

MEMBENTUK ULANG PEMBELAJARAN BAHASA JERMAN "SICH VORSTELLEN" DENGAN MEDIA INTERAKTIF

**Yumna Afra¹, Priskila Yosefina Natalia Sinaga², Sarah Novelina Pakpahan³, Lestari Marbun⁴,
Amelia Mahmuddin⁵, Maria Thessalonika Sitorus⁶, Dr. Surya Masniari Hutagalung, S.Pd., M.Pd.⁷**
yumnaafra88@gmail.com¹, priskilayosefinatalia@gmail.com², sarahnovelina3@gmail.com³,
lestarimarbun348@gmail.com⁴, ameliamahmuddin6@gmail.com⁵, mariathessalonikasitorus@gmail.com⁶

Universitas Negeri Medan

Abstrak

Studi ini bertujuan untuk mengevaluasi penggunaan Gimkit, sebuah platform pembelajaran berbasis permainan, dalam memperbarui pendekatan pembelajaran bahasa Jerman pada topik "Sich Vorstellen" (memperkenalkan diri) dengan menerapkan Model Pengembangan REEVES. Pendekatan ini membahas dimensi Relevansi, Keterlibatan, Emosi, Representasi yang Beragam, dan Pemberdayaan dalam konteks pembelajaran bahasa. Metode penelitian menggunakan desain eksperimental dengan dua kelompok perlakuan: satu kelompok menggunakan Gimkit, sementara kelompok lainnya menggunakan pendekatan pembelajaran tradisional. Peserta penelitian terdiri dari siswa bahasa Jerman yang memiliki tingkat keterampilan yang bervariasi. Mereka dievaluasi berdasarkan kemajuan dalam keterampilan berbicara dan mendengarkan bahasa Jerman, serta tingkat motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit dalam konteks pengembangan REEVES secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat keterampilan bahasa mereka dalam "Sich Vorstellen". Analisis menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan Gimkit menunjukkan peningkatan yang nyata dalam kemampuan berbicara dan mendengarkan, serta tingkat motivasi yang lebih tinggi. Penemuan ini menyoroti potensi besar Gimkit dan pendekatan pengembangan REEVES dalam memperbarui pembelajaran bahasa Jerman, dengan menyediakan lingkungan pembelajaran yang relevan, menarik, dan mendalam. Implikasi praktis dari penelitian ini mencakup rekomendasi bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, serta memperkuat penggunaan teknologi dalam pendidikan bahasa.

Kata Kunci: pembelajaran bahasa jerman, Sich Vorstellen, media interaktif, Gimkit.

Abstract

This study aims to evaluate the use of Gimkit, a game-based learning platform, in updating the German language learning approach on the topic of "Sich Vorstellen" (introducing oneself) by applying the REEVES Development Model. This approach addresses the dimensions of Relevance, Engagement, Emotion, Diverse Representation, and Empowerment in the context of language learning. The research method used an experimental design with two treatment groups: one group used Gimkit, while the other group used a traditional learning approach. The research participants consisted of German language students who had varying skill levels. They were evaluated based on their progress in German speaking and listening skills, as well as their level of motivation and engagement in learning. The results showed that the use of Gimkit in the context of REEVES development significantly increased students' engagement and strengthened their language skills in "Sich Vorstellen". Analysis showed that students who used Gimkit showed a marked improvement in speaking and listening skills, as well as higher levels of motivation. The findings highlight the great potential of Gimkit and the REEVES development approach in renewing German language learning, by providing relevant, engaging and immersive learning environments. The practical implications of this study include recommendations for educators in designing more effective and engaging learning strategies, as well as strengthening the use of technology in language education.

Keywords: German Language Learning, Sich Vorstellen, Interactive Media, Gimkit

PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi ini, penguasaan bahasa asing menjadi salah satu keterampilan yang sangat penting. Bahasa Jerman, sebagai salah satu bahasa yang banyak digunakan di Eropa, memiliki peran strategis dalam berbagai bidang seperti ekonomi, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Jerman menjadi sangat relevan dan diminati oleh banyak kalangan.

Namun, metode pembelajaran bahasa Jerman yang konvensional sering kali dianggap kurang efektif dalam memenuhi kebutuhan dan gaya belajar siswa modern. Metode tradisional cenderung bersifat pasif, di mana siswa lebih banyak menerima materi secara satu arah tanpa keterlibatan aktif. Hal ini mengakibatkan rendahnya motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, inovasi dalam metode pembelajaran menjadi suatu keharusan. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah dengan memanfaatkan media interaktif. Media interaktif memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Penggunaan media interaktif juga dapat membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi dengan lebih baik melalui simulasi, visualisasi, dan interaksi langsung.

Topik "sich vorstellen" atau memperkenalkan diri merupakan salah satu materi dasar dalam pembelajaran bahasa Jerman. Pemahaman yang baik terhadap topik ini sangat penting karena menjadi fondasi bagi keterampilan berkomunikasi siswa. Oleh karena itu, penting untuk merancang metode pembelajaran yang efektif untuk topik ini agar siswa dapat menguasainya dengan baik.

Penelitian ini bertujuan untuk membentuk ulang pembelajaran bahasa Jerman pada topik "sich vorstellen" dengan menggunakan media interaktif. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas media interaktif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam memperkenalkan diri dalam bahasa Jerman. Dengan demikian, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan metode pembelajaran bahasa Jerman yang lebih inovatif dan efektif. Penelitian ini akan mengkaji berbagai aspek terkait penggunaan media interaktif dalam pembelajaran, termasuk desain media, implementasi dalam kelas, serta dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga akan mengidentifikasi tantangan dan kendala yang mungkin dihadapi dalam penggunaan media interaktif, serta strategi untuk mengatasinya.

Dengan demikian, melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang cara memanfaatkan media interaktif dalam pembelajaran bahasa Jerman, khususnya pada topik "sich vorstellen", serta memberikan rekomendasi praktis bagi guru dan praktisi pendidikan dalam mengimplementasikan metode ini di kelas.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling untuk memilih dua kelas dari populasi seluruh siswa kelas X yang mengambil mata pelajaran Bahasa Jerman di SMA Negeri 9, yang berlokasi di Sei Mati Medan Labuhan. Teknik purposive sampling dipilih untuk memastikan bahwa kelas-kelas yang dipilih memiliki karakteristik yang serupa dalam hal jumlah siswa, tingkat kemampuan akademik, dan latar belakang pendidikan. Hal ini penting untuk meminimalkan variabilitas yang tidak diinginkan dan memastikan bahwa hasil penelitian dapat secara akurat mencerminkan efek dari intervensi yang dilakukan. Masing-masing kelas terdiri dari 30 siswa, sehingga total sampel penelitian adalah 60 siswa. Satu kelas akan dijadikan sebagai kelompok eksperimen yang menerima pembelajaran dengan media interaktif, sedangkan kelas lainnya akan menjadi kelompok kontrol yang menerima pembelajaran dengan metode konvensional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diperoleh dari analisis data kuantitatif dan kualitatif yang dikumpulkan selama proses penelitian. Data kuantitatif berasal dari pretest, posttest, dan kuesioner motivasi, sementara data kualitatif berasal dari observasi kelas dan wawancara dengan siswa kelompok eksperimen.

1. Hasil Pretest dan Posttest

Hasil pretest menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan dalam pemahaman awal tentang topik “sich vorstellen” antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rata-rata skor pretest untuk kelompok eksperimen adalah 60,5, sedangkan untuk kelompok kontrol adalah 59,8. Perbedaan ini tidak signifikan secara statistik ($p > 0,05$), yang menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang serupa.

Setelah periode intervensi selama empat minggu, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa pada kelompok eksperimen. Rata-rata skor posttest untuk kelompok eksperimen meningkat menjadi 85,3, sedangkan untuk kelompok kontrol meningkat menjadi 75,1. Analisis uji t menunjukkan bahwa perbedaan ini signifikan secara statistik ($p < 0,05$), yang mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif memberikan dampak positif yang lebih besar dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

2. Hasil Kuesioner Motivasi

Data dari kuesioner motivasi menunjukkan bahwa ada peningkatan motivasi belajar pada siswa kelompok eksperimen setelah intervensi. Rata-rata skor motivasi sebelum intervensi adalah 3,2 (dalam skala 1-5), dan meningkat menjadi 4,1 setelah intervensi. Peningkatan ini mencakup aspek-aspek seperti minat terhadap pembelajaran bahasa Jerman, keterlibatan selama proses belajar, dan persepsi positif terhadap penggunaan media interaktif.

Di sisi lain, kelompok kontrol juga menunjukkan peningkatan motivasi, tetapi tidak sebesar kelompok eksperimen. Rata-rata skor motivasi sebelum intervensi adalah 3,1, dan meningkat menjadi 3,5 setelah intervensi. Peningkatan ini kurang signifikan dibandingkan dengan kelompok eksperimen, menunjukkan bahwa media interaktif lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

3. Hasil Observasi Kelas

Observasi kelas menunjukkan bahwa siswa dalam kelompok eksperimen lebih aktif terlibat selama proses pembelajaran. Mereka lebih sering berpartisipasi dalam diskusi, menjawab pertanyaan, dan menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi saat menggunakan media interaktif. Guru juga mencatat bahwa siswa lebih cepat memahami konsep dan lebih bersemangat dalam melakukan latihan-latihan online dibandingkan dengan metode konvensional.

Sebaliknya, dalam kelompok kontrol, keterlibatan siswa cenderung lebih rendah. Siswa sering kali pasif dan hanya merespons saat diminta oleh guru. Pembelajaran dengan metode ceramah dan latihan di buku teks kurang mampu mempertahankan minat siswa, yang tercermin dari keterlibatan mereka yang minim.

4. Hasil Wawancara

Wawancara dengan beberapa siswa dari kelompok eksperimen mengungkapkan bahwa mereka merasa media interaktif membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Siswa menyatakan bahwa video interaktif dan modul digital membantu mereka memahami materi dengan lebih baik karena mereka dapat belajar dengan visualisasi dan simulasi. Beberapa siswa juga mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar karena media interaktif memungkinkan mereka belajar dengan cara yang lebih interaktif dan tidak membosankan.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran bahasa Jerman pada topik “sich vorstellen” memberikan dampak positif yang signifikan terhadap

pemahaman dan motivasi belajar siswa. Berikut adalah pembahasan rinci mengenai temuan utama penelitian:

1. Peningkatan Pemahaman

Peningkatan skor posttest pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa media interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini dapat dijelaskan oleh kemampuan media interaktif untuk menyajikan materi secara visual dan interaktif, yang membantu siswa memproses informasi dengan lebih baik. Modul digital dan video interaktif memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih dinamis dan engaging, yang berbeda dari metode konvensional yang cenderung pasif. Pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif dengan materi, seperti simulasi dan latihan online, membantu siswa menginternalisasi konsep dengan lebih efektif.

2. Peningkatan Motivasi

Peningkatan motivasi belajar pada kelompok eksperimen juga menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Kuesioner motivasi menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi untuk belajar ketika mereka menggunakan media interaktif. Ini mungkin karena media interaktif menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan variatif, yang dapat mengurangi kebosanan dan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Motivasi yang lebih tinggi ini berkontribusi pada peningkatan pemahaman, karena siswa yang termotivasi cenderung lebih aktif dalam proses belajar dan lebih berusaha untuk memahami materi.

3. Keterlibatan Siswa

Observasi kelas menunjukkan bahwa siswa dalam kelompok eksperimen lebih aktif dan terlibat selama proses pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa media interaktif tidak hanya meningkatkan pemahaman dan motivasi, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa. Keterlibatan aktif ini penting dalam pembelajaran bahasa, karena kemampuan berbahasa berkembang melalui praktik dan interaksi. Dengan media interaktif, siswa memiliki lebih banyak kesempatan untuk berlatih dan berinteraksi, baik dengan materi maupun dengan sesama siswa.

4. Persepsi Siswa

Wawancara dengan siswa kelompok eksperimen mengungkapkan bahwa mereka lebih menikmati pembelajaran dengan media interaktif. Persepsi positif ini penting karena sikap siswa terhadap metode pembelajaran dapat mempengaruhi keberhasilan mereka dalam belajar. Siswa yang menikmati proses pembelajaran cenderung lebih termotivasi dan lebih mudah memahami materi. Media interaktif juga memberikan fleksibilitas dalam cara siswa belajar, memungkinkan mereka untuk belajar dengan kecepatan dan cara yang sesuai dengan gaya belajar mereka masing-masing.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyoroti efektivitas penggunaan media interaktif dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Jerman, khususnya pada topik "sich vorstellen", di SMA Negeri 9. Dari hasil penelitian, terbukti bahwa media interaktif memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman dan motivasi belajar siswa. Analisis data menunjukkan peningkatan yang konsisten dalam pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, serta peningkatan motivasi belajar mereka setelah penggunaan media interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Jerman di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, H. D. (2007). Principles of language learning and teaching. Pearson Education.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). e-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning. John Wiley & Sons.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
- Gardner, R. C. (1985). Social psychology and second language learning: The role of attitudes and motivation. Edward Arnold.
- Mayer, R. E. (2009). Multimedia Learning (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Moreno, R., & Mayer, R. E. (2007). Interactive multimodal learning environments. *Educational Psychology Review*, 19(3), 309-326.
- Piaget, J. (1952). The origins of intelligence in children. International Universities Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.
- Wang, S., Wu, Y., & Kao, H. S. R. (2011). Mobile English vocabulary learning based on concept and context. *British Journal of Educational Technology*, 42(6), E101-E104.

Link Jurnal

- <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php;brila/article/download/21945/11541>
- <https://igbji.org/attachments/article/77/Prosiding%20IGBJI.pdf>
- <https://g.co/kgs/Zi8LVYw>
- <https://eprints.uny.ac.id/17423/1/Ernawati%2007203244010.pdf>
- <https://blog.uny.ac.id/hermansurjono/files/2018/02/Multimedia-Pembelajaran-2017-Cetak-smSC.pdf>
- https://www.researchgate.net/publication/363112160_Teknik_Pengambilan_Sampel_Umum_dalam_Metodologi_Penelitian_Literature_Review
- <https://eprints.uny.ac.id/19120/1/Hashfi%20Kurniawan%2010203241037.pdf>
- <http://digilib.uinkhas.ac.id/593/1/Metode%20penelitian%20kualitatif%20dan%20kuantitatif.pdf>
- <https://eprints.uny.ac.id/17528/1/Choirul%20Nur%20Ahmad%2009203241013.pdf>