

**PENGEMBANGAN MEDIA LUDO TEMA HOBBY UNTUK KETERAMPILAN
BERBICARA BAHASA JERMAN SISWA SMAN 1 DRIYOREJO**

Mochammad Bagus Ismana

Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

mochammadbagus.20009@mhs.unesa.ac.id

Ari Pujosusanto

Dosen Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

aripujosusanto@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan berupa *Ludo* dengan tema *Hobby* untuk mendukung pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman pada peserta didik fase F (kelas XI) SMAN 1 Driyorejo. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya motivasi dan keberanian siswa dalam berbicara bahasa Jerman serta keterbatasan media pembelajaran yang interaktif. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), namun penelitian ini hanya dilaksanakan sampai pada tiga tahap, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), dan *Development* (pengembangan). Tahap analisis dilakukan melalui wawancara dan pengamatan selama kegiatan PLP untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, masalah keterampilan berbicara siswa, serta kebutuhan guru terhadap media yang inovatif dan menarik. Tahap desain mencakup penyusunan rancangan media berupa permainan ludo beserta komponen pendukungnya, seperti papan permainan, dadu, bidak pemain, kartu dialog, dan peraturan permainan berbasis tema *Hobby*. Tahap pengembangan menghasilkan media ludo yang telah dibuat sesuai rancangan dan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media menggunakan lembar penilaian skala Likert. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ludo memperoleh persentase kelayakan sebesar 80% dari ahli materi (kategori layak, tidak perlu revisi) dan 92% dari ahli media (kategori sangat layak, tidak perlu revisi). Berdasarkan temuan tersebut, media ludo tema *Hobby* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif untuk mendukung keterampilan berbicara bahasa Jerman. Produk ini diharapkan dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, serta meningkatkan keberanian siswa dalam menggunakan bahasa Jerman secara lisan di kelas.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Permainan ludo, Keterampilan Berbicara, Bahasa Jerman, Hobi

ABSTRACT

This study aims to develop a game-based learning medium in the form of a Ludo game with the *Hobby* theme to support the learning of German speaking skills for Phase F students (Grade XI) at SMAN 1 Driyorejo. The background of this research is based on students' low motivation and confidence in speaking German, as well as the limited availability of interactive learning media. The development model used refers to the ADDIE model (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*); however, this study was conducted only up to three stages, namely *Analysis, Design, and Development*. The analysis stage was carried out through interviews and observations during the PLP activities to identify learning needs, students' speaking skill problems, and teachers' needs for innovative and engaging learning media. The design stage included the preparation of the media design in the form of a Ludo game along with its supporting components, such as the game board, dice, player tokens, dialogue cards, and game rules based on the *Hobby* theme. The development stage resulted in a Ludo learning medium developed according to the design and subsequently validated by material experts and media experts using a Likert scale assessment sheet. The validation results indicate that the Ludo learning media obtained a feasibility percentage of 80% from material experts (feasible category, no revision required) and 92% from media experts (very feasible category, no revision required). Based on these findings, the *Hobby*-themed Ludo media is considered feasible to be used as an innovative learning medium to support German speaking skills. This product is expected to help create a more interactive

and enjoyable learning environment and to increase students' confidence in using spoken German in the classroom.

Keywords: Learning media, Ludo Game, Speaking Skills, German language, Hobby

AUSZUG

Diese Studie zielt darauf ab, ein spielbasiertes Lernmedium in Form eines Ludo-Spiels mit dem Thema *Hobby* zur Unterstützung des Unterrichts der Sprechfertigkeit im Fach Deutsch für Lernende der Phase F (Klasse XI) an der SMAN 1 Driyorejo zu entwickeln. Der Hintergrund dieser Forschung basiert auf der geringen Motivation und dem mangelnden Mut der Schülerinnen und Schüler beim Sprechen der deutschen Sprache sowie auf der begrenzten Verfügbarkeit interaktiver Lernmedien. Das verwendete Entwicklungsmodell orientiert sich am ADDIE-Modell (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation); jedoch wurde diese Studie nur bis zu drei Phasen durchgeführt, nämlich Analyse, Design und Entwicklung. Die Analysephase wurde durch Interviews und Beobachtungen während der PLP-Aktivitäten durchgeführt, um die Lernbedürfnisse, die Probleme der Sprechfertigkeit der Schülerinnen und Schüler sowie den Bedarf der Lehrkräfte an innovativen und attraktiven Lernmedien zu identifizieren. Die Designphase umfasste die Erstellung des Mediendesigns in Form eines Ludo-Spiels sowie der unterstützenden Komponenten, wie Spielbrett, Würfel, Spielfiguren, Dialogkarten und spielbasierte Regeln zum Thema *Hobby*. Die Entwicklungsphase führte zur Herstellung des Ludo-Lernmediums gemäß dem geplanten Design, das anschließend von Material- und Medienexperten mithilfe eines Likert-Skalen-Bewertungsbogens validiert wurde. Die Ergebnisse der Validierung zeigen, dass das Ludo-Lernmedium einen Eignungsgrad von 80 % durch Materialexperten (Kategorie geeignet, keine Überarbeitung erforderlich) und 92 % durch Medienexperten (Kategorie sehr geeignet, keine Überarbeitung erforderlich) erreicht hat. Auf Grundlage dieser Ergebnisse wird das Ludo-Lernmedium zum Thema *Hobby* als geeignetes innovatives Lernmedium zur Unterstützung der Sprechfertigkeit im Deutschunterricht angesehen. Dieses Produkt soll dazu beitragen, einen interaktiveren und angenehmeren Unterricht zu schaffen sowie das Selbstvertrauen der Schülerinnen und Schüler beim mündlichen Gebrauch der deutschen Sprache im Unterricht zu steigern.

Schlüsselwörter: Lernmedien, Ludo-Spiel, Sprechfertigkeit, Deutsch als Fremdsprache, Hobby

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Jerman di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan mendukung satu sama lain dalam mencapai kompetensi berbahasa secara utuh. Di antara keempat keterampilan tersebut, keterampilan berbicara memiliki peran yang sangat penting karena berkaitan langsung dengan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara lisan dan mengekspresikan gagasan secara aktif menggunakan bahasa asing. Keterampilan berbicara juga menjadi indikator utama keberhasilan pembelajaran bahasa asing karena menuntut penguasaan kosakata, struktur kalimat, pelafalan, serta keberanian untuk berinteraksi secara langsung. Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah,

keterampilan berbicara bahasa Jerman sering kali menjadi keterampilan yang paling sulit dikuasai oleh siswa. Kesulitan tersebut disebabkan oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari proses pembelajaran itu sendiri. Faktor internal yang sering muncul antara lain keterbatasan kosakata, ketidaktepatan pelafalan, kurangnya penguasaan struktur kalimat sederhana, serta rasa takut melakukan kesalahan saat berbicara. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kepercayaan diri siswa ketika diminta untuk berbicara menggunakan bahasa Jerman di depan kelas atau dalam kegiatan dialog. Akibatnya, siswa cenderung pasif dan enggan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran berbicara.

Selain faktor internal siswa, rendahnya keterampilan berbicara bahasa Jerman juga dipengaruhi oleh faktor eksternal, khususnya terkait dengan penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran yang masih

didominasi oleh metode konvensional dan berpusat pada guru cenderung kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berlatih berbicara secara aktif. Media pembelajaran yang kurang variatif dan kurang interaktif menyebabkan suasana belajar menjadi monoton, sehingga motivasi belajar siswa menurun. Padahal, keterampilan berbicara memerlukan latihan yang berulang, situasi yang komunikatif, serta lingkungan belajar yang mendukung keberanian siswa untuk menggunakan bahasa Jerman secara lisan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk mendukung pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman. Media pembelajaran yang baik tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah permainan edukatif. Permainan memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena bersifat menyenangkan, menantang, serta melibatkan interaksi sosial antar peserta didik. Melalui permainan, siswa dapat belajar tanpa merasa terbebani, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Permainan ludo merupakan salah satu permainan papan yang sederhana, mudah dimainkan, dan sudah dikenal oleh siswa. Permainan ini dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran dengan mengintegrasikan unsur-unsur materi bahasa ke dalam alur permainan. Dalam pembelajaran bahasa Jerman, permainan ludo dapat dimanfaatkan untuk melatih keterampilan berbicara melalui kegiatan dialog, tanya jawab, serta penggunaan ungkapan-ungkapan sederhana yang sesuai dengan konteks permainan. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam permainan, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih komunikatif dan partisipatif. Tema Hobby dipilih dalam pengembangan media pembelajaran ini karena dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa dan

memungkinkan siswa untuk mengekspresikan minat serta aktivitas yang mereka sukai. Tema ini memudahkan siswa dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman pribadi, sehingga kegiatan berbicara menjadi lebih kontekstual. Selain itu, tema *Hobby* juga sesuai dengan capaian pembelajaran bahasa Jerman fase F dalam Kurikulum Merdeka, yang menekankan kemampuan peserta didik dalam memproduksi teks lisan sederhana dalam bentuk dialog maupun monolog. Dengan mengintegrasikan tema Hobby ke dalam media permainan ludo, siswa diharapkan dapat berlatih berbicara bahasa Jerman secara lebih alami, komunikatif, dan bermakna. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran permainan ludo bertema Hobby untuk keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa SMA. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik, layak, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran bahasa Jerman, khususnya dalam melatih keterampilan berbicara siswa serta meningkatkan motivasi dan keberanian siswa dalam menggunakan bahasa Jerman secara lisan di kelas.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa permainan ludo bertema *Hobby* guna mendukung pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman pada peserta didik tingkat Sekolah Menengah Atas. Pengembangan media pembelajaran ini dilandasi oleh kebutuhan akan media yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan komunikatif, khususnya dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation*

(implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Namun, pelaksanaan penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap *Development* atau pengembangan. Pembatasan tersebut dilakukan karena produk yang dihasilkan masih berupa prototipe dan fokus penelitian diarahkan pada pengembangan serta uji kelayakan media pembelajaran sebelum diterapkan secara luas dalam proses pembelajaran di kelas. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Driyorejo dengan subjek penelitian siswa kelas XI. Adapun objek penelitian adalah media pembelajaran ludo yang dikembangkan sebagai sarana pendukung pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman dengan tema *Hobby*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket validasi yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media. Data yang diperoleh dari hasil validasi kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang d i k e m b a n g k a n .

Tahap pertama dalam proses pengembangan adalah tahap analisis (*analysis*). Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan pembelajaran melalui kegiatan wawancara dan pengamatan selama pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP). Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Jerman, khususnya pada keterampilan berbicara. Hasil analisis menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa masih tergolong rendah, yang ditandai dengan kurangnya keberanian siswa untuk berbicara, keterbatasan kosakata, ketidaktepatan pelafalan, serta rasa takut melakukan kesalahan saat menggunakan bahasa Jerman secara lisan. Selain itu, pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif turut memengaruhi rendahnya motivasi belajar siswa. Selain menganalisis kondisi siswa, tahap analisis juga mencakup analisis terhadap tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Tujuan pembelajaran dalam penelitian ini disesuaikan dengan capaian pembelajaran bahasa Jerman fase F dalam Kurikulum Merdeka, yaitu kemampuan peserta didik dalam memproduksi teks lisan sederhana, baik dalam bentuk dialog maupun monolog, yang berkaitan dengan tema *Hobby*. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Tahap selanjutnya adalah tahap perancangan (*design*). Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan media pembelajaran berupa permainan ludo yang dimodifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman. Perancangan media meliputi desain papan permainan, aturan permainan, dadu, bidak pemain, serta kartu dialog yang memuat materi berbicara bahasa Jerman bertema *Hobby*. Desain media disusun dengan mempertimbangkan kemudahan penggunaan, keterlibatan aktif siswa, serta kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan siswa kelas XI. Selain itu, perancangan juga memperhatikan aspek visual dan keterbacaan agar media dapat digunakan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran. Tahap pengembangan (*development*) merupakan tahap realisasi dari desain media yang telah dirancang. Pada tahap ini, media pembelajaran ludo dibuat sesuai dengan rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Validasi dilakukan menggunakan angket penilaian berbasis skala Likert yang mencakup aspek kelayakan isi materi, kebahasaan, penyajian, serta tampilan media. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media digunakan sebagai dasar untuk menentukan kelayakan media pembelajaran ludo sebelum digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara b a h a s a J e r m a n .

TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif.

Analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil angket validasi yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran permainan ludo yang dikembangkan. Data hasil validasi digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran sebelum digunakan dalam pembelajaran. Instrumen penilaian yang digunakan berupa angket dengan skala Likert. Setiap pernyataan dalam angket disusun untuk menilai aspek-aspek tertentu dari media pembelajaran, seperti kesesuaian materi, kejelasan bahasa, tampilan media, dan kemudahan penggunaan. Skala Likert digunakan untuk memberikan penilaian terhadap setiap butir pernyataan dengan rentang skor tertentu. Skor yang diperoleh dari setiap butir pernyataan kemudian dijumlahkan untuk memperoleh skor total. Skor total tersebut selanjutnya dianalisis dengan menggunakan rumus persentase kelayakan sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum xi$ = Jumlah jawaban tertinggi

100% = Bilangan konstan

Hasil perhitungan persentase kelayakan tersebut digunakan untuk menentukan kategori kelayakan media pembelajaran. Persentase yang diperoleh kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan media pembelajaran yang telah ditentukan. Kriteria ini berfungsi untuk mengelompokkan hasil penilaian ke dalam kategori sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak atau tidak layak. Berikut adalah tabel kelayakan kriteria media pembelajaran:

Tabel 1 kriteria kelayakan media pembelajaran

Persentase (%)	Kualifikasi
90% - 100%	Sangat layak, tidak perlu revisi
75% - 89%	Layak, tidak perlu revisi
65% - 74%	Cukup layak, perlu revisi
55% - 64%	Kurang layak, perlu revisi
0% - 54%	Tidak layak, perlu direvisi

Berdasarkan hasil interpretasi persentase tersebut, dapat ditentukan tingkat kelayakan media pembelajaran permainan ludo yang dikembangkan. Hasil analisis data ini menjadi dasar dalam pengambilan keputusan apakah media pembelajaran layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jerman atau masih memerlukan perbaikan dan penyempurnaan lebih lanjut. Dengan kata lain, Media ludo layak dan dapat digunakan jika memperoleh hasil minimal 65%, akan tetapi harus melewati fase revisi terlebih dahulu. Jika mendapatkan minimal 75%, maka media tidak perlu direvisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Ludo

Hasil pengembangan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis permainan ludo dengan tema *Hobby* yang ditujukan untuk mendukung keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik kelas XI di SMAN 1 Driyorejo. Pengembangan media ini dilaksanakan berdasarkan tahapan model ADDIE yang dibatasi sampai tahap *Analysis*, *Design*, dan *Development*, sesuai dengan tujuan dan ruang lingkup penelitian pengembangan yang dilakukan. Media pembelajaran ludo dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa peserta

didik masih mengalami kesulitan dalam berbicara bahasa Jerman, khususnya dalam hal keberanian, kelancaran, serta penggunaan kosakata dan struktur kalimat sederhana. Selain itu, pembelajaran di kelas masih memerlukan media yang bersifat interaktif dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, media ludo dipilih sebagai alternatif media pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dan latihan berbicara secara lisan. Produk media ludo yang dihasilkan terdiri atas beberapa komponen utama, yaitu papan permainan ludo, dadu, bidak pemain, kartu dialog, serta peraturan permainan. Papan permainan dirancang dengan tampilan visual yang menarik dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik SMA agar dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Setiap petak pada papan permainan dikaitkan dengan aktivitas berbicara yang mengacu pada tema *Hobby*.

Kartu dialog berfungsi sebagai media utama dalam melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman. Dialog-dialog yang disajikan pada kartu dirancang berdasarkan materi kebahasaan yang relevan dengan kompetensi berbicara, seperti penggunaan kosakata hobi, pemilihan verba yang sesuai, serta penyusunan kalimat sederhana dalam konteks percakapan sehari-hari. Melalui penggunaan kartu dialog ini, peserta didik dilatih untuk memahami konteks percakapan, merespons pertanyaan, serta menyampaikan informasi secara lisan menggunakan bahasa Jerman. Penggunaan dadu dan bidak pemain dalam permainan ludo memberikan unsur variasi yang mendorong siswa untuk berbicara secara spontan sesuai dengan instruksi yang diperoleh selama permainan berlangsung. Aktivitas ini diharapkan dapat membantu meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri peserta didik dalam menggunakan bahasa Jerman secara lisan di kelas.

Peraturan permainan disusun secara sederhana dan jelas agar mudah dipahami oleh peserta didik serta dapat diterapkan secara

efektif dalam pembelajaran. Aturan tersebut mengatur jalannya permainan, pembagian giliran, serta aktivitas berbicara yang harus dilakukan oleh pemain. Dengan adanya peraturan yang jelas, permainan ludo dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang terarah dan tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran keterampilan berbicara. Media pembelajaran ludo yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Proses validasi dilakukan menggunakan instrumen penilaian dengan skala Likert. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ludo yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jerman, baik dari segi isi materi maupun tampilan media. Secara keseluruhan, hasil pengembangan media pembelajaran ludo tema *Hobby* menunjukkan bahwa media ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan relevan untuk mendukung keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa SMA. Media ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran berbicara secara lisan.

2. Pembahasan Materi

Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran ludo pada penelitian ini mengangkat tema *Hobby* yang disesuaikan dengan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman bagi peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Driyorejo. Pemilihan tema *Hobby* didasarkan pada pertimbangan bahwa tema tersebut dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa dan sering ditemui dalam aktivitas keseharian mereka. Kedekatan konteks materi dengan pengalaman pribadi siswa diharapkan dapat mempermudah proses pemahaman materi serta mendorong siswa untuk lebih berani mengekspresikan diri secara lisan menggunakan bahasa Jerman. Materi pembelajaran disusun dengan mengacu pada tujuan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman, yaitu melatih siswa agar

mampu menyampaikan informasi sederhana, mengajukan dan menanggapi pertanyaan, serta melakukan interaksi lisan secara sederhana dan kontekstual. Oleh karena itu, materi tidak disajikan dalam bentuk latihan tertulis sebagaimana pembelajaran konvensional, melainkan dikemas dalam bentuk dialog yang memungkinkan siswa untuk mempraktikkan penggunaan bahasa Jerman secara langsung melalui aktivitas berbicara. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran komunikatif yang menekankan penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi, bukan sekadar sebagai objek pembelajaran. Dialog-dialog yang digunakan dalam media pembelajaran ludo disusun berdasarkan konteks komunikasi sederhana yang relevan dengan tema Hobby. Setiap dialog memuat situasi percakapan yang umum ditemui dalam kehidupan sehari-hari, seperti menanyakan hobi, menyatakan kesukaan atau ketidaksukaan terhadap suatu aktivitas, serta merespons pernyataan atau pertanyaan dari lawan bicara. Dengan penyajian dialog yang kontekstual, siswa diharapkan tidak hanya menghafal kosakata atau struktur kalimat, tetapi juga memahami bagaimana bahasa digunakan secara nyata dalam situasi komunikasi lisan.

Dari segi kebahasaan, materi dialog mencakup kosakata yang berkaitan dengan berbagai jenis hobi, seperti olahraga, kegiatan seni, maupun aktivitas rekreasi. Selain itu, dialog juga memuat penggunaan verba yang sesuai dengan aktivitas yang dibicarakan, seperti *spielen*, *machen*, dan *gehen*. Melalui dialog-dialog tersebut, siswa dilatih untuk memahami perbedaan penggunaan verba dalam konteks tertentu serta menggunakannya secara tepat dalam percakapan. Dengan demikian, materi yang dikembangkan tidak hanya berfokus pada penguasaan kosakata, tetapi juga pada ketepatan penggunaan unsur kebahasaan dalam komunikasi lisan. Penyajian materi dalam bentuk kartu dialog (*Dialogkarte*) bertujuan untuk memfasilitasi latihan berbicara secara aktif dan berulang. Selama

permainan berlangsung, siswa diminta untuk mengambil kartu dialog, membaca isi dialog, memahami konteks percakapan, dan mengucapkannya sesuai dengan instruksi yang diperoleh. Aktivitas ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih keterampilan berbicara secara langsung dalam suasana pembelajaran yang lebih santai dan menyenangkan. Suasana permainan yang tidak menegangkan diharapkan dapat mengurangi rasa takut atau ragu siswa saat berbicara menggunakan bahasa Jerman.

Selain melatih kemampuan berbicara, materi dalam media pembelajaran ludo juga mendorong terjadinya interaksi dan kerja sama antarsiswa. Melalui proses tanya jawab dan respons dalam dialog, siswa belajar untuk menggunakan bahasa Jerman sebagai alat komunikasi dalam berinteraksi dengan teman sekelas. Interaksi yang terjadi selama permainan juga memungkinkan siswa untuk saling membantu dan memperbaiki kesalahan secara alami, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara kolaboratif. Tingkat kesulitan materi disesuaikan dengan kemampuan peserta didik fase F, baik dari segi struktur kalimat maupun kosakata yang digunakan. Materi disusun menggunakan kalimat sederhana dengan pola kalimat yang telah atau sedang dipelajari siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman. Penyesuaian tingkat kesulitan ini bertujuan agar materi dapat dipahami dengan baik oleh siswa tanpa mengurangi tujuan utama pembelajaran keterampilan berbicara, yaitu meningkatkan keberanian dan kelancaran siswa dalam berkomunikasi secara lisan. Secara keseluruhan, materi pembelajaran yang dikembangkan dalam media ludo bertema Hobby telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta konteks pembelajaran bahasa Jerman di tingkat SMA. Materi ini mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, komunikatif, dan menyenangkan. Dengan penyajian materi yang kontekstual dan berbasis aktivitas permainan, media

pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar serta keberanian siswa dalam berbicara bahasa Jerman secara aktif di kelas.

3. Validasi Produk

Validasi produk dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis permainan ludo yang telah dikembangkan sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap validasi ini memiliki peran penting dalam penelitian pengembangan karena berfungsi sebagai bentuk pengendalian kualitas terhadap media yang dihasilkan. Melalui proses validasi, dapat diketahui apakah media pembelajaran telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta tuntutan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman pada jenjang SMA. Selain itu, validasi juga bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya layak secara konsep, tetapi juga praktis dan mudah digunakan dalam konteks pembelajaran di kelas. Proses validasi melibatkan dua pihak, yaitu ahli materi dan ahli media. Kedua validator memberikan penilaian menggunakan instrumen berupa lembar validasi dengan skala Likert. Instrumen tersebut dirancang untuk menilai berbagai aspek yang berkaitan dengan kualitas media pembelajaran. Validasi oleh ahli materi difokuskan pada kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman pada tema Hobby. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan alur tujuan pembelajaran, tingkat kesulitan kosakata yang disesuaikan dengan kemampuan siswa kelas XI, penggunaan kosakata dan Redemittel yang setara dengan tingkat A1, ketepatan penggunaan bahasa, serta relevansi materi dengan konteks lingkungan sekolah dan kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu, kejelasan penyajian materi, keterpaduan antara isi dialog dengan tema pembelajaran, serta kelogisan alur dialog juga menjadi perhatian dalam penilaian ahli materi. Berdasarkan hasil pengolahan data validasi

menggunakan rumus skala Likert, materi pada media pembelajaran ludo memperoleh persentase kelayakan sebesar 80%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori layak. Hasil ini menunjukkan bahwa materi dialog, kosakata, dan struktur kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran telah sesuai dengan tujuan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman serta relevan dengan tema Hobby. Dengan demikian, media pembelajaran ludo dinilai telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi materi dan dapat digunakan dalam pembelajaran tanpa memerlukan revisi substansial pada aspek materi. Sementara itu, validasi oleh ahli media difokuskan pada aspek visual dan teknis media pembelajaran. Penilaian mencakup ketepatan penempatan dan ukuran gambar pada papan ludo dan kartu dialog, keterbacaan teks dan jenis huruf yang digunakan, pemilihan dan keserasian warna media, kejelasan aturan permainan, serta kemudahan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Aspek visual dinilai untuk memastikan bahwa media tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga mendukung efektivitas pembelajaran serta kenyamanan siswa saat menggunakan media. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran ludo memperoleh persentase kelayakan sebesar 92% dengan kategori sangat layak. Persentase tersebut mengindikasikan bahwa secara visual dan teknis, media pembelajaran ludo telah dirancang dengan baik, memiliki tampilan yang menarik, serta mudah digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media tersebut, media pembelajaran ludo dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Media ini selanjutnya dapat dilanjutkan ke tahap revisi produk sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator sebagai upaya penyempurnaan sebelum dimanfaatkan secara lebih luas dalam kegiatan pembelajaran.

4. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah proses validasi media pembelajaran selesai dilaksanakan. Tahap revisi ini merupakan bagian penting dalam penelitian pengembangan karena bertujuan menyempurnakan media pembelajaran berdasarkan masukan dari validator. Pada tahap ini, validator media memberikan sejumlah saran sebagai bentuk perbaikan agar media pembelajaran ludo yang dikembangkan dapat digunakan secara lebih optimal dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman. Masukan yang diberikan tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kualitas tampilan media, tetapi juga untuk mendukung kenyamanan siswa saat menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Masukan dari validator media terutama berkaitan dengan aspek keterbacaan dan kejelasan visual pada kartu dialog (Dialogkarte). Validator menilai bahwa ukuran ilustrasi gambar dan ukuran font pada kartu dialog masih kurang besar, sehingga berpotensi menyulitkan siswa dalam membaca dan memahami isi dialog. Kondisi tersebut dinilai dapat memengaruhi kelancaran kegiatan pembelajaran, khususnya ketika media digunakan secara berkelompok dan siswa harus membaca dialog dari jarak tertentu. Oleh karena itu, aspek visual pada kartu dialog perlu disesuaikan agar lebih proporsional dan mudah dipahami oleh seluruh siswa. Berdasarkan saran tersebut, peneliti melakukan revisi dengan memperbesar ukuran ilustrasi gambar dan ukuran font pada kartu dialog. Ukuran ilustrasi gambar yang semula berukuran 2 × 2,6 cm diperbesar menjadi 2,5 × 3,3 cm sehingga tampilan visual menjadi lebih jelas dan menarik. Selain itu, ukuran font yang sebelumnya menggunakan ukuran 11 diubah menjadi ukuran 12 agar teks dialog terlihat lebih tegas dan mudah dibaca. Revisi ini dilakukan tanpa mengubah isi materi, struktur dialog, maupun konsep dasar permainan ludo yang telah dirancang sebelumnya, sehingga tujuan pembelajaran tetap terjaga dan konsisten. Perbaikan produk difokuskan pada

aspek teknis tampilan visual sebagai upaya menyesuaikan media dengan karakteristik peserta didik tingkat SMA yang membutuhkan media pembelajaran yang jelas, menarik, dan mudah digunakan. Dengan adanya revisi ini, media pembelajaran ludo diharapkan memiliki kualitas visual yang lebih baik, meningkatkan kenyamanan siswa dalam menggunakan media, serta mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman secara lebih efektif. Dengan demikian, revisi produk yang dilakukan mampu meningkatkan kelayakan media pembelajaran, baik dari segi tampilan maupun kemudahan penggunaan dalam proses pembelajaran di kelas.

5. Keterbatasan Penelitian

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, proses pengembangan media pembelajaran hanya dilaksanakan sampai pada tahap analysis, design, dan development sesuai dengan model ADDIE. Penelitian ini belum mencakup tahap implementation dan evaluation secara menyeluruh, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan masih berada pada tahap prototipe. Akibatnya, efektivitas penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran di kelas serta pengaruhnya terhadap peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik belum dapat diukur secara empiris melalui penerapan langsung di lapangan. Kedua, penilaian kelayakan media pembelajaran dilakukan melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Penelitian ini belum melibatkan uji coba terbatas maupun uji coba luas kepada peserta didik sebagai pengguna langsung media. Oleh karena itu, data yang diperoleh masih berfokus pada aspek kelayakan media dari sudut pandang para ahli, seperti kesesuaian materi, tampilan visual, dan kemudahan penggunaan, serta belum mencerminkan respons siswa secara langsung, tingkat keterlibatan siswa, maupun dampaknya terhadap proses dan hasil pembelajaran keterampilan berbicara bahasa

Jerman di kelas. Ketiga, materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran dibatasi pada tema tertentu sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu tema Hobby. Pembatasan tema ini menyebabkan cakupan materi yang disajikan belum mewakili seluruh kompetensi keterampilan berbicara bahasa Jerman pada fase F secara menyeluruh. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan masih terbatas pada konteks dan materi pembelajaran tertentu serta belum dapat digunakan untuk seluruh topik pembelajaran bahasa Jerman. Meskipun terdapat beberapa keterbatasan tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi alternatif inovatif yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar bagi penelitian selanjutnya untuk melanjutkan pengembangan media ke tahap implementation dan evaluation agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

PENUTUP

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan ludo dengan tema Hobby berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman bagi siswa SMA. Proses pengembangan media pembelajaran ini dilaksanakan dengan mengacu pada model ADDIE, yang dalam penelitian ini dibatasi pada tiga tahap, yaitu Analysis, Design, dan Development. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta permasalahan yang dihadapi siswa dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman, seperti rendahnya keberanian berbicara, keterbatasan penguasaan kosakata, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam perancangan media pembelajaran. Tahap desain dan pengembangan selanjutnya menghasilkan media pembelajaran ludo yang dilengkapi

dengan berbagai komponen pendukung, antara lain papan permainan berukuran besar, kartu dialog, dadu, bidak pemain, serta aturan permainan yang telah dimodifikasi agar selaras dengan pembelajaran bahasa Jerman pada tema Hobby. Media ini dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui aktivitas bermain sambil berbicara, sehingga pembelajaran tidak bersifat monoton. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ludo yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang baik. Validasi ahli materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 80% dengan kategori layak, yang menunjukkan bahwa materi dialog, kosakata, redemittel, serta struktur bahasa telah sesuai dengan alur tujuan pembelajaran dan tingkat kemampuan siswa kelas XI. Sementara itu, hasil validasi ahli media memperoleh persentase kelayakan sebesar 92% dengan kategori sangat layak, yang menandakan bahwa media telah memenuhi aspek visual dan teknis, seperti keterbacaan teks, kejelasan ilustrasi, pemilihan warna, serta kemudahan penggunaan media dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran ludo bertema Hobby dinyatakan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat dimanfaatkan guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada aktivitas siswa dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, media pembelajaran permainan ludo bertema Hobby diharapkan dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran untuk melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa SMA. Penggunaan media ini dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, komunikatif, dan berpusat pada aktivitas siswa, sehingga siswa terdorong untuk lebih berani menggunakan bahasa Jerman secara lisan. Guru disarankan untuk

menyesuaikan penerapan media dengan kondisi kelas, jumlah siswa, serta alokasi waktu pembelajaran agar penggunaan media berjalan secara optimal. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melanjutkan penelitian hingga tahap implementation dan evaluation guna mengetahui efektivitas media pembelajaran ludo dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara empiris. Selain itu, pengembangan media pembelajaran serupa juga dapat dilakukan dengan tema dan keterampilan berbahasa yang berbeda agar media ludo dapat digunakan secara lebih luas dalam pembelajaran bahasa Jerman di berbagai jenjang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, I. (2024). *Pengembangan media pembelajaran ular tangga 3D berbentuk pop-up box untuk keterampilan berbicara bahasa Jerman pada tema Mahlzeiten*. Skripsi. Universitas Negeri Surabaya.
- Fatria, F. (2017). *Penerapan media pembelajaran Google Drive dalam pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 136- 145.
- Greschinov, A. (2016). *The Challenges of Learning German: A Comparative Study of Language Acquisition*. *Jurnal Linguistik*, 10(2), 75-85.
- Ilahi, D. N. (2018). *Pengembangan media pembelajaran DORI (Ludo Geometri) melalui permainan ekspedisi Indonesia pada kelas IV sekolah dasar*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Jamarah, S. B., & Zain, A. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Khodizah, S. (2018). *Pengembangan media permainan Ludo untuk pembelajaran fisika pada pokok bahasan gerak melingkar di kelas X*. Skripsi. Universitas Islam Negeri.
- Kridalaksana, H. (2001). *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia.
- Maharani, F. (2024). *Pengembangan media pembelajaran Riesenschlange und Leiter met oder ADDIE untuk keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa SMA*. Skripsi. Universitas Negeri Surabaya.
- Nissa, S. A., & Arini, N. W. (2021). *Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Prof. Dr Hamka.
- Okpatrioka. (2023). *Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan*. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.
- Rokhimah, R. A. (2020). *Pengembangan media permainan Ludo untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa SMK PI Ambarukmo 1 Sleman Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Waruwu, M., & et al. (2024). *Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan, dan kelebihan*. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230.