



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN BANTUAN
SCRATCH PADA TOPIK "DI DAPUR" UNTUK MATA PELAJARAN
BAHASA JERMAN DI HOTEL**

***DEVELOPMENT OF SCRATCH-ASSISTED LEARNING MEDIA ON THE
TOPIC "IN THE KITCHEN" FOR GERMAN LANGUAGE SUBJECTS IN
HOTELS***

Siti Afifah

Pendidikan Bahasa Jerman, Universitas Negeri Medan

Email : afifahhasibuan0229@gmail.com

Article Info

Article history :

Received : 05-07-2024

Revised : 10-07-2024

Accepted : 15-07-2024

Published : 17-07-2024

Abstract

*The purpose of this study is to create learning media for German language subjects in hotels with the topic German language subject in hotels with the topic "in the kitchen" using Scratch software. Scratch software. This research uses the Richey and Klein development model theory. Klein. This includes (i) planning stage, (ii) creation stage, (iii) evaluation stage. evaluation stage. The data of this research are in the form of words, pictures, materials and practice questions with the topic of with the topic "in the kitchen". The data source of this research is the book *Deutsch im Hotel* and the internet. This research was conducted in the language laboratory of the Faculty of Language and Arts Faculty of Medan State University. The result of this research is a media learning media with Scratch software with the topic "in the kitchen". The media This learning media consists of 51 slides that contain phrases, examples, exercises, and information from the author. information from the author. There are a total of 30 questions and the total number of each type of question consists of of 10 questions, for each correct answer there is a value of 10 and a victory tone. victory. The evaluation results show that this learning media has overall score of 92.5 (very good). This learning media can be accessed online with laptops and mobile phones.*

Keywords: *learning media, German in hotel, kitchen, Scratch*

Abstrak

*Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa Jerman di hotel dengan topik "di dapur" menggunakan perangkat lunak Scratch. Penelitian ini menggunakan teori model pengembangan Richey dan Klein. Hal ini meliputi (i) tahap perencanaan, (ii) tahap pembuatan, (iii) tahap evaluasi. Data penelitian ini berupa kata-kata, gambar, materi dan soal latihan dengan topik "di dapur". Sumber data penelitian ini adalah buku *Deutsch im Hotel* dan internet. Penelitian ini dilakukan di laboratorium bahasa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran dengan software Scratch dengan topik "di dapur". Media pembelajaran ini terdiri dari 51 slide yang berisi frasa, contoh, latihan, dan informasi dari penulis. Terdapat total 30 soal dan jumlah total setiap tipe soal terdiri dari 10 soal, untuk setiap jawaban yang benar terdapat nilai dari 10 dan bunyi nada kemenangan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memiliki nilai keseluruhan 92,5 (sangat baik). Media pembelajaran ini dapat diakses secara online dengan laptop dan telepon genggam.*

Kata kunci: *media pembelajaran, bahasa Jerman di hotel, di dapur, Scratch*



PENDAHULUAN

Teknologi merupakan salah satu media yang dapat merangsang minat belajar siswa. Mata kuliah Aplikasi Komputer dalam Pelajaran Bahasa Jerman untuk Ujian di Semester Pertama merupakan salah satu mata kuliah yang mengandung unsur pembelajaran tertulis, audio dan visual yang dikemas secara menarik. Hal ini juga akan meningkatkan hasil belajar peserta ujian dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta ujian.

Proses pembelajaran pada mata kuliah Jerman di Hotel didefinisikan sebagai mata kuliah yang mengajarkan bahasa Jerman khususnya di bidang perhotelan dan juga pariwisata, proses perkuliahan disajikan dalam bentuk teori dan praktek sehingga mahasiswa tidak hanya dapat mengetahui istilah-istilahnya saja. dan frase di hotel, tapi bisa juga digunakan secara langsung. Salah satu materi yang penulis teliti adalah topik "di dapur".

Scratch digunakan sebagai media pembelajaran. Scratch adalah bahasa pemrograman baru yang memudahkan pembuatan game dan animasi. Martanti (2013) menyatakan bahwa penggunaan Scratch dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konseptual, keterampilan bertindak, keterampilan berpikir kritis dan kreativitas siswa. Membuat media pembelajaran dengan Scratch juga relatif mudah dan sederhana dibandingkan dengan aplikasi lain seperti Adobe Flash dan aplikasi sejenis.

Dalam penelitian ini, materi dengan topik "di dapur pada bagian kitchen brigade. Penulis memilih judul ini karena penulis tertarik dan membahas kuesioner dengan topik bahwa masih banyak mahasiswa yang mengalami kesulitan belajar bahasa Jerman di hotel. Kuesioner disebarkan pada tanggal 27 Oktober kepada mahasiswa angkatan 2020 program studi bahasa Jerman universitas medan yang mengalami kesulitan dalam kosakata yang minim dan kurangnya referensi. Investigasi yang dilakukan sangat penting dan akan membantu memperluas pemahaman mahasiswa mengenai topik ini. Selain itu, penulis juga percaya bahwa hasil dari investigasi ini akan memberikan pandangan yang baru dan relevan bagi orang-orang yang melakukan investigasi ini. Jadi pemilihan judul ini didasarkan pada kombinasi antara minat pribadi, minat akademis dan potensi dampaknya.

METODE PENELITIAN

Pada tahap ini, investigasi yang dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran Scratch pada investigasi tematik "In the kitchen" bagian Kitchen Brigade menggunakan deskriptif kualitatif dengan model pengembangan teori Richey dan Klein, yang terdiri dari tiga tahap (perencanaan, produksi, dan evaluasi) Data penelitian ini berupa kata-kata, gambar, materi dan soal-soal latihan dengan tema "In the kitchen", sumber datanya adalah Course book communication in tourism oleh Dorothea Levy-Hillerich Buku ini diterbitkan pada tahun 2005 oleh Cornelsen Verlag, Fraus, Goethe-Institut dan Internet. Dengan sejumlah poin yang relevan dengan topik "Di dapur". Lokasi penelitian ini adalah laboratorium bahasa asing di Fakultas Bahasa dan Seni.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut sebuah penelitian oleh Gay (dalam Hamzah 2019: 231). Pengembangan adalah usaha mengembangkan suatu produk untuk digunakan, bukan untuk menguji teori. Penyelidikan dan pengembangan biasa dikenal dengan istilah penelitian dan pengembangan (R&D). Karena pada dasarnya penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013). Menurut Richey dan Klein pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk nyata yang berkaitan dengan desain, investigasi, sistematika, pengembangan dan evaluasi yang dilakukan dengan makna yang ditetapkan secara ilmiah empiris untuk menghasilkan produk baru pembelajaran dan non pembelajaran atau meng-upgrade model pengembangan yang telah ada (Richey dan Klein, 2019). Richey dan Klein menyatakan bahwa studi pengembangan ini terdiri dari: perencanaan, produksi, evaluasi.

1. Proses pembuatan media pembelajaran dengan topik "di dapur" dengan bantuan perangkat lunak - Scratch untuk mata pelajaran bahasa Jerman di hotel

Penelitian ini menggunakan teori Richey dan Klein. Teori ini terdiri dari tiga langkah: (1) tahap perencanaan, (2) tahap pembuatan, dan (3) tahap evaluasi. Bab ini menjelaskan masing-masing langkah dan hasilnya.

- a. Tahap perencanaan Tahap perencanaan merupakan tahap pertama dari penelitian ini. Pada tahap pertama, dilakukan kegiatan untuk mengidentifikasi masalah dan mengumpulkan informasi mengenai kesulitan-kesulitan yang dialami oleh para siswa dalam belajar bahasa Jerman. Pada tahap ini dilakukan survei. Data dikumpulkan pada tanggal 27 Oktober 2024 dari mahasiswa angkatan 2020 yang berpartisipasi dalam penelitian ini. Sebanyak 18 peserta berpartisipasi dalam survei ini. Karena pembelajaran dilakukan secara daring, survei dilakukan dengan Jotform. 22 23 Dari hasil penelitian kami, kami menemukan bahwa mereka mengalami kesulitan berkomunikasi dalam bahasa Jerman di hotel. Mereka yang diwawancarai juga menyatakan bahwa mereka tidak menggunakan media pembelajaran apa pun ketika mempelajari topik ini. Dari hasil kuesioner, sebagian besar siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami secara jelas pada materi hotel terutama pada bagian tematik "in the kuche", seperti kurangnya materi dengan topik, dan media pembelajaran interaktif yang kurang mendukung. Berdasarkan hasil kuesioner, siswa berpendapat bahwa media pembelajaran audiovisual yang menarik dan interaktif dapat membantu siswa dalam mempelajari materi. Media tersebut juga harus berisi materi dan banyak kuis.
- b. Tahap produksi merupakan tahap kedua. Pada tahap ini dijelaskan bahwa media pembelajaran dengan topik "di dapur" diproduksi di bagian brigade dapur. Penelitian ini menggunakan software Scratch. Software Scratch digunakan untuk membuat media pembelajaran yang terdiri dari materi teks, gambar dan latihan yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik.



c. Tahap Evaluasi merupakan tahap akhir dari teori Richey dan Klein untuk membuat media pembelajaran dengan topik "in the kitchen" untuk mata pelajaran bahasa Jerman di hotel. Pada tahap ini dilakukan evaluasi dan validasi terhadap materi dan media pembelajaran. Materi dinilai oleh dosen bahasa Jerman sebagai ahli materi dan media pembelajaran divalidasi oleh ahli media. Media pembelajaran ini dievaluasi dalam enam kategori. Keenam kategori tersebut adalah: (i) kejelasan uraian materi, (ii) sistematika uraian materi, (iii) kelengkapan materi, (iv) kemenarikan materi, (v) materi mudah dipahami, dan (vi) tingkat kesulitan soal. Validasi kedua adalah validasi media. Validasi ini dilakukan oleh ahli media. Ada 10 kategori untuk validasi media ini yaitu: (i) konsistensi isi dengan topik, (ii) kejelasan petunjuk penggunaan, (iii) kejelasan teks dalam media, (iv) kesesuaian ukuran dan bentuk huruf, (v) urutan pertanyaan yang diajukan, (vi) komunikatif, (vii) ketepatan umpan balik terhadap respon pengguna, (viii) waktu penyelesaian soal sesuai dengan tingkat kesulitan soal, (ix) ketepatan sajian gambar dan sajian teks dengan soal, dan (x) desain media secara keseluruhan.

2. Hasil pembuatan media pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa Jerman di hotel dengan topik "di dapur"

Hasil dari pembuatan media pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa Jerman di hotel ini adalah media pembelajaran dengan topik "di dapur" dengan software Scratch. Media pembelajaran ini terdiri dari 51 slide, termasuk frasa, contoh dan latihan. Media pembelajaran ini dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar bahasa Jerman di hotel dengan topik "di dapur". Dengan media pembelajaran ini, siswa dapat belajar secara mandiri dan menjawab 47 pertanyaan secara langsung. Setiap tipe soal terdiri dari 10 soal dan jumlah total soal adalah 30. Setiap jawaban yang benar bernilai 10 poin dan akan berbunyi nada kemenangan.

Hasil media pembelajaran dengan perangkat lunak Scratch hanya dapat diakses secara online: 1. Produk dapat digunakan sebagai tautan yang dapat diakses secara daring melalui peramban web (online) 2. produk dapat berupa aplikasi Scratch yang dapat diunduh dari Google Play Store dan App Store untuk Android dan iOS. 3. Produk awal dapat diunduh dalam bentuk dokumen.

KESIMPULAN

Penelitian ini adalah tentang pembuatan investigasi untuk mata pelajaran bahasa Jerman di hotel dengan topik "di dapur" menggunakan perangkat lunak Articulate Scratch. Berdasarkan hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1. Dalam proses pembuatan tutorial untuk mata pelajaran bahasa Jerman di hotel dengan perangkat lunak Scratch dengan topik "di dapur", model Richey dan Klein dijelaskan: a. Fase perencanaan: Pada fase ini, para siswa menerima survei online. survei. Pada tahap ini, masalah diidentifikasi dan informasi tentang tingkat kesulitan siswa dalam bahasa Jerman di hotel. dikumpulkan. b. Fase produksi : Pada fase ini bahan dikumpulkan dan dengan perangkat lunak Scratch dengan tema "di dapur" tutorial dibuat c. Tahap evaluasi: Para ahli memvalidasi tutorial dengan tema "di "di dapur" menggunakan perangkat lunak Scratch 2. hasil media pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa Jerman di hotel dengan software Scratch



dengan topik "didapur": (a) Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran dengan bantuan software Scratch untuk mata pelajaran bahasa Jerman di hotel dengan topik "di dapur" Media pembelajaran ini terdiri dari materi teks dan latihan soal. Media pembelajaran terdiri dari 51 slide dan 10 soal, jumlah soal keseluruhan terdiri dari 30, untuk setiap jawaban yang benar terdapat skor 10 dan bunyi nada kemenangan (b) Para ahli melakukan validasi terhadap media pembelajaran dengan topik "in der dapur".

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Press.
- Daryanto, (2016). Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta : Gava Media, 4-5
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2010). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fajar Khairunnisah Nasution. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran Pada Topik Bumbu Dapur Tradisional Dengan Bantuan "Corel Video Studio X2. (Skripsi, Universitas Negeri Medan)
- Hamzah (2019). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. Majalah Ilmiah Dinamika, 37(1), 15.
- Ilham Aminullah Rusli . (2019). Pembuatan materi pembelajaran bahasa Jerman di hotel dengan topik metode memasak. (Skripsi, Universitas Negeri Medan)
- Johan Edy Prayitno. (2017). Pengembangan Media Animasi Interaktif Berbasis Scratch untuk Materi Lensa.
- Martanti, A. P. W, Hardyanto. & A. Sopyan (2013). Pengembangan Media Animasi Dua Dimensi Berbasis Java Scratch Materi Teori Kinetik Gas untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta didik SMA. Jurnal Pendidikan Fisika UNNES2(2): 19 25
- Poppy Shania M. Sihombing . (2022). Mengembangkan Media Berbicara Dalam Pengajaran Teks Deskriptif Melalui Program Scratch Untuk Siswa Kelas Tujuh Di Smpn 27 Medan.
- Septinus Kaloko. (2019). Pembuatan Unit Ajar Dengan Bantuan Aplikasi Blender. (Skripsi, Universitas Negeri Medan)
- Sugiyono. (2013). Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung. Alfabeta.