

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JERMAN
PELAJARAN PELAYANAN RESTORAN DI YOTABAKTI YOGYAKARTA**

Melly Handayani ¹⁾, Suwardi Endraswara ²⁾
Yotabakti Marine Hotel Training School ¹⁾, Universitas Negeri Yogyakarta ²⁾
handayani.melly@gmail.com ¹⁾, suwardi-endraswara@yahoo.com ²⁾

Abstrak

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah (1) mengembangkan multimedia yang berisi materi dan latihan untuk keterampilan berbicara bahasa Jerman, (2) mendeskripsikan proses pengembangannya, dan (3) mendeskripsikan hasil evaluasi dan hasil uji coba lapangan. Uji coba terbatas dilakukan pada satu orang pengajar dan empat orang peserta didik. Uji coba lapangan melibatkan 2 orang pengajar dan 10 orang peserta didik. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Langkah pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Jerman yang digunakan adalah (1) analisis kebutuhan, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk, (4) evaluasi produk, (5) revisi produk, (6) uji coba lapangan, dan (7) produk akhir. Kualitas multimedia pembelajaran bahasa Jerman menurut dosen ahli materi adalah sangat baik dan menurut ahli media adalah baik. Kualitas multimedia menurut dua orang pengajar bahasa Jerman adalah sangat baik dan menurut peserta didik adalah baik. Dari 10 orang peserta didik, 80% mencapai nilai KKM. 100% respon peserta didik terhadap multimedia yang dikembangkan adalah sangat baik.

Kata Kunci: Pengembangan, multimedia, keterampilan berbicara, pelayanan restoran

***DEVELOPING MULTIMEDIA FOR GERMAN LANGUAGE TEACHING MATERIAL
FOR RESTAURANT SERVICE LESSONS IN YOTABAKTI YOGYAKARTA***

Abstract

The objectives of this research and development are (1) to develop a learning media for German language teachers, a computer assisted media with learning materials and exercises for speaking skill, (2) to describe the process of developing Multimedia German Language Teaching Material for Restaurant Service Lessons, and (3) to describe the result of product evaluation and field try out. The small group tryout involved five participants, a German language teacher and four students of Yotabakti. Field try out involved two German language teachers and ten students. The data of this study were analysed descriptively and quantitatively. The procedures of developing multimedia German language teaching material are: (1) needs analysis, (2) planning, including instructional design and multimedia design, (3) product development, (4) evaluation of the product, including experts validation and a small group tryout, (5) revision of the product, (6) field tryout, and (7) the final product. The result of multimedia validation shows that, based on the expert at material, the material is very good and, based on the expert of media, the quality of media is good. The multimedia quality, according to two German language teachers in Yotabakti, is very good and, according to the students, it is good. 80% of 10 students in the class reached the minimum completeness criteria. The observations shows that 100% students' responses to the developed product during the teaching and learning process is very good.

Keywords: *Development, multimedia, speaking skill, restaurant service lesson*

PENDAHULUAN

Kesempatan bekerja di luar negeri bagi lulusan di bidang pelayaran sangat tinggi. Pembelajaran bahasa asing bagi peserta didik merupakan salah satu cara agar mereka mampu bersaing di dunia kerja internasional. Pengembangan kurikulum beserta perangkat pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dapat memberikan jawaban atas tuntutan berkembangnya kebutuhan akan pendidikan.

Yotabakti dipilih menjadi tempat penelitian karena Yotabakti mengajarkan bahasa Jerman sebagai kompetensi bahasa yang harus dimiliki peserta didiknya padahal, tidak semua lembaga pelatihan dan pendidikan bidang *Hotel Department* untuk *Food & Beverage*, *Housekeeping* dan *Galley* di kapal pesiar yang memberikan pelajaran bahasa Jerman. Standar kurikulum bahasa Jerman di yotabakti belum baku karena pengajar bahasa Jerman di Yotabakti masih merasa kesulitan memilih materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya.

Kurikulum bahasa Jerman di lembaga Yotabakti diharapkan merujuk pada tujuan karir. Pengerucutan ini dilakukan agar pembelajaran bahasa dengan kecakapan vokasional menjadi salah satu kecakapan yang mendukung kecakapan hidup (*life skills*). Dalam proses pembelajaran, Yotabakti lebih mengutamakan praktek daripada teori dengan rasio 60% berbanding 40%. Istilah *link* dan *match* dalam pendidikan vokasional merupakan cara pandang yang menempatkan pendidikan sebagai bagian integral dari kehidupan masyarakat. Anwar (2006, pp.46-47) berpendapat bahwa dunia pendidikan berfungsi sebagai penyedia SDM (Sumber Daya Manusia) dan DUDI (Dunia Usaha dan Dunia Industri) serta masyarakat sebagai pihak yang membutuhkan.

Bahasa Jerman menjadi salah satu keterampilan bahasa yang dipertimbangkan untuk dimiliki oleh peserta didik Yotabakti karena setiap tahun salah satu perusahaan Jerman bidang restoran sungai melakukan wawancara kerja kepada peserta didik Yotabakti *Hotel Marine Training School*. Wawancara kerja tersebut telah berlangsung selama lebih dari lima tahun berturut-turut. Semakin tampak bahwa pembelajaran bahasa Jerman bidang pelayaran di kapal pesiar harus lebih mendapat perhatian oleh kalangan akademis karena menurut Krashen (2002, p.41) pemerolehan bahasa asing untuk orang dewasa akan lebih efektif dilakukan dengan proses pembelajaran formal.

Oberservasi awal yang dilakukan saat pembelajaran bahasa Jerman berlangsung di Yotabakti menunjukkan bahwa masih terdapat masalah dalam pembelajaran baik dari metode, media, sumber pembelajaran, serta motivasi belajar peserta didik. Metode pembelajaran yang sangat dominan digunakan pengajar adalah metode ceramah. Pengajar menganggap metode ceramah adalah metode yang paling tepat digunakan mengingat jam pembelajaran bahasa Jerman yang singkat. Media pembelajaran yang digunakan hanya berupa media langsung, yaitu peralatan makan. Hasil wawancara dengan pengajar juga menunjukkan bahwa Yotabakti masih kekurangan sumber pembelajaran yang lebih spesifik pada pelayanan di restoran dan pelayanan sebagai pengangkat barang (*Bellboy*) yang berbentuk percakapan-percakapan singkat berdasarkan konteks pelayanan di kapal pesiar dengan penyajian yang praktis. Selain itu, selama pembelajaran berlangsung, peserta didik terlihat kurang antusias karena merasa bingung dengan banyaknya materi yang diberikan dan kelihatan tidak memiliki motivasi untuk belajar bahasa Jerman.

Peran pengajar yang sangat penting sebagai tenaga profesional dituntut untuk memiliki sejumlah kemampuan mengaplikasikan berbagai teori belajar dalam pembelajaran, kemampuan memilih dan menerapkan metode dan media pembelajaran yang efektif, kemampuan melibatkan peserta didik berpartisipasi aktif serta mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan bagi peserta didik guna menunjang tercapainya tujuan pendidikan. Proses pembelajaran bahasa Jerman di Yotabakti berlangsung di kelas karena belum tersedianya program kunjungan ke luar sekolah. Hal tersebut juga harus menjadi perhatian pengajar agar kreatif menggunakan media pembelajaran yang dapat memberi gambaran nyata pada peserta didik. Pengajar dituntut memiliki kemampuan menterjemahkan kebutuhan ke dalam proses belajar mengajar dan mengembangkan bahan ajar agar lebih menarik dan mudah dipahami.

Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah pengembangan multimedia yang berisi materi pelajaran untuk keterampilan berbicara dengan tema pelayanan di restoran kapal pesiar. Media dikembangkan berdasarkan kebutuhan pengajar dan peserta didik lembaga pendidikan dan pelatihan Yotabakti *Hotel Marine Training School* Yogyakarta.

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui langkah yang diguna-

kan dalam pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Jerman untuk keterampilan berbicara yang berisi pelajaran pelayanan restoran, mengetahui kualitas multimedia pembelajaran bahasa Jerman untuk keterampilan berbicara yang berisi pelajaran pelayanan restoran yang dikembangkan menurut ahli materi dan ahli media, dan mengetahui kualitas multimedia pembelajaran bahasa Jerman untuk keterampilan berbicara yang berisi pelajaran pelayanan restoran dinilai dari aspek isi materi, pembelajaran, pengoperasian program, dan tampilan bagi pengajar bahasa Jerman dan peserta didik.

Terdapat beberapa keterbatasan pada media yang dikembangkan, yaitu multimedia ini dikembangkan untuk pengajar karena *Software* tidak dilengkapi dengan detektor suara pada bagian latihan sehingga peran pengajar sebagai pendamping dalam proses evaluasi pembelajaran sangat dibutuhkan, beberapa program anti virus secara otomatis mendeteksi program dengan format *.exe* sebagai virus. Jika pengaturan program anti virus pengguna diatur secara otomatis untuk menghapus file *.exe*, maka program akan hilang. Hal ini dapat diatasi dengan menyimpan file dengan format *.zip*, dan diperlukan peralatan tambahan saat pengajar menggunakan multimedia yang dikembangkan, yaitu *LCD projector*, layar/*screen*, dan pengeras suara/*speaker*.

Keterampilan berbicara adalah salah satu keterampilan produktif berbahasa. Berbicara berarti mengungkapkan pikiran secara lisan. Proses pembelajaran keterampilan ini melatih peserta didik untuk mengeluarkan ide/pendapat melalui alat ucapannya. Berbicara menggunakan bahasa asing memerlukan berbagai pengetahuan. Proses Pembelajaran bahasa Jerman, sebaiknya diawali dengan pengenalan karakteristik bahasa Jerman, yaitu dengan memberikan gambaran singkat tentang perbedaan-perbedaan nyata antara bahasa Jerman dan bahasa Indonesia. Gambaran tersebut merupakan modal awal bagi peserta didik untuk siap menerima adanya perbedaan bahasa sehingga tidak menjadikan perbedaan tersebut sebagai penghalang dalam proses pembelajaran bahasa Jerman. Doyé (1992, p.11) membagi kompetensi komunikatif untuk keterampilan berbicara menjadi 3, yaitu *lexikalische Kompetenz* (kompetensi leksikal), *gramatische Kompetenz* (kompetensi gramatik), dan *Ausprachekompetenz* (kompetensi pengucapan).

Peraturan Presiden Republik Indonesia nomor 8 tahun 2012 tentang Kerangka Kualifi-

kasi Nasional Indonesia (KKNI) pasal 2 butir 2 menunjukkan 9 jenjang kualifikasi kompetensi bidang pendidikan dan pelatihan kerja membagi kompetensi menjadi 3 jenjang (dasar, menengah, mahir), jenjang 1-3 dikelompokkan dalam jabatan operator dengan kualifikasi: mampu melaksanakan tugas sederhana, terbatas, bersifat rutin, dengan menggunakan alat, aturan, dan proses yang telah ditetapkan, serta di bawah bimbingan, pengawasan, dan tanggung jawab atasannya, memiliki pengetahuan faktual, dan bertanggung jawab atas pekerjaan sendiri dan tidak bertanggung jawab atas pekerjaan orang lain.

Isi materi pelajaran bahasa Jerman harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik di lapangan kerja. Salah satu sumber silabus yang dapat dijadikan rujukan adalah pada pelajaran *Deutsch für spezielle Verwendung I (DsV I)* bidang perhotelan Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman UNY. Tujuan perkuliahan *DsV I* pada Prodi Pendidikan Bahasa Jerman UNY adalah agar peserta didik mampu menggunakan ujaran-ujaran lisan khusus dalam bahasa Jerman yang lazim digunakan dalam dunia perhotelan.

Materi pelajaran berbicara bahasa Jerman hendaknya dirancang dengan tujuan untuk memudahkan dan menghidupkan interaksi antar pembelajar melalui materi tersebut. Dalam pendekatan bahasa komunikatif, fokus bahasa lebih mengutamakan terjadinya komunikasi yang wajar dan fungsional antara pemakai daripada ketepatan dalam pemakaian bahasa.

Melatih pengucapan bahasa Jerman dapat dengan cara membaca kata yang dilanjutkan dengan mengenalkan perubahan bunyi tersebut pada sebuah kalimat. Cara tersebut melatih pengucapan dengan cara yang bermakna karena penutur mengolah cara pelafalan yang dibarengi dengan kebutuhan tata bahasa pada sebuah kalimat. Seperti juga pendapat Kelly (2001, p.37) bahwa "*Sound can be drilled along with the structures or lexis being practised, in order to show how they 'fit in' to the general environment of the language being worked on in class*".

Kosakata atau *Wortschatz* menjadi salah satu unsur bahasa yang penting dalam pembelajaran berbicara bahasa Jerman karena kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Belajar kosakata bahasa Jerman berarti juga belajar pembentukan sebuah kata dan menggunakannya dalam komunikasi. Bahasa Jerman sangat identik dengan penanda, ini berarti perubahan kata akan mempengaruhi

makna kata. Misalnya setiap predikat akan berubah mengikuti subjek, setiap *Artikel/* jenis kelamin benda akan berubah berdasarkan kasus yang mengikuti kalimat, dan lain sebagainya.

Pada tataran gramatik, kalimat merupakan satuan terbesar yang membentuk makna dimana di dalamnya terdapat kelas-kelas kata (contohnya nomina, verba, adverba) dan kelas-kelas gramatik (contohnya kata, frasa, klausa). Sebuah kalimat tidak hanya berkenaan dengan gramatik namun juga fungsinya. Pengertian tersebut dikutip dari Richards & Schmidt (2010, p.522) dalam "*Longman Dictionary of Language Teaching and Applied Linguistics*" memberikan pengertian bahwa "*Sentence is the largest unit of*

grammatical organization within which parts of speech (e.g. nouns, verbs, adverbs) and grammatical classes (e.g. word, phrase, clause) are said to function".

Standar kemampuan bahasa yang seharusnya dimiliki oleh pembelajar bahasa Jerman bagi orang asing yang akan bekerja di negara Jerman adalah level B2 dengan sertifikat *ZDfB (Zertifikat Deutsch für den Beruf)*. Kompetensi belajar pada level A1 yang dapat dijadikan acuan adalah rubrik penilaian keterampilan berbicara milik Goethe Institut. Kemampuan bahasa Jerman untuk level A1 milik Goethe Institut adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Instrumen Penilaian Bahasa Jerman Level A1

Kriteria	1	0,5	0
Pemenuhan tugas	Tugas/perintah dipenuhi pemilihan kata, keluasaan teks dapat diterima/sesuai	Tugas/perintah dipenuhi, walaupun pemilihan kata atau keluasaan teks tidak memenuhi	Tugas/perintah tidak dipenuhi meskipun kosakata atau gramatik dapat dipahami
Kebenaran formal & pelafalan	Tidak ada atau hanya sedikit kesalahan, pelafalan baik	Banyak kesalahan, namun pernyataan masih dimengerti, pelafalan dapat dimengerti	Kesalahan gramatik dan leksikal merusak ide tuturan, pelafalan hampir tidak dimengerti

(Goethe Institut-*Bewertung Sprechen Fit in Deutsch 2*)

Indikator tersebut digunakan untuk menjaga keakuratan pengukuran penilaian kemampuan berbicara karena bentuk tes subjektif memungkinkan jawaban peserta tes bervariasi sesuai daya tangkap, kreativitas, dan kemampuan masing-masing peserta tes.

Pada kebutuhan vokasional, kegiatan berbicara bahasa Jerman dapat dilatih dengan materi pelajaran yang berbentuk dialog. Dalam dialog terjadi interaksi yang menggambarkan situasi komunikasi yang nyata, karena arus informasi tidak hanya searah dan keuntungan lain belajar berbicara dengan dialog adalah peserta didik memiliki tuntunan untuk melatih respon secara lisan. Menurut Richards & Rodgers (1990, p.53), dialog digunakan sebagai sarana untuk kontekstualisasikan struktur-struktur inti dari materi yang diajarkan dan memberikan gambaran mengenai situasi-situasi di mana suatu struktur bahasa digunakan sesuai dengan aspek budaya dari bahasa yang dipelajari. Dialog sebagai sarana latihan berbicara bahasa Jerman dapat dilakukan dengan pengulangan. Kebutuhan gramatik dapat dilatih dengan modifikasi gramatik dan *pattern-practice* setelah sebuah dialog dikenalkan menjadi penguat penguasaan keterampilan berbicara peserta didik.

Latihan berbicara juga dapat disajikan dengan berbagai bentuk lain dengan tujuan memancing agar peserta didik melakukan kegiatan lisan. Doyé (1992, pp.70-71) mengusulkan latihan menggunakan gambar, kata kunci/*Stichwort*, dan kalimat petunjuk. Media tersebut dapat melatih respon melalui stimulus. Untuk pembelajar tahap awal cara tersebut merupakan alat pemancing dan penuntun ide saat memproduksi kalimat. Segala pengemasan proses pembelajaran tersebut bertujuan untuk membangkitkan potensi peserta didik belajar aktif, menyenangkan, dan memancing minat peserta didik terhadap pelajaran bahasa Jerman.

Saat ini teknologi komputer yang melibatkan multimedia dalam pembelajaran bahasa dikenal dengan sebutan *Multimedia Computer Assisted Language Learning (Multimedia CALL)*. Mayer (2009, p.5) menjelaskan pengertian multimedia "*When used as a noun, multimedia refers to technology for presenting material in both visual and verbal forms*". Selain itu juga Mayer (2009, p.7) menjelaskan bahwa

"The term multimedia can be viewed in three ways-based on the devices used to deliver an instructional message (i.e., the delivery media), the representational formats used to

present the instructional message (i.e., the presentation models), or the sense modalities the learner uses to receive the instructional message (i.e., sensory modalities)”.

Istilah multimedia dapat dilihat dalam tiga cara, yaitu didasarkan pada perangkat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran (sebagai media pengiriman), bentuk representasi yang digunakan untuk menyajikan pesan pembelajaran (sebagai model presentasi), atau modalitas arti pembelajar digunakan untuk menerima pesan instruksional (sebagai modalitas sensorik). Media sebagai alat bantu bagi pengajar. Higgins (1993, p.1) berpendapat bahwa,

“Innovative software programs, authoring capabilities, compact disc technology, and elaborate komputer networks are providing teacher with new methods of incorporating culture, grammar, and real language use in the classroom while students again access to audio, visual, and textual information about the language and the culture of its speakers.”

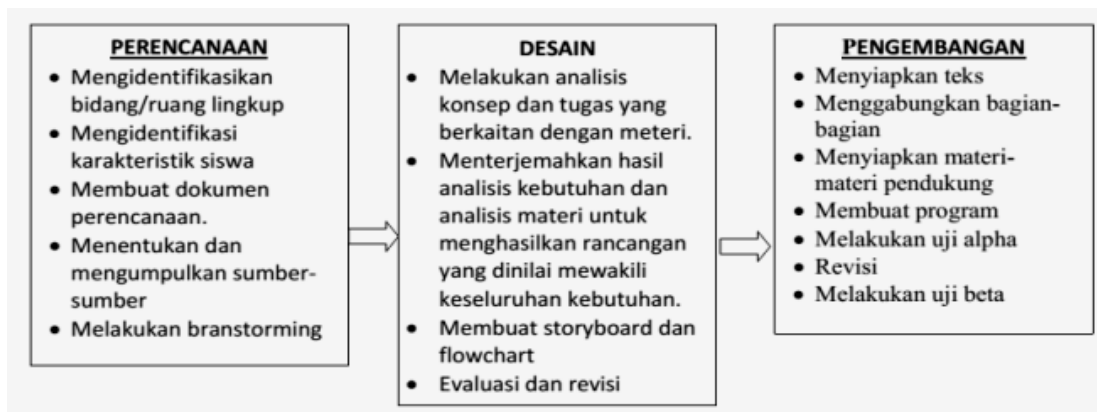
Unsur media yang dapat digunakan dalam pengembangan multimedia adalah teks, gambar/foto, suara, video, dan animasi. Pemilihan penggunaan berbagai unsur media tersebut bertujuan agar materi dan latihan ditampilkan menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik sehingga mempermudah pengajar dalam penyampaian materi pembelajaran. Hal tersebut juga diutarakan oleh Daryanto (2010, p.52) bahwa manfaat menggunakan multimedia pembelajaran adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar peserta didik dapat ditingkatkan.

Multimedia dapat membantu menampilkan sebuah dialog dengan konteks sehingga kata melekat pada ingatan peserta didik dengan cara yang bermakna. Hu Hai-peng & Deng Li-jing (2007, p.60) berpendapat bahwa *“Teaching software usually carries the voices of native-speaker with rich konteks”*. Penggabungan beberapa

unsur media (multimedia), seperti audio dan visual secara bersamaan dapat diaplikasikan pada proses pengenalan kosakata baru pada sebuah dialog dalam bahasa Jerman dengan menampilkan gambar, penulisan, dan cara melafalkannya.

Autoplay Media Studio merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks dan *flash* ke dalam presentasi yang dibuat (Hernawati, 2009, p. 1). Autoplay Media Studio memiliki fasilitas-fasilitas yang cukup mudah dalam *publishing file*. Fasilitas *publishing file* yang mudah ini yang dapat digunakan untuk mengembangkan media interaktif. *Software Autoplay Media Studio* tidak mensyaratkan penggunaannya untuk memahami *script* pemrograman yang terlalu rumit karena itu program ini dipilih sebagai program dalam pengembangan multimedia pembelajaran.

Borg & Gall (2003, p.775) mengenalkan model penelitian pengembangan melalui 10 langkah, yaitu: (1) melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi (kajian pustaka dan pengamatan proses pembelajaran), (2) melakukan perencanaan (pendefinisian keterampilan, perumusan tujuan, dan penentuan urutan pembelajaran), (3) mengembangkan bentuk produk awal (menyiapkan materi pelajaran, unsur media, dan perlengkapan evaluasi), (4) melakukan *preliminary field testing* (mengumpulkan data wawancara, observasi, kuisioner, dan menganalisis), (5) melakukan revisi produk awal sesuai hasil *preliminary field testing*, (6) melakukan *main field testing*, (7) melakukan revisi terhadap produk operasional berdasarkan hasil *main field testing*, (8) melakukan operasional *field testing*, (9) melakukan revisi terhadap produk akhir berdasarkan *operasional field testing*, dan (10) mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk. Sedangkan model pengembangan milik Allesi & Trolip (2001, p.409) terdiri atas tiga tahapan pengembangan, yaitu tahapan perencanaan, desain, dan pengembangan. Tahapan tersebut dapat lebih jelas dilihat pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Tahap Pengembangan Allesi & Trolip

METODE

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah: (1) analisis kebutuhan, (2) perencanaan, meliputi desain pembelajaran dan desain media, (3) pengembangan produk, (4) evaluasi produk, meliputi evaluasi dari tim desain dan tim pengembang, validasi dosen ahli, dan uji coba terbatas, (5) revisi produk, (6) uji coba lapangan, dan (7) produk akhir. Tahapan model pengembangan dapat dilihat pada Gambar 3.

Penelitian dilakukan di lembaga pendidikan dan pelatihan Yotabakti *Hotel Marine Training School* yang berada di jalan Sorowajan Baru 19, Yogyakarta Indonesia. Penelitian pengembangan media dimulai pada bulan Oktober 2012 sampai dengan bulan Juni 2013. Uji coba terbatas dilakukan pada satu orang pengajar bahasa Jerman dan 4 orang peserta didik yang mewakili tingkat kemampuan peserta didik. Uji coba lapangan dilakukan pada dua orang Pengajar bahasa Jerman dan seluruh peserta didik BA-III yang berjumlah 12 orang. Meskipun media yang dikembangkan dibuat untuk pengajar bahasa Jerman, namun peserta didik tetap dilibatkan pada uji coba produk. Dosen ahli materi adalah Dr. Sufriati Tanjung, M.Pd. Beliau bekerja sebagai dosen di Program Pascasarjana UNY dan Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman FBS UNY. Dosen ahli media pembelajaran pada penelitian ini adalah Prof. Dr. Pratomo Widodo, M.Pd. Beliau adalah dosen di Program Pascasarjana UNY dan Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman UNY.

Tahap desain pembelajaran pada penelitian pengembangan ini antara lain menentukan tema pelajaran yang akan dikembangkan, membuat silabus, menentukan isi materi pelajaran dan latihan yang akan digunakan dalam media. Desain pembelajaran dibuat berdasarkan hasil

analisis kebutuhan pengajar dan peserta didik yang diperkuat dengan data kajian pustaka. Tahap desain multimedia adalah membuat *flowchart* dan *storyboard* multimedia (terlampir). *Flowchart* dan *storyboard* dibuat dengan memperhatikan materi dan latihan yang akan ditampilkan, kebutuhan pengajar bahasa Jerman sebagai pengguna, dan peserta didik.

Tahapan evaluasi yang dilakukan terdiri atas *alpha test* dan *beta test*. *Alpha test* yang dilakukan terdiri atas dua tahap, yaitu evaluasi oleh tim desain (peneliti & pengajar bahasa Jerman) beserta tim pengembang (peneliti & programmer) dan validasi dosen ahli. Setelah *alpha test* selesai dilakukan, maka dilakukan *beta test*, yaitu dengan melakukan uji coba terbatas. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah instrumen observasi, wawancara, dan angket.

Revisi dilakukan sebanyak 3 kali berdasarkan evaluasi tim desain dan tim pengembang, saran dan catatan dari hasil validasi dosen ahli dan uji coba terbatas. Revisi multimedia yang dikembangkan dibagi menjadi menjadi dua, yaitu revisi materi dan revisi media (pemrograman).

Pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil data statistik berfungsi memberikan, memaparkan atau menyajikan informasi yang dikonversi secara deskriptif hingga data yang diperoleh pada penelitian lebih mudah dibaca.

Data penelitian diambil dengan cara wawancara, observasi, dan penyebaran angket. Pedoman observasi awal menggunakan pedoman observasi terbuka. Observer pada observasi awal adalah peneliti sendiri. Observasi mencakup: (1) pengajar, (2) peserta didik, (3) metode pembelajaran, (4) sumber pembelajaran, dan (6) media pembelajaran, (7) fasilitas. Lembar observasi

pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan untuk pengajar menggunakan lembar keterlaksanaan RPP. Lembar keterlaksanaan RPP menggunakan skor skala lima. Lembar penilaian tersebut digunakan agar menjaga reliabilitas penelitian karena proses pengajaran menggunakan media yang dikembangkan dilakukan oleh peneliti sendiri. Angket observasi peserta didik menggunakan pedoman observasi tertutup yang disertai kolom catatan. Angket ini tidak menggunakan kolom skala lima namun menggunakan kolom *ya/tidak* dan catatan. Angket ini digunakan untuk mengetahui respon serta ketertarikan peserta didik terhadap multimedia yang dikembangkan. Seluruh wawancara yang dilakukan menggunakan pedoman wawancara terbuka. Pedoman wawancara terbuka dipilih agar peneliti mendapat informasi sebanyak-banyaknya sesuai kebutuhan.

Angket pada proses analisis kebutuhan diberikan pada peserta didik. Angket berbentuk pertanyaan terbuka dengan pilihan sebagai bimbingan jawaban bagi peserta didik. Bentuk angket ini dipilih agar mempermudah peneliti memperoleh informasi sebanyak-banyaknya sesuai kebutuhan. Data hasil angket dianalisis menggunakan persentase sebagai dasar pengambilan kesimpulan. Angket kebutuhan materi pelajaran diberikan pada pengajar bahasa Jerman. Angket ini berisi topik dialog yang akan ditampilkan pada media. Angket validasi media dibagi menjadi dua, yaitu validasi materi dan validasi media.

Analisis data angket penilaian kualitas media menggunakan skala lima dengan rentan nilai 1-5 milik Sukardjo (2006, pp. 53-54).

Tabel 2. Konversi Skor Aktual Menjadi Nilai Skala 5

No	Rentang skor (i)	Nilai	Kategori
1.	$X > \bar{x} + 1,80 SBi$	A	Sangat baik
2.	$\bar{x} + 0,60 SBi < X \leq \bar{x}$	B	Baik
3.	$\bar{x} - 0,60 SBi < X \leq \bar{x}$	C	Cukup baik
4.	$\bar{x} - 1,80 SBi < X \leq \bar{x}$	D	Kurang
5.	$X \leq \bar{x} - 1,80 SBi$	E	Sangat

Analisis nilai keterampilan berbicara peserta didik pada uji coba kelompok dan lapangan menggunakan desain *One-Shot Case Study* karena penilaian hanya menggunakan nilai akhir hasil belajar (*posttest*) tanpa menggunakan *pretest* (Sugiyono, 2009, p.110). Menghitung ketuntasan belajar tiap peserta didik. nilai ketuntasan belajar untuk pelajaran bahasa Jerman di Yota-

bakti adalah ≥ 70 . Dengan tabel kriteria sebagai berikut.

Tabel 3. Kriteria Penilaian Keterampilan Berbicara

No	Punkte/ Nilai	Prädikat/ Predikat
1.	90 – 100	<i>sehr gut</i> /sangat baik
2.	80 – 89	<i>gut</i> /baik
3.	70 – 79	<i>befriedigend</i> /memuaskan
4.	60 – 69	<i>ausreichend</i> /cukup
5.	0 – 59	<i>nicht bestanden</i> /tidak lulus

Data hasil Lembar keterlaksanaan RPP menggunakan skala 5 dengan rentan nilai 1-5. Penilaian observer dilakukan dengan memberi tanda cek (\checkmark) pada lembar observasi. Skor kemudian dijumlah dan diambil rata-rata. Nilai tersebut dikonversi menggunakan tabel skala 5.

Analisis data hasil observasi peserta didik dilakukan dengan daftar cek (*ya/tidak*) yang dihitung dengan persentase. Daya tarik multimedia bagi peserta didik melalui observasi ditetapkan dengan rentang prosentase berikut.

Tabel 4. Kriteria Berdasarkan Persentase

No.	Interval Persentase	Kriteria
1.	90% - 100%	Sangat baik
2.	70% - 89%	Baik
3.	50% - 69%	Cukup
4.	0% - 49%	Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Solusi yang diajukan setelah mengumpulkan data lapangan adalah menciptakan multimedia pembelajaran bahasa Jerman berbantuan komputer untuk pengajar. Fokus keterampilan bahasa yang diambil adalah keterampilan berbicara dengan tema pelajaran pelayanan restoran. Media tersebut menampilkan daftar menu, video yang berisi dialog-dialog pendek, dan daftar kosakata bidang pelayanan restoran. Media berisi pelajaran sesuai kebutuhan pengajar dan peserta didik dikemas menarik dan membangun minat serta motivasi belajar peserta didik.

Suara diambil dari penutur asli bahasa Jerman, yaitu Svenja Völker. Beliau adalah seorang warga negara Jerman yang bekerja sebagai Dosen di Prodi Pendidikan Bahasa Jerman UNY. Selama proses pengambilan suara, beliau juga diminta saran dan bantuan untuk mengoreksi daftar menu dan daftar kosakata sebagai penunjang untuk menentukan kebenaran isi materi pelajaran.

Tim desain terdiri atas peneliti dan pengajar bahasa Jerman. Proses desain pembelajaran yang dilakukan adalah menentukan silabus,

mencari dan memilih materi pelajaran, dan latihan. Desain silabus dilakukan setelah peneliti melakukan diskusi dan pengisian angket kebutuhan materi pelajaran dengan dua orang pengajar bahasa Jerman pada proses analisis kebutuhan, selanjutnya peneliti bersama pengajar mendesain silabus. Seluruh materi dan latihan dicari dan dipilih oleh peneliti sendiri. Pengajar bahasa Jerman Yotabakti hanya memberikan tiga buku sumber pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif dalam pembuatan materi pada multimedia. Setelah materi dan latihan selesai dibuat, kembali dilakukan diskusi dengan pengajar bahasa Jerman Yotabakti. Hasil materi dan latihan tersebut kemudian diperiksa oleh salah seorang dosen Pendidikan Bahasa Jerman UNY, Svenja Völkert. Beliau adalah salah seorang dosen yang berkewarganegaraan Jerman. Hasil pemeriksaan materi dan latihan tersebut kemudian siap menjadi bahan materi dan latihan pada multimedia.

Desain multimedia dirancang oleh peneliti. Selanjutnya rancangan tersebut diberikan oleh programmer untuk direalisasikan pada multimedia yang dikembangkan. Setelah materi pembelajaran dan latihan dipilih berdasarkan kebutuhan pengajar dan peserta didik, langkah selanjutnya adalah mencari unsur-unsur media melalui berbagai sumber baik dari internet, buku, CD pembelajaran, dan wawancara dengan alumni yang telah bekerja di restoran kapal pesiar. Seluruh gambar/foto, suara narator, musik, dan video dicari oleh peneliti sendiri. Unsur-unsur multimedia tersebut kemudian diberikan pada bapak Jerry untuk di-*edit* dan dimasukkan kedalam program multimedia.

Evaluasi oleh tim desain dilakukan setelah multimedia selesai dibuat. Peneliti meminta bantuan pengajar untuk bersama-sama melihat kembali silabus, isi materi, dan latihan. Evaluasi oleh tim desain hanya dilakukan sebanyak satu kali. Setelah mendapat masukan oleh pengajar, peneliti melakukan revisi dengan bantuan programmer.

Validasi isi materi dan media dilakukan pada tanggal 6-21 Mei 2013. Saat lembar validasi diambil oleh peneliti, dilakukan dialog tentang saran-saran tentang multimedia yang dikembangkan. Saran tersebut merupakan dasar pada proses revisi media. Revisi media dilakukan sebanyak satu kali. Setelah revisi dilakukan,

kemudian diambil penilaian kembali dari ahli media. Data akhir hasil penilaian dosen ahli merupakan salah satu alat ukur kelayakan multimedia.

Uji coba terbatas dilakukan pada satu orang pengajar bahasa Jerman. Uji coba dilakukan pada tanggal 28 Mei 2013. Setelah program dioperasikan sendiri oleh pengajar, kemudian dinilai. Hasil penilain pengajar pada uji coba terbatas merupakan dasar pada revisi sebelum melakukan uji coba lapangan.

Uji coba terbatas pada peserta didik dilakukan oleh peneliti dan 4 orang peserta didik Yotabakti. Uji coba dilakukan pada tanggal 28 Mei 2013 di ruang kelas Yotabakti dengan menggunakan satu buah laptop, LCD proyektor, dan *speaker*. Saat uji coba, peneliti juga mengambil nilai hasil proses pembelajaran menggunakan multimedia untuk keterampilan berbicara. Nilai ketercapaian peserta didik kemudian dianalisis untuk mengetahui ketuntasan belajar menggunakan multimedia yang dikembangkan. Setelah proses pembelajaran selesai, peserta didik diminta mengisi angket tentang kualitas multimedia dan dilakukan wawancara mengenai multimedia yang digunakan. Nilai keterampilan berbicara peserta didik juga diambil sebagai alat ukur kualitas multimedia pembelajaran. Uji coba lapangan pada peserta didik dilakukan oleh peneliti sendiri. Dua orang peserta didik berhalangan hadir sehingga jumlah peserta didik pada proses uji coba lapangan terdiri atas 10 orang.

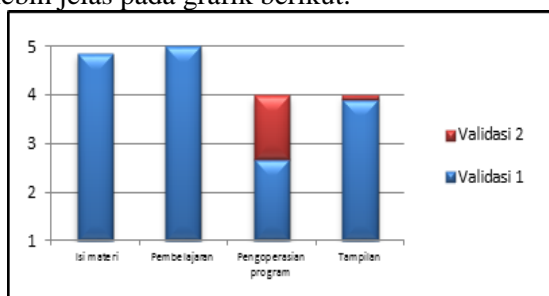
Evaluasi yang dilakukan oleh tim pengembang berkaitan dengan pengoperasian program. Evaluasi ini dilakukan sebelum proses validasi oleh dosen ahli. Setelah proses revisi materi oleh tim desain selesai dilakukan, peneliti kembali memeriksa setiap tombol yang ada pada media. Pemeriksaan tombol dilakukan berdasarkan *flowchart* yang telah dibuat.

Produk akhir media adalah program multimedia pembelajaran bahasa Jerman untuk keterampilan berbicara bahasa Jerman yang berisi materi dan latihan pelajaran pelayanan restoran yang telah diuji kualitasnya. Produk akhir yang berbentuk program multimedia ini disimpan (*burning*) dalam keping DVD. Kemudian Keping DVD disimpan dalam *cover* DVD dengan sampul yang didesain menarik dan mewakili isi multimedia pembelajaran yang dikembangkan.



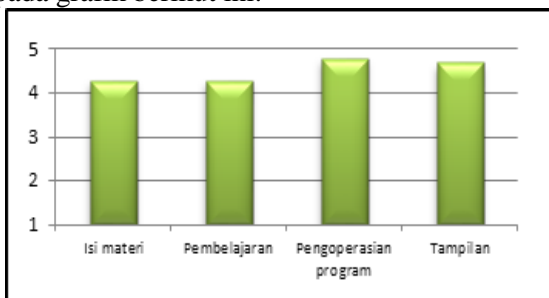
Gambar 1. Tampilan Produk Akhir

Kualitas multimedia pembelajaran bahasa Jerman menurut ahli materi adalah sangat baik dengan nilai A (skor 4,92) dan menurut ahli media adalah baik dengan nilai B (skor 4,00). Data hasil validasi multimedia dapat dilihat lebih jelas pada grafik berikut.



Grafik 1. Hasil Validasi Multimedia

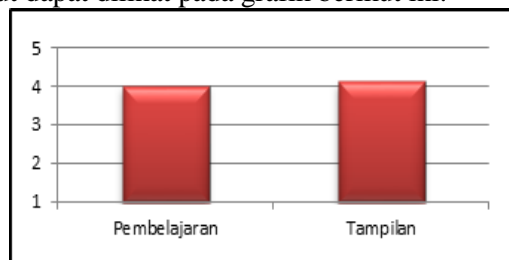
Hasil uji coba terbatas oleh pengajar bahasa Jerman menunjukkan, bahwa kualitas materi untuk aspek isi materi adalah sangat baik dengan nilai A (skor 4,28), aspek pembelajaran sangat baik dengan nilai A (skor 4,28), aspek pengoperasian program sangat baik dengan nilai A (skor 4,8) dan aspek tampilan sangat baik dengan nilai A (skor 4,7). Hasil penilaian multimedia dari pengajar bahasa Jerman dapat dilihat pada grafik berikut ini.



Grafik 2. Hasil Penilaian Multimedia pada Uji Coba Terbatas oleh Pengajar Bahasa Jerman

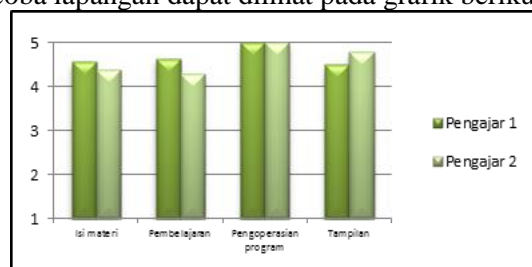
Hasil penilaian multimedia dari 4 orang peserta didik pada uji coba terbatas untuk aspek

pembelajaran adalah baik dengan nilai B (rata-rata skor 4,03) dan hasil penilaian untuk aspek tampilan adalah baik dengan nilai B (rata-rata skor 4,14). Hasil penilaian peserta didik tersebut dapat dilihat pada grafik berikut ini.



Grafik 3. Hasil Penilaian Multimedia pada Uji Coba Terbatas oleh Peserta Didik

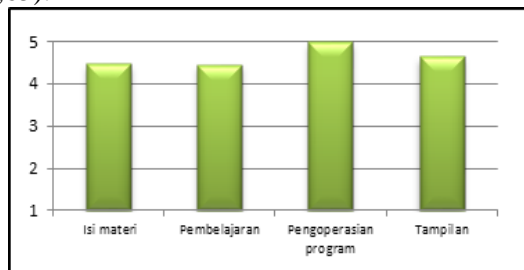
Data hasil observasi pada uji coba terbatas untuk keterlaksanaan RPP menunjukkan hasil sangat baik dengan nilai A (skor 4,62) dan 83% ekspresi peserta didik menunjukkan ketertarikan pada multimedia. Hasil penilaian multimedia oleh dua orang pengajar bahasa Jerman pada uji coba lapangan dapat dilihat pada grafik berikut.



Grafik 4. Hasil Uji Coba Lapangan oleh Pengajar 1 dan 2

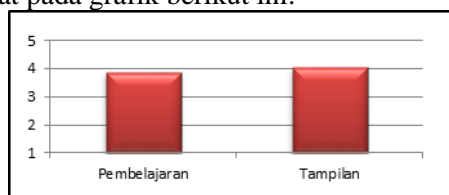
Hasil tersebut kemudian dirata-rata dan kesimpulan nilai yang didapat dari dua pengajar bahasa Jerman untuk aspek isi materi adalah sangat baik dengan nilai A (rata-rata skor 4,48), aspek pembelajaran sangat baik dengan nilai A (rata-rata skor 4,46), aspek pengoperasian program sangat baik dengan nilai A (rata-rata skor 5)

dan aspek tampilan sangat baik dengan nilai A (rata-rata skor 4,65). Kesimpulan kualitas multimedia bagi pengajar bahasa Jerman Yotabakti adalah sangat baik dengan nilai A (rata-rata skor 4,65).



Grafik 5. Kesimpulan Hasil Penilaian Multimedia pada Uji Coba Lapangan oleh Pengajar Bahasa Jerman

Hasil penilaian multimedia dari 4 orang peserta didik untuk aspek pembelajaran adalah baik dengan nilai B (rata-rata skor 3,87) dan hasil penilaian untuk aspek tampilan adalah baik dengan nilai B (rata-rata skor 4,06). Kesimpulan penilaian kualitas multimedia menurut peserta didik adalah baik dengan nilai B (skor 3,96). Hasil penilaian peserta didik dapat dilihat pada grafik berikut ini.



Grafik 6. Kesimpulan Hasil Penilaian Multimedia pada Uji Coba Lapangan oleh Peserta Didik

Data hasil observasi keterlaksanaan RPP pada uji coba lapangan menunjukkan hasil sangat baik dengan nilai A (skor 4,62). Hasil ini menunjukkan peneliti sebagai pengajar bahasa Jerman memberikan materi pelajaran menggunakan multimedia sesuai dengan rencana pembelajaran agar pengambilan data penelitian bersifat objektif. Hasil observasi peserta didik menunjukkan 100% respon peserta didik terhadap multimedia yang dikembangkan pada uji coba lapangan adalah sangat baik. Lima orang mendapatkan nilai 80 dan 84 dengan predikat *gut/baik*. Tiga orang mendapatkan nilai 72 dengan predikat *befriedigend/memuaskan*. Satu orang mendapatkan nilai 60 dengan predikat *ausreichend/cukup*. Dan satu orang mendapatkan nilai 48 dengan predikat *nicht bestanden/tidak lulus*. Nilai tersebut menunjukkan bahwa 8 dari 10

orang peserta didik (80%) berhasil mencapai KKM.

SIMPULAN

Langkah pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Jerman yang digunakan adalah (1) analisis kebutuhan, (2) perencanaan, meliputi perencanaan desain pembelajaran dan desain multimedia, (3) pengembangan produk, (4) evaluasi produk, meliputi evaluasi tim desain dan tim pengembang, validasi dosen ahli, dan uji coba terbatas, (5) revisi produk, (6) uji coba lapangan, dan (7) produk akhir.

Kualitas multimedia pembelajaran bahasa Jerman menurut dosen ahli materi adalah sangat baik dengan nilai A (skor 4,92) dan kualitas media menurut ahli media adalah baik dengan nilai B (skor 4,00). Kualitas multimedia menurut dua orang pengajar bahasa Jerman Yotabakti adalah sangat baik dengan nilai A (rata-rata skor 4,65) dan menurut peserta didik adalah baik dengan nilai B (rata-rata skor 3,96). Dari 10 orang peserta didik, 80% peserta didik mencapai nilai KKM dan hasil observasi peserta didik menunjukkan 100% respon peserta didik terhadap multimedia yang dikembangkan saat pembelajaran berlangsung adalah sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar. (2006). *Pendidikan kecakapan hidup*. Bandung: Alfabeta.
- Allesi, M & Trollip. (2001). *Multimedia for learning: Methods and development*. Boston: Perason Education. Inc.
- Borg, W. R & Gall, M. D. (1983). *Educational research an introduction (4th ed.)*. London: Longman.
- Daryanto. (2010). *Media pembelajaran: peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Doyé, P. (1992). *Typologie der Testaufgaben für den Unterricht Deutsch als Fremdsprache*. Berlin, Germany: Langenscheidt.
- Higgins, C. (1993). *Computer assisted language learning: current programs and projects*. Diambil pada tanggal 8 Agustus 2012 dari <http://www.cal.org/resources/digest/higin01.html>.

- Hernawati, K. (2009). *Modul pelatihan autoplay media studio*. diambil tanggal 19 Juli 2013 dari <http://lpm.um.ac.id/wp-content/uploads/2010/10/1.-SOFTWARE-MULTIMEDIA.pdf>
- Hu Hai-peng & Deng Li-jing. (2007). *Vocabulary acquisition in multimedia environment. US-China Foreign Language, USA*. volume 5, No.8 (Serial No.47), 55-59. Diambil pada tanggal 21 September 2012 dari <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.84.1398&rep=rep1&type=pdf>
- Kelly, G. (2001). *How to teach pronunciation*. Malaysia: Pearson Education Limited.
- Krasen, S. (2002). *Second language acquisition and second language learning- internet ed*. California: Pergamon Press Inc.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning second edition*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Presiden Republik Indonesia. (2012). Peraturan Presiden Republik Indonesia nomor 8, tahun 2012, tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI).
- Richards, J. C. & Rodgers. (1990). *Approaches and methods in language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Richards, J. C. & Schmidt, R. (2010). *Longman Dictionary of Language Teaching and Applied Linguistics (4th ed.)*. London, Great Britain: Pearson.
- Sugiyono. (2009). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukardjo. (2006). *Modul perkuliahan pada program studi pendidikan sains Program Pascasarjana UNY*. Yogyakarta.