Satzbau-Karten* memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada penelitian sebelumnya. Jika penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada penguasaan kosakata, peningkatan motivasi belajar, atau penggunaan permainan edukatif secara umum, maka media *Satzbau-Karten* secara khusus dirancang untuk melatih kemampuan peserta didik dalam memahami konjugasi verba sekaligus menyusun kalimat sederhana bahasa Jerman melalui pengelompokan unsur-unsur gramatikal. Karakteristik tersebut menjadi nilai

kebaruan penelitian ini sekaligus menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya menarik digunakan dalam pembelajaran, tetapi juga memiliki fungsi yang lebih spesifik dalam membantu peserta didik memahami tata bahasa Jerman secara bertahap dan sistematis.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Satzbau-Karten* mampu menjawab kebutuhan pembelajaran bahasa Jerman di tingkat SMA, khususnya dalam membantu peserta didik memahami konjugasi verba dan menyusun kalimat sederhana. Integrasi unsur permainan dengan latihan penyusunan kalimat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif melalui pengalaman langsung. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai alternatif strategi pembelajaran yang dapat mendukung terciptanya proses belajar yang lebih interaktif, sistematis, dan berpusat pada peserta didik.

SIMPULAN

Hasil validasi menunjukkan bahwa media *Satzbau-Karten* termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jerman di tingkat SMA. Tingginya tingkat kelayakan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek materi dan media yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Dari aspek materi, isi media dinilai telah sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa Jerman, khususnya dalam membantu siswa memahami konjugasi verba dan menyusun kalimat sederhana. Sementara itu, dari aspek media, tampilan visual, pemilihan warna, keterbacaan tulisan, dan kemudahan penggunaan dinilai mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif.

Media *Satzbau-Karten* dirancang berdasarkan permasalahan yang ditemukan selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP), yaitu kesulitan siswa dalam memahami perubahan bentuk verba dan menyusun kalimat sesuai struktur bahasa Jerman. Melalui aktivitas menyusun kartu menjadi kalimat yang utuh, siswa tidak hanya berlatih mengingat kosakata, tetapi juga memahami hubungan antarunsur kalimat secara langsung. Proses tersebut memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif melalui pengalaman belajar yang lebih konkret dibandingkan pembelajaran yang hanya berfokus pada penjelasan materi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh (Krashen, 1985) dalam teori *Second Language Acquisition*. Krashen (1985) menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa akan berlangsung lebih efektif apabila peserta didik berada dalam kondisi yang nyaman dan tidak mengalami tekanan. Aktivitas pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk menggunakan bahasa target. Dengan demikian, penggunaan media *Satzbau-Karten* dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung proses pemerolehan bahasa.

Rachmawan & Wahyuningsih (2021) menunjukkan bahwa media kartu berbasis permainan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman. Menurut Arrimbhi & Wahyuningsih (2023), media permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan unsur permainan dalam media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna.

Media *Satzbau-Karten* memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan penelitian sebelumnya. Media kartu yang dikembangkan tidak hanya berfokus pada penguasaan kosakata atau peningkatan motivasi belajar, tetapi secara khusus dirancang untuk membantu siswa memahami konjugasi verba dan menyusun kalimat sederhana bahasa Jerman. Melalui pengelompokan kartu berdasarkan fungsi gramatikal, siswa dapat berlatih menyusun kalimat sekaligus memahami struktur bahasa Jerman secara lebih sistematis. Oleh karena itu, media *Satzbau-Karten* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung penguasaan tata bahasa secara lebih konkret, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran bahasa Jerman di tingkat SMA. Selain menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi, penelitian ini juga memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Jerman berbasis permainan yang berorientasi pada penguasaan tata bahasa. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru maupun peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Angreany, F., & Syukur Saud. (2017). *KEEFEKTIFAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD DALAM KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN SEDERHANA BAHASA JERMAN SISWA KELAS XI IPA SMA NEGERI 9 MAKASSAR* (Vol. 1, Number 2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4410>
- Arrimbhi, D., & Wahyuningsih, F. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli 3 Dimensi dengan Tema "Reisen" Untuk Pembelajaran Siswa Kelas XII SMA*.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*.
https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=qZGHV4gAAAAJ&citation_for_view=qZGHV4gAAAAJ:u-x6o8ySG0sC
- Gerhard Helbig, & Joachim Buscha. (1987). *Deutsche Grammatik Ein Handbuch für den Ausländerunterricht*.
- Kementerian Pendidikan, K. R. dan T. (2022). *Capaian Pembelajaran Bahasa Jerman Fase-f*.
- Krashen, S. D. (1985). *Krashen The Input Hypothesis*.
- Marc Prensky. (2001). *DIGITAL GAME-BASED LEARNING*.
- Meredith D. Gall, Walter R. Borg, & Joyce P. Gall. (1983). *Educational Research: An Introduction (7th Edition)*.
- Nugrahadi Rachmawan, & Fahmi Wahyuningsih. (2021). *DEUTSCH DOMINO UNTUK PENGAKTIFAN KOSAKATA BAHASA JERMAN*.
- Okdiansyah, Tio Gusti Satria, & Aswarliansyah. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 4 Srikaton*. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i3.1183>
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel – Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Rifai, A. B. (2019). Permainan Kartu Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Daya Serap Belajar Siswa (Nahwu). *Maharat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(1). <https://doi.org/10.18196/mht.2112>
- Rosanda, I., Kurniati Asri, W., & Dalle, A. (2022). *Penggunaan Media Flashcard dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman*. <https://ojs.unm.ac.id/academic>
- Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D*.
- Talizaro Tafonao. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).