

PENGEMBANGAN LATIHAN SOAL KETERAMPILAN MEMBACA SMA KELAS XI SEMESTER II BERBASIS GAME BILLIARD ART

Servasius Jemali

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
servasius.17020094023@mhs.unesa.ac.id

Suwarno Imam Samsul

Dosen Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
suwarnoimam@unesa.ac.id

Abstrak

Keterampilan membaca adalah proses penyampaian pesan oleh pengarang kepada pembaca dengan menggunakan bahasa tulis. Penyampaian pesan dikatakan berhasil jika pembaca dapat memahami isi teks dari penulis. Pembaca harus memiliki persepsi dan pemahaman tentang teks tertulis dari penulis, kemudian memberikan reaksi terhadap apa yang dibacanya dengan integritas. Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Rizka Miladyah Fauzan (Hasil Belajar Keterampilan Membaca Bahasa Jerman dengan Penggunaan Media *Big Book* Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Sooko Mojokerto, 2018) menyatakan bahwa penyampaian materi secara konvensional (metode ceramah/resitasi) mengakibatkan peserta didik merasa bosan dan cenderung untuk tidak terlibat dalam pembelajaran. Dia menambahkan bahwa Peserta didik memiliki kendala kemampuan linguistik (kebahasaan, minat, motivasi, dan kemampuan membaca). Proses pembelajaran keterampilan membaca seperti itu cenderung monoton, dimana pendidik memberikan teks pendek yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik. Metode ini kurang menarik bagi Peserta didik, sehingga mereka cepat merasa bosan dan tidak melanjutkan membaca teks. Akibatnya, peserta didik tidak memahami isi teks bacaan dan tidak dilibatkan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran atau dalam memberikan latihan. Pemanfaatan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pemahaman peserta didik. Dalam penelitian ini telah disusun latihan Keterampilan membaca dengan memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yaitu *Game Billiard Art* yang dioperasikan melalui aplikasi Microsoft PowerPoint. Rumusan masalah dalam artikel ilmiah ini adalah bagaimanakah bentuk latihan soal keterampilan membaca kelas XI semester 2 yang berbasis *Game Billiard Art*?. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan bentuk latihan keterampilan membaca peserta didik kelas XI semester 2 berbasis *Game Billiard Art*. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode studi kepustakaan. Buku *Deutsch ist Einfach 2* dan internet merupakan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini. Aspek-aspek yang dianalisis dalam penelitian ini adalah pengembangan soal latihan yang sesuai dengan kurikulum 2013, pengembangan latihan soal yang sesuai dengan Taksonomi Bloom, dan pengembangan latihan soal yang sesuai dengan media *Game Billiard Art*. Bentuk-bentuk latihan membaca *Essen und trinken* berdasarkan *Game Billiard Art* yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah percakapan atau dialog antarpribadi, gambar/kartu menu makanan, dan teks sederhana.

Kata Kunci: Pengembangan Latihan soal, Keterampilan Membaca Pemahaman, Game Billiard Art

Abstract

Reading skills are the process of conveying messages by the author to the reader using written language. The delivery of the message is said to be successful if the reader can understand the contents of the text from the author. Readers should have a perception and understanding of the written text from the author, then give reaction to what he reads with integrity. Based on previous research by Rizka Miladyah Fauzan (Learning Outcomes of German Reading Skills with the Use of Media for *Big Book* Class X Students of SMAN 1 Sooko Mojokerto, 2018) stated that conventional delivery of material (lecture/recitation method) resulted in students feeling bored and tended to not involved in learning. He added that students have

linguistic ability constraints (language, interest, motivation, and reading ability). The process of learning for the reading skills so far tends to be monotonous, where the teacher provides short texts that are tailored to the ability level of students. This method is less interesting for students, so they quickly feel bored and do not continue reading the texts. As a result, students do not understand the contents of the reading text and students are not involved in learning process. Therefore, teachers are required to be creative in delivering learning materials or in providing exercise. The utilization of science and technology development is one of many ways to improve students understanding quality. In this research, exercises on reading skills have been arranged by utilizing the development of science and technology, namely this *Billiard Art Game* which is operated through the Microsoft PowerPoint application. The formulation of the problem in the research for this scientific article is "what is the form of reading skills exercise for class XI semester 2 based on the *Billiard Art Game*?". The purpose of this study is to describe the form of reading skills exercise for class XI semester 2 based on the *Billiard Art Game*. The approach used in this research is a qualitative approach using the literature study method. The book *Deutsch ist Einfach 2* and the internet are the data sources used in this research. The aspects analyzed in this research are the development of practice questions that are in accordance with the 2013 curriculum, the development of practice questions that are in accordance with Bloom's Taxonomy, and the development of practice questions that are in accordance with the *Billiard Art Game* media. The forms of reading exercises *Essen und Trinken* based on the *Billiard Art Game* produced in this study are interpersonal conversations or dialogues, pictures/food menu cards, and simple texts.

Keywords: Exercises Development, Reading Comprehension Skills, *Billiard Art Game*

Auszug

Lesefähigkeiten sind der Prozess der Übermittlung von Botschaften des Autors an den Leser unter Verwendung der geschriebenen Sprache. Die Zustellung der Nachricht gilt als erfolgreich, wenn der Leser den Inhalt des Textes des Autors verstehen kann. Die Leser sollten eine Wahrnehmung und ein Verständnis für den geschriebenen Text des Autors haben und dann auf das, was er liest, mit Integrität reagieren. Basierend auf früheren Untersuchungen von Rizka Miladyah Fauzan (Learning Outcomes of German Reading Skills with the Use of Media for *Big Book* Class X Students of SMAN 1 Sooko Mojokerto, 2018) erklärte Sooko Mojokerto, dass die herkömmliche Vermittlung von Material (Vortrags-/Rezitation Methode) zu Gefühlen bei den Schülern führte gelangweilt und tendenziell nicht am Lernen beteiligt. Er fügte hinzu, dass die Schüler sprachliche Leistungseinschränkungen haben (Sprache, Interesse, Motivation und Lesefähigkeit). Der bisherige Lernprozess für die Lesefertigkeiten ist eher eintönig, wobei der Lehrer kurze Texte bereitstellt, die auf das Leistungsniveau der Schüler zugeschnitten sind. Für Schüler ist diese Methode weniger interessant, sie langweilen sich schnell und lesen die Texte nicht weiter. Infolgedessen verstehen die Schüler den Inhalt des Lesetextes nicht und die Schüler sind nicht am Lernprozess beteiligt. Daher müssen Lehrer bei der Bereitstellung von Lernmaterialien oder bei der Bereitstellung von Übungen kreativ sein. Die Nutzung von Wissenschaft und technologischer Entwicklung ist eine von vielen Möglichkeiten, das Qualitätsverständnis der Schüler zu verbessern. In dieser Forschung wurden Übungen zur Lesefähigkeit arrangiert, indem die Entwicklung von Wissenschaft und Technologie genutzt wurde, nämlich dieses *Billard-Kunstspiel*, das über die Microsoft PowerPoint-Anwendung betrieben wird. Die Problemstellung in der Recherche zu diesem wissenschaftlichen Artikel lautet „Wie sieht die Lesefertigkeit Übung für Klasse XI Semester 2 auf Basis des *Game Billard Art aus*?“. Ziel dieser Studie ist es, die Form der Lesefertigkeit Übung für die Klasse XI, Semester 2, basierend auf dem *Billard Art Game*, zu beschreiben. Der in dieser Forschung verwendete Ansatz ist ein qualitativer Ansatz unter Verwendung der Literaturstudien Methode. Als Datenquellen dienen das Buch *Deutsch ist Einfach 2* und das Internet. Die in dieser Untersuchung analysierten Aspekte sind die Entwicklung von Übungsaufgaben, die mit dem Lehrplan von 2013 übereinstimmen, die Entwicklung von Übungsaufgaben, die mit Blooms Taxonomie übereinstimmen, und die Entwicklung von Übungsaufgaben, die mit den *Billiard Art Game*-Medien übereinstimmen. Die in dieser Studie entstandenen Formen der Leseübungen *Essen und Trinken* auf Basis des *Billiard Art Game* sind zwischenmenschliche Gespräche bzw. Dialoge, Bilder/Menükarten und einfache Texte.

Schlüsselwörter: Übungs Entwicklung, Leseverständnis, *Game Billard Art*?

PENDAHULUAN

Keterampilan membaca adalah proses penyampaian pesan oleh pengarang kepada pembaca dengan menggunakan bahasa tulis. Penyampaian pesan dikatakan berhasil jika pembaca dapat memahami isi teks bacaan dari penulis. Pembaca perlu memiliki persepsi dan pemahaman tentang teks yang ditulis oleh penulis, kemudian bereaksi terhadap apa yang dibacanya dengan integritas. Seperti yang dikatakan Ehlers (1992:4), "*Lesen ist eine Ver-stehenstätigkeit, die darauf zielt, sinnvolle Zusammenhänge zu bilden. Sie wird auf der einen Seite ge-steuert von dem Teks und Struktur Seinen darauf der anderen Seite von dem Leser, der sein Vorwissen, seine Erfahrungen, seine Neigungen und seine Interesse einen Text Wonderträgt*" (Membaca adalah kegiatan untuk memahami. Kegiatan ini bertujuan untuk membentuk hubungan antara pengetahuan yang dimiliki oleh pembelajar dengan informasi yang terkandung dalam teks. Membaca terdiri dari struktur yang harus dipahami pembaca, dimana pembaca membutuhkan pengetahuan, pengalaman dan minat untuk dapat memahami teks).

Proses pembelajaran keterampilan membaca selama ini cenderung monoton, dimana guru memberikan teks pendek yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik. Metode Resitasi sebagai suatu metode dipahami sebagai suatu cara belajar yang dilakukan dengan cara memberikan tugas kepada peserta didik. Menurut Supriatna, Nana, dkk (2007:200), metode resitasi atau pemberian tugas adalah penyajian materi pembelajaran dimana guru memberikan tugas-tugas tertentu agar peserta didik melaksanakan kegiatan pembelajaran dan memberikan laporan sebagai hasil dari tugas yang dikerjakannya. Metode ini kurang menarik bagi peserta didik, sehingga mereka cepat merasa bosan dan tidak melanjutkan membaca teks. Akibatnya, peserta didik tidak memahami isi teks bacaan. Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Rizka Miladyah Fauzan (Hasil Belajar Keterampilan Membaca Bahasa Jerman dengan Penggunaan Media pada *Big book* Peserta didik Kelas X SMAN 1 Sooko Mojokerto, 2018) menyatakan bahwa penyampaian materi secara konvensional (metode ceramah/resitasi) mengakibatkan peserta didik merasa bosan. dan cenderung tidak terlibat dalam pembelajaran. Ia menambahkan, peserta didik memiliki kendala kemampuan berbahasa (bahasa, minat, motivasi, dan kemampuan membaca). Kurangnya minat dan motivasi didasarkan pada pembelajaran yang kurang menarik. Apalagi banyak orang yang meremehkan keterampilan membaca karena tidak membutuhkan pola pikir yang mendalam. Hal ini didukung oleh Hadidarsono, dkk (2012:780) bahwa kegiatan membaca

merupakan kegiatan yang mudah dan tidak memerlukan keterampilan berpikir yang mendalam, sedangkan keterampilan membaca membutuhkan pemikiran, pengetahuan, dan konsentrasi yang dalam. Maksud dari pernyataan ini adalah bahwa membaca adalah proses psikolinguistik di mana pembaca merekonstruksi pesan yang dikodekan oleh penulis melalui simbol grafis. Kedaulatan Rakyat dalam Hadidarsono, dkk (ed) (2012:780) mengatakan bahwa kemampuan membaca peserta didik di Indonesia masih kurang baik, hal ini didukung oleh pembelajaran keterampilan membaca di sekolah atau lembaga pendidikan yang kurang menarik, kurang menarik, dan juga membosankan. Kegiatan membaca mempengaruhi daya imajinasi, ide, dan gagasan peserta didik dalam mengasah kreativitas peserta didik, oleh karena itu diperlukan stimulasi. McNeil dalam Hadidarsono dkk (ed) (2012:780) berpendapat bahwa semakin banyak seseorang membaca, semakin baik tulisannya. Dalam dunia pendidikan, keterampilan membaca sangatlah penting. Hal ini dikarenakan proses penyampaian pengetahuan atau knowledge yang disampaikan dalam bentuk bahasa tulis. Dengan membaca, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan atau informasi, tetapi juga dapat memperluas pengetahuan tentang bahasa.

Pemberian latihan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan membaca. Penelitian ini mengembangkan bentuk-bentuk latihan yang memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi yaitu *Game Billiard Art* yang dioperasikan dengan menggunakan Microsoft PowerPoint. Teori yang digunakan adalah teori gabungan yaitu aspek keterampilan membaca, bentuk praktik membaca, kurikulum 2013, dan *Game Billiard Art*.

Rumusan masalah yang dikemukakan dalam kajian artikel ilmiah ini adalah "Bagaimana bentuk latihan keterampilan membaca peserta didik kelas XI semester 2 berbasis *Game Billiard Art*?". Tujuan dari artikel ilmiah ini adalah untuk mendeskripsikan bentuk latihan keterampilan membaca peserta didik kelas XI semester 2 berbasis *Game Billiard Art*.

Membaca Pemahaman

Dalam penelitian ini, jenis keterampilan membaca yang digunakan adalah keterampilan membaca intensif. Menurut Ghazali (2013:207), membaca intensif adalah kegiatan membaca teks pendek yang bertujuan untuk mencari informasi dan mengembangkan ketelitian dalam mencerna teks secara rinci. Pada dasarnya teks bacaan yang digunakan dalam membaca intensif berisi kurang dari 500 kata yang dapat dibaca dengan kecepatan 5 kata per detik dengan durasi 2 menit (Dalman, 2013:71). Membaca intensif dibagi menjadi 2

bagian, yaitu studi isi bacaan dan studi bahasa bacaan. Keterampilan membaca tinjauan isi dibagi lagi menjadi beberapa bagian, yaitu membaca dengan teliti, membaca pemahaman, membaca kritis, dan membaca gagasan. Pemahaman bacaan akan menjadi fokus dalam penelitian ini. Pemahaman bacaan akan menjadi fokus dalam penelitian ini. Menurut Dalman (2013:87), membaca pemahaman merupakan membaca untuk memahami secara serebral ataupun kognitif dan memiliki kedudukan lebih tinggi dalam keterampilan membaca. Pemahaman merupakan unsur yang sangat penting dalam membaca. Membaca dan pemahaman merupakan serangkaian proses yang saling berkaitan. Membaca Pemahaman sudah menjadi salah satu aspek penting dalam keterampilan membaca. Membaca merupakan suatu keterampilan yang sukar dipahami atau rumit yang melibatkan serangkaian keterampilan kecil lainnya (Broughton, et all, 2013:12-13). Pemahaman (comprehension skills) dianggap berkedudukan lebih tinggi. Aspek ini mencakup:

- 1) Memahami pengertian sederhana (leksikal, gramatikal, dan retorikal)
- 2) Memahami signifikansi atau makna (maksud atau tujuan pengarang, keterkaitan/keadaan kebudayaan, dan reaksi pembaca)
- 3) Penilaian (isi, bentuk)
- 4) Kecepatan membaca yang dengan mudah bisa disesuaikan dengan keadaan atau fleksibel.

Ehlers in Juric (2015:11-12): *“Lisensi Bzw. Verstehen ist eine tätigkeit, bei der der Leser entsprechend den Anforderungen des Textes verschiedene Aktivitäten durch führen muß (1) Er muß Sinneinheiten wahrnehmen. (2) Er muß deren Funktionen erfassen. (3) Er muß das Globalthema erfassen. (4) Er muß die Gesamtintention mampuitan. (5) Er muß verschiedene Bedeutungsaspekte eiene Textes wahrnehmen und die Zusammenhänge ein ordnen können. Wie zB thematische, gesellscaflliche, Zusammenhnge, usw* “Kegiatan membaca, khususnya pemahaman bacaan, adalah keterampilan dimana pembaca melakukan beberapa kegiatan sesuai dengan tuntutan teks (1) mampu memahami maksud atau makna teks, (2) mengetahui fungsinya, (3) mengetahui tema universal atau global, (4) menyimpulkan makna teks secara keseluruhan, (5) mampu menangkap berbagai makna dan aspek yang berbeda dari sebuah teks dan mengklasifikasikannya dari segi hubungan seperti: tema, sosial, dan sebagainya. Maksud dari pernyataan di atas adalah bahwa pemahaman membaca telah menjadi salah satu aspek penting dari keterampilan membaca. Membaca pemahaman bertujuan untuk memahami standar atau norma kesastraan, resensi kritis, dan pola-pola fiksi (

Dalman, 2013:70). *“weder der Prozess des Verstehens noch das vom Leser oder Hörer erzielte Verständnis sind direkt beobachtbar“* (Grotjahn, 2000:11). Grotjahn mengatakan bahwa proses pemahaman ataupun pemahaman yang diperoleh pembaca ataupun pendengar tidak dapat diamati secara langsung. Membaca adalah keterampilan yang sulit dipahami atau kompleks yang melibatkan serangkaian keterampilan kecil lainnya. Kompetensi dasar keterampilan membaca (pemahaman) yang dipakai pada kelas XI semester II berdasarkan tema *Essen und Trinken* ialah:

KD 3.1: Memahami cara meminta perhatian, mengecek pemahaman, meminta izin, memuji serta cara meresponnya terkait topik *Essen und Trinken*, dengan memperhatikan unsur-unsur kebahasaan, struktur teks, dan unsur budaya yang sesuai dengan konteks penggunaannya.

Merujuk pada Kompetensi Dasar 3.1, maka indikator-indikator pencapaian dalam keterampilan membaca adalah sebagai berikut:

1. Menentukan informasi umum dari teks, gambar, dan dialog interpersonal
2. Menafsirkan makna kata atau ungkapan sesuai dengan tema *Essen und Trinken*
3. Mencocokkan tulisan dengan gambar sesuai dengan tema *Essen und Trinken*.

Latihan Soal

Pelatihan keterampilan membaca merupakan salah satu cara untuk mendorong dan meningkatkan keterampilan membaca siswa. Nurhadi (2004) mengatakan bahwa pelatihan merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan. Tanya jawab merupakan salah satu bentuk usaha dalam praktek. Memberikan gambaran tentang isi suatu bacaan sebelum siswa menerima tugas dalam hal mencerna isi bacaan yang sebenarnya merupakan bentuk upaya latihan membaca yang dapat dilakukan oleh pendidik. Pelatihan yang dilakukan oleh pendidik bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik tentang materi yang telah atau sedang diberikan. Hermann Funk et al di *Deutsch Lehren Lernen* (2014: 14) mengatakan bahwa *übungen sind sinnvoll, wenn sie einen klaren Bezug zum Ziel Aufgabe haben Haben sie das nicht, sind sie nicht sinnvoll und damit vielleicht Zeit Verschwenden.*“ Pemberian Pelatihan sejalan atau mempunyai hubungan yang jelas dengan tujuan tugas, sehingga bermanfaat dan tidak membuang waktu. Maksud dari pernyataan diatas adalah sangat penting untuk memberikan pelatihan keterampilan membaca agar sasaran atau tujuan yang ingin dicapai dapat terlaksana. Pelatihan yang diberikan oleh pendidik harus didasarkan pada apa yang berguna untuk mencapai sasaran atau tujuan. Taksonomi adalah klasifikasi kemampuan pemahaman bertingkat seperti yang

dikatakan oleh Retno Utari (2015:1) bahwa taksonomi adalah klasifikasi atas dasar atau aturan Penyusunan sasaran atau tujuan pendidikan serta tujuan pendidikan dibagi menjadi tiga aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Idris dan Jamal, 1992:32). Nurgiyantoro (2012:57) menyatakan bahwa ranah kognitif terdiri dari 6 tingkat berpikir yang disusun dari tingkat sederhana ke tingkat yang lebih tinggi atau kompleks (C1-C6). Keenam tingkatan tersebut antara lain:

A. C1 (pengetahuan)

Menggunakan kata-kata operasional; Mengenali atau mengenali pengetahuan yang telah dipelajari sebelumnya berupa metode, prosedur, istilah, dan fakta konsep.

B. C2 (pemahaman)

Menggunakan kata-kata operasional; mencontohkan, meringkas, mengklasifikasikan, menyimpulkan, membandingkan, menafsirkan, atau menjelaskan.

C. C3 (aplikasi)

Menggunakan kata Operasional; berlatih atau mengeksekusi. Dalam aspek ini, pertanyaan yang sering digunakan adalah menghitung, menghasilkan, mengubah, memecahkan, memodifikasi, menggunakan, mendemonstrasikan, memanipulasi, mengoperasikan, memprediksi, menunjukkan, menemukan, dan sebagainya.

D. C4 (analisis)

Menggunakan kata-kata operasional; membedakan, mengatur atau atribut. Kemampuan yang digunakan adalah memecah bahan menjadi bagian-bagian penyusunnya dan menentukan hubungan antara bagian-bagian tersebut dan hubungan dengan keseluruhan struktur.

E. C5 (sintesis)

Menggunakan kata-kata operasional; mengkritik atau memeriksa. Kemampuan yang digunakan adalah mengambil keputusan berdasarkan standar atau kriteria.

F. C6 (evaluasi)

Menggunakan kata-kata operasional; merencanakan, membuat atau merumuskan. Kemampuan yang digunakan adalah mencampur bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru atau produk asli.

Menurut Nurgiyantoro (2012:58), bahwa ranah Afektif memiliki beberapa aspek di dalamnya, yaitu: 1) Menerima; 2) Tanggapan (Responding) 3) Penilaian (Valuing); 3) Pengorganisasian (Organization); 4) Nilai karakter (Characterization by value or value complex). Ranah psikomotor adalah domain yang berkaitan dengan kemampuan bertindak atau keterampilan setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu (Sudijono, 2011:57). Instrumen latihan membaca yang

digunakan dalam penelitian ini adalah ranah kognitif dari C1 sampai C4 dalam analisis Taksonomi Bloom.

Billiard Art

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana penting dalam dunia pendidikan. Djamarah (2002) mengatakan bahwa media adalah saluran atau sarana penyampaian pesan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Pada saat ini, media pembelajaran telah banyak berubah seiring dengan perkembangan zaman. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran berupa game edukasi. Jenis permainan ini bergenre Edukasi dan Edutainment, yang mengacu pada isi sekaligus tujuan dari permainan tersebut yaitu untuk merangsang minat belajar siswa dengan bermain. *“Spielend lernen heißt eigentlich, ohne viel Mühe, ohne Stoff und Leistungsdruck Wissen zu erwerben. Bekanntes und unbekanntes zu erkennen, Neues zu erfahren. Und Spaß macht es, weil nicht vordergründig die Wissenvermittlung steht”*(Julia Kloiber, 2004) belajar melalui bermain sebenarnya memperoleh pengetahuan tanpa banyak usaha, tanpa tekanan dan materi. Dan juga untuk mengenali yang diketahui dan yang tidak diketahui, dapatkan pengalaman baru. Dan itu sangat menyenangkan karena transfer pengetahuan bukanlah fokus utama. Maksud dari pernyataan tersebut adalah agar penggunaan media permainan dapat merangsang daya pikir untuk memecahkan masalah dan meningkatkan konsentrasi dalam belajar tanpa adanya tekanan.

Media *Game Billiard Art* merupakan salah satu sarana soal latihan berupa game edukasi yang terdapat pada Microsoft PowerPoint dalam bentuk template dan bertujuan untuk menambah atau menambah pemahaman siswa dari segi pengetahuan. Desain yang menarik dari *Template Game Billiard Art* ini mampu mengatasi kebosanan dan meningkatkan motivasi belajar siswa dan juga pendidik dapat menyesuaikan penggunaannya dengan bahan ajar yang sesuai dengan Kurikulum 2013.

Game Billiard Art adalah template game yang memiliki grafik yang dapat diisi dengan pertanyaan atau pertanyaan tentang keterampilan membaca. *Game Billiard Art* juga mudah dioperasikan dan juga sangat menarik. Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa template *Game Billiard Art* ini dapat digunakan sebagai sarana untuk mencapai setiap tujuan dalam membaca karena *Game Billiard Art* memiliki grafik yang dapat diisi dengan pertanyaan atau pertanyaan terutama keterampilan membaca. .

Tabel 1. latihan membaca dan *Game Billiard Art*

Latihan membaca	<i>Game Billiard Art</i>
1. Berbetuk Latihan soal	1. Berbentuk Template
2. Soal pilihan ganda	2. Terdapat bagan atau board untuk menampilkan soal dan opsi jawaban yang terdiri dari 20 bagan atau board
3. Soal tentang keterampilan membaca intensif berupa membaca pemahaman	
4. Terdiri dari 20 butir soal	

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, maka bisa disimpulkan bahwa template *Game Billiard Art* ini bisa dijadikan sarana untuk mencapai tiap-tiap tujuan dalam membaca karena *Game Billiard Art* memiliki bagan-bagan yang bisa diisikan dengan soal-soal atau pertanyaan khususnya keterampilan membaca.

METODE

Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode studi kepustakaan. Penggunaan pendekatan ini bertujuan untuk mengumpulkan data secara sistematis dan intensif guna memperoleh pengetahuan tentang “Pengembangan Latihan Soal Keterampilan Membaca peserta didik Kelas XI Semester II Berbasis *Game Billiard Art*”.

Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Tahap-tahap penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall (1983: 775) terdiri atas sepuluh tahap. Berdasarkan tahapan penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall peneliti melakukan penyederhanaan dan pembatasan menjadi empat tahapan. Hal tersebut didasarkan pada pendapat Borg & Gall (1983) dalam Emzir (2013: 271) yang menyarankan dalam penelitian tesis dan disertasi, penelitian dibatasi dalam skala kecil termasuk kemungkinan untuk membatasi langkah penelitian. Tahap penelitian dan pengembangan yang akan dilaksanakan sebagai berikut:

1. Tahap Pengumpulan Informasi
 - a. Melakukan tinjauan terhadap kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) untuk menentukan indikator-indikator yang hendak dicapai.
 - b. Melakukan studi pustaka untuk mengumpulkan materi. Adapun materi yang akan dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah *Essen und Trinken*
2. Tahap Perencanaan
 - a. Pembuatan kisi-kisi instrumen penelitian.

b. Pembuatan instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang akan digunakan adalah lembar validasi

3. Tahap Pengembangan Latihan
 - a. Penulisan latihan soal
 - b. Memasukan latihan soal kedalam *Game Billiard Art*
4. Tahap validasi
 - a. Validasi oleh ahli materi
 - b. Revisi tahap I.
 - c. Hasil akhir Pengembangan Latihan Soal Keterampilan Membaca SMA Kelas XI Semester II Berbasis *Game Billiard Art*

Sumber Data Penelitian

Sumber data primer pada penelitian ini adalah buku *Deutsch ist Einfach 2* telah disesuaikan dengan kurikulum 2013 dan silabus mata pelajaran bahasa dan sastra Jerman kelas XI semester 2. Tema yang digunakan dalam penelitian ini ialah *Essen und Trinken*. Merujuk pada Kompetensi Dasar 3.1, maka indikator-indikator pencapaian dalam keterampilan membaca adalah sebagai berikut: (1) Menentukan informasi umum dari teks, gambar, dan dialog interpersonal; (2) Menafsirkan makna kata atau ungkapan sesuai dengan tema *Essen und Trinken*; (3) Mencocokkan tulisan dengan gambar sesuai dengan tema *Essen und Trinken*.

Sumber data sekunder pada penelitian ini berasal dari Internet berupa soal yang telah disesuaikan dengan kurikulum 2013 dan silabus mata pelajaran bahasa dan sastra Jerman kelas XI semester 2. Tema yang digunakan dalam penelitian ini ialah *Essen und Trinken*. Merujuk pada Kompetensi Dasar 3.1, maka indikator-indikator pencapaian dalam keterampilan membaca adalah sebagai berikut: (1) Menentukan informasi umum dari teks, gambar, dan dialog interpersonal; (2) Menafsirkan makna kata atau ungkapan sesuai dengan tema *Essen und Trinken*; (3) Mencocokkan tulisan dengan gambar sesuai dengan tema *Essen und Trinken*

Data yang akan dianalisis dalam penelitian ini ialah latihan soal yang diambil dari buku pelajaran Bahasa Jerman kelas XI, yaitu *Deutsch ist Einfach 2* dan Internet.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kuesioner. Penelitian ini menganalisis pengembangan latihan-latihan soal yang akan diaplikasikan dalam *Game Billiard Art* menggunakan software Microsoft PowerPoint, dengan tema *Essen und Trinken* yang disesuaikan dengan kurikulum 2013 untuk SMA kelas XI semester II. Kuesioner ini dibuat untuk ahli materi dan disusun

berdasarkan dengan kriteria-kriteria yang ada dalam *Game Billiard Art* ini.

Validasi soal

Validasi soalnya menggunakan dosen ahli materi yang merupakan seseorang yang menguasai materi Bahasa Jerman pada mata kuliah Lesen dengan kriteria sebagai dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Jerman Universitas Negeri Surabaya.

Hal-hal yang tercakupi dalam lembar validasi soal secara kuliitatif:

a. Konten/isi

1. Soal menyesuaikan dengan konten dalam Game Billiard Art.
2. Isi soal sesuai dengan aspek yang dinilai pemecahan masalah.
3. Tingkat pengetahuan peserta didik (kelas XI semester II) menjadi batasan pertanyaan dan jawaban.
4. Materi yang ditanyakan sesuai dengan Kompetensi.

Teknik Analisis Data

Analisis deskriptif merupakan bentuk pengolahan dan analisis data pada penelitian ini, dilakukan dengan cara mengidentifikasi bentuk penyusunan latihan soal pada keterampilan membaca yang berbasis *Game Billiard Art* untuk kelas XI semester II. Setelah data-data dalam penelitian ini diperoleh, maka langkah selanjutnya adalah mengolah datanya dengan cara menganalisis, mendeskripsikan, dan membuat kesimpulan. Teknik analisis data yang dipakai adalah teknik analisis data Kualitatif. Menurut I Made Winartha (2006:155), metode analisis deskriptif kualitatif adalah menganalisis, menggambarkan, dan meringkas berbagai kondisi, situasi dari berbagai data yang dikumpulkan berupa hasil wawancara atau pengamatan mengenai masalah yang diteliti yang terjadi di lapangan.

Berikut merupakan langkah-langkah analisis datanya:

1. Menganalisis pengembangan latihan soal keterampilan membaca yang sesuai dengan kurikulum 2013 SMA kelas XI semester II, yakni;

Tabel 2. Rubrik kesesuaian

no	Indikator penilaian	Rubrik
1	Pengembangan latihan soal keterampilan membaca yang sesuai dengan tujuan pembelajaran berdasarkan KD 3.1 Kurikulum 2013.	(1) jika latihan soal tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran (2) jika latihan soal cukup sesuai dengan tujuan pembelajaran (3) jika latihan soal sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran

2	Pengembangan latihan soal keterampilan membaca yang sesuai dengan dengan Indikator pencapaian kompetensi berdasarkan KD 3.1 Kurikulum 2013.	(1) jika latihan soal tidak sesuai dengan Indikator pencapaian kompetensi (2) jika latihan soal cukup sesuai dengan Indikator pencapaian kompetensi (3) jika latihan soal sangat sesuai dengan Indikator pencapaian kompetensi
3	Pengembangan latihan soal keterampilan membaca yang sesuai dengan dengan kriteria soal pilihan berganda	(1) jika latihan soal tidak sesuai dengan kriteria soal pilihan berganda (2) jika latihan soal cukup sesuai dengan kriteria soal pilihan berganda (3) jika latihan soal sangat sesuai dengan kriteria soal pilihan berganda
4	Pengembangan latihan soal keterampilan membaca yang sesuai dengan keterampilan membaca	(1) jika latihan soal tidak sesuai dengan keterampilan membaca (2) jika latihan soal cukup sesuai dengan keterampilan membaca (3) jika latihan soal sangat sesuai dengan keterampilan membaca

2. Menganalisis pengembangan latihan soal yang sesuai dengan Taksonomi Bloom

3. Menganalisis latihan soal yang sesuai dengan konten dalam media *Game Billiard Art*, yang meliputi:

- a. Sebuah template
- b. Tersedianya konten berupa bagan untuk tempat soal berbentuk pilihan berganda (kolom *question*, *option*)
- c. Tersedianya bagan *question board* untuk tempat 20 butir soal

4. Dari data-data yang sudah dianalisis kemudian dipilah data-data yang masuk kriteria dimasukkan kedalam Template *Game Billiard Art* menggunakan aplikasi Microsoft PowerPoint dengan cara;

- a. Menyiapkan Kunci jawaban sebagai panduan menyusun slide

- b. Slide diduplikasi sesuai dengan urutan kunci jawaban
- c. Memasukan soal kedalam template *Game Billiard Art*

5. File diduplikasi dengan menggunakan Bahasa Jerman. Bahasa Jerman yang digunakan divalidasi oleh ahli materi.

Instrumen Penelitian

Tabel 3. Instrumen Penelitian

Data no	Kesesuaian						Keterangan
	K.13		T.Bloom		Billiard Art		
	S	TS	S	TS	S	TS	

Keterangan:

K.13: Kurikulum 2013

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data yang digunakan dalam penelitian ini diambil dari buku *Deutsch ist Einfach 2* dan Internet. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa langkah, yaitu:

- 1) Memilih dan mengidentifikasi soal-soal yang berbentuk pilihan ganda yang sesuai dengan tema *Essen und Trinken*.

Data dalam penelitian ini diperoleh dari buku *Deutsch ist Einfach 2* dan Internet yang berjumlah 20 butir soal dengan rincian 15 butir soal dari buku *Deutsch ist Einfach 2* dan 5 butir soal dari Internet. Pengumpulan data berdasarkan kurikulum 2013 mata pelajaran Bahasa Jerman kelas XI semester 2 yang dibatasi dengan KD 3.1

KD 3.1: Memahami cara meminta perhatian, mengecek pemahaman, meminta izin, memuji serta cara meresponnya terkait topik *Essen und Trinken*, dengan memperhatikan unsur-unsur kebahasaan, struktur teks, dan unsur budaya yang sesuai dengan konteks penggunaannya.

- 2) Kesesuaian soal-soal berpilihan ganda dengan keterampilan membaca intensif yaitu; membaca pemahaman dengan teks pendek.

Menurut Ghazali (2013:207), membaca Intensif adalah kegiatan membaca teks pendek yang bertujuan untuk menemukan informasi dan mengembangkan ketepatan dalam mencerna teks secara terperinci. Pada dasarnya, teks bacaan yang digunakan dalam membaca Intensif berisi kurang

dari 500 kata yang mana dapat dibaca dengan kecepatan 5 kata per detik dengan durasi 2 menit (Dalman, 2013:71). Dalam penelitian teks pendek memberikan peserta didik opsi pilihan (melengkapi dialog, menyimpulkan isi teks, dan menjelaskan maksud isi teks).

- 3) Validasi soal menggunakan dosen ahli materi yang merupakan seseorang yang menguasai materi Bahasa Jerman pada mata kuliah Lesen dengan kriteria sebagai dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Jerman Universitas Negeri Surabaya.

Terdapat beberapa revisi terhadap soal-soal dalam penelitian ini oleh validator sebelum disetujui. Berikut adalah beberapa kesalahan dalam penyusunan soal-soal dalam penelitian ini, yaitu:

- 1. Jumlah soal di setiap tingkat kognitif tidak seimbang atau tidak merata. Setiap latihan soal memiliki tingkatan kesukaran yang berbeda-beda berdasarkan tingkatan ranah kognitif yaitu C1-C4 dan harus disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Proporsi penyusunan latihan soal mulai dari C1 sampai C4 harus diperhatikan juga. Dalam penelitian ini terdapat 20 butir soal, sehingga jumlah soal C1-C4 masing-masing berjumlah 5 butir soal.
- 2. Terdapat beberapa kesalahan penulisan gramatikal. Apabila pilihan melengkapi kalimat pengantar (suku), penambahan pada kata pengantar harus membentuk kalimat secara tata bahasa benar dan bermakna (Grotjahn, 2000:58-59).
- 3. Terdapat soal yang tidak mempunyai jawaban. Hanya terdapat satu pilihan yang benar yang seharusnya unik dalam pilihan ganda.

Berikut merupakan data-data yang telah diambil dari masing-masing sumber:

a. Deutsch ist Einfach 2

Tabel 4. Deutsch ist Einfach 2

Deutsch ist Einfach 2	
Nomor Soal	Halaman
1	halaman 120 nomor soal 16
2	halaman 120 nomor soal 17
3	halaman 120 nomor soal 18
4	halaman 87 nomor soal 1
5	halaman 87 nomor soal 2
6	halaman 87 nomor soal 3
7	halaman 87 nomor soal 7
8	halaman 87 nomor soal 9

9	halaman 88 nomor soal 11
10	halaman 88 nomor soal 19
11	halaman 88 nomor soal 20
12	halaman 88 nomor soal 15
14	halaman 89 nomor soal 23
15	halaman 89 nomor soal 26
19	halaman 89 nomor soal 25

b. Laman Internet

Tabel 5. Laman Internet

Laman Internet	
Nomor Soal	Laman
13	https://soaljerman.blogspot.com/2021/05/soal-pts-bahasa-jerman-kelas-xi.html
16	https://lingvico.net/woerter-lernen-a1-thema-essen-und-trinken/
17	https://soaljerman.blogspot.com/2021/05/soal-pts-bahasa-jerman-kelas-xi.html
18	https://deutsch-lernen.zum.de/wiki/Essen_und_Trinken_(Interaktive_%C3%9Cbungen)
20	https://www.hueber.de/media/36/kursbuch1_L3_sit.pdf

1. Auf dem Markt kaufen wir: Paprika, Tomaten, und Blumenkohl.

- a. Gemüse
- b. Brötchen
- c. Eische
- d. Fleisch

2. welche sind Obst?

- 1) Spinat
- 2) Birnen
- 3) Trauben
- 4) Kohl
- 5) Orangen

- a. 1, 2, 3, 4, 5
- b. 2, 3, 5
- c. 2, 3, 4
- d. 3, 4, 5

3. Schau dich das Bild an! Was ist das denn?



- a. Wurst
- b. Eier
- c. Hähnchen
- d. Zucker

4. Morgens ich gern eine Tasse Kaffe ohne Zucker und esse ein Weißbrot mit Marmalade

- a. putze
- b. esse
- c. gehe
- d. trinke

5. In Deutschland Shinta gern Hähnchen mit Reis oder Pommes frites und trink am liebsten Apfelsaft.

- a. isst
- b. trinkt
- c. spült
- d. raucht

6. Herr: du Pizza?

Frau: ja, ich esse sie zwei oder dreimal pro Woche.

- a. trinkst
- b. kochst
- c. magst
- d. rauchst

7. Herr und Frau Weißmann essen zu Abend im Restaurant. Sie möchten dann bezahlen. Was sagst der Kellner?

- a. zusammen oder getrennt?
- b. wir möchten bitte bezahlen
- c. Zussammen
- d. Getrennt

8. Ardi trinkt am liebsten was Süß. Er bestellt im Imbiss eine Tasse Tee mit.....

- a. Sahne
- b. salz
- c. Soße
- d. Zucker

9. Was sagt Ein Gast im Restaurant?

- a. Und sie, was bekommen Sie?
- b. was möchten Sie trinken?
- c. wir möchten bestellen.
- d. was bezahlen Sie?

10. Fred besucht Shinta in Indonesien. Am Mittag isst er zu Mittag bei Shinta. Shinta fragt dann ihn?

Shinta: der Reis, Fred?

Fred: ja, der Reis ist prima, aber die Gemüse ist zu scharf.

- a. Schmeckt dir
- b. Wie findest du
- c. Magst du
- d. Bestellst du

11. Shinta: Nimm doch noch etwas Reis!

Fred: Nein, danke.

.....

- a. Ich bin satt
- b. Der Reis schmeckt mir gut
- c. Ich mag Reis
- d. Ich esse lieber Reis

12. Tee mit zucker ist süß, aber Kaffe ohne Zucker ist

- a. zu süß
- b. bitter
- c. scharf
- d. salzig

13. Was ist ein Imbiss?

- a. Obst
- b. Hauptessen
- c. Großes Essen
- d. Snack

14. **In der Mensa**

Elke: Sie heute als Mittagessen?

Kellner: Wir haben Gemüseintopf, Gemüsesuppe, Gulasch, und Rindersteak.

Elke: Ich nehme das Rindersteak

- a. was möchten
- b. was haben
- c. was sind
- d. was essen

15. 🤔 Essen sie gern Reis?



- a. Ja, sehr gern
- b. Ja, aber Kartoffeln
- c. Nein ich bin noch satt
- d. Nein, ich habe genug

16. Was ist das?



- a. die Speisekarte
- b. die Nachspeise
- c. das Buch
- d. das Restaurant

17. Was ist Synonym von Imbissstände?

- a. Kantine
- b. Cafeteria
- c. Restaurant
- d. Supermarkt

18.



- a. Getränke
- b. Obst
- c. Fleisch
- d. Gemüse

19. Welche sind die Vorspeisen?

- 1) Hamburger
- 2) Zwiebel Suppe
- 3) Pudding
- 4) Obstkuchen
- 5) Rindfleischsuppe
- 6) Bratwurst

- a. 2, 3, 4, 5, 6
- b. 1, 3, 5
- c. 2, 5
- d. 1, 2, 5

Herr und Frau Fischer sind im Restaurant. Sie lesen die Speisekarte, rufen den Kellner und bestellen ...

Kellner :Ja, bitte? Was bekommen Sie?
 Herr Fischer :Ich möchte einen Gemüsesalat.
 Kellner :Und was trinken Sie?
 Herr Fischer :Eine Cola, bitte.
 Frau Fischer :Und ich nehme ein Steak.
 Kellner :Tut mir leid, wir haben kein Steak mehr. Möchten Sie vielleicht ein Rinderfilet?
 Frau Fischer :Nein, dann nehme ich ein halbes Hähnchen.
 Kellner :Mit Pommes frites?
 Frau Fischer :Nein, lieber mit Reis. Ich trinke einen Apfelsaft.
 Kellner :Gern Einen Moment, bitte.

20. was bestellt Herr Fischer?

- a. Gemüsesalat und Steak
- b. Salat und Reis
- c. salat und Cola
- d. Steak und Rinderfilet

Pembahasan

Data yang sudah diperoleh dari setiap sumber data, kemudian dianalisis berdasarkan aspek-aspek analisis yakni; pengembangan soal latihan keterampilan membaca yang sesuai dengan kurikulum 2013 SMA kelas XI semester 2, pengembangan latihan soal yang sesuai dengan Taksonomi Bloom, dan pengembangan latihan soal yang sesuai dengan media *Game Billiard Art*.

a) Deutsch ist Einfach 2

Data yang diperoleh dari buku *Deutsch ist Einfach 2* telah disesuaikan dengan kurikulum 2013 dan silabus mata pelajaran bahasa dan sastra jerman kelas XI semester 2. Tema yang digunakan dalam penelitian ini ialah *Essen und Trinken*. Merujuk pada Kompetensi Dasar 3.1, maka indikator-indikator pencapaian dalam keterampilan membaca adalah sebagai berikut:

1. Menentukan informasi umum dari teks, gambar, dan dialog interpersonal
2. Menafsirkan makna kata atau ungkapan sesuai dengan tema *Essen und Trinken*
3. Mencocokkan tulisan dengan gambar sesuai dengan tema *Essen und Trinken*

Berikut adalah hasil analisis data dari buku *Deutsch ist Einfach 2*:

Tabel 6. Analisis kesesuaian *Deutsch ist Einfach 2*

Data no	Kesesuaian						keterangan
	K.13		T.Bloom		Billiard Art		
	S	TS	S	TS	S	TS	
1	✓		✓		✓		Digunakan
2	✓		✓		✓		Digunakan
3	✓		✓		✓		Digunakan
4	✓		✓		✓		Digunakan
5	✓		✓		✓		Digunakan
6	✓		✓		✓		Digunakan
7	✓		✓		✓		Digunakan
8	✓		✓		✓		Digunakan
9	✓		✓		✓		Digunakan
10	✓		✓		✓		Digunakan
11	✓		✓		✓		Digunakan
12	✓		✓		✓		Digunakan
14	✓		✓		✓		Digunakan
15	✓		✓		✓		Digunakan
19	✓		✓		✓		Digunakan

Berdasarkan hasil analisis oleh ahli materi, ke-15 data yang diambil dari buku *Deutsch ist Einfach 2* telah valid dan layak dimasukkan kedalam *Game Billiard Art*, karena telah memenuhi aspek-aspek yang dianalisis dalam penelitian ini.

b) Laman Internet

Data yang diperoleh dari Internet telah disesuaikan dengan kurikulum 2013 dan silabus mata pelajaran bahasa dan sastra Jerman kelas XI semester 2. Tema yang digunakan dalam penelitian ini ialah *Essen und Trinken*. Merujuk pada Kompetensi Dasar 3.1, maka indikator-indikator pencapaian dalam keterampilan membaca adalah sebagai berikut:

1. Menentukan informasi umum dari teks, gambar, dan dialog interpersonal
2. Menafsirkan makna kata atau ungkapan sesuai dengan tema *Essen und Trinken*
3. Mencocokkan tulisan dengan gambar sesuai dengan tema *Essen und Trinken*

Tabel 7. Analisis kesesuaian Laman Internet

Data no	Kesesuaian						keterangan
	K.13		T.Bloom		Billiard Art		
	S	TS	S	TS	S	TS	
13	✓		✓		✓		Digunakan
16	✓		✓		✓		Digunakan
17	✓		✓		✓		Digunakan
18	✓		✓		✓		Digunakan
20	✓		✓		✓		Digunakan

Berdasarkan hasil analisis oleh ahli materi, ke-5 data yang diambil dari laman internet telah valid dan layak dimasukkan kedalam *Game Billiard Art*, karena telah memenuhi aspek-aspek yang dianalisis dalam penelitian ini.

Semua data telah sesuai dengan aspek analisis kesesuaian latihan soal dengan kurikulum 2013 yang meliputi: tema, standar kompetensi, indikator-indikator pencapaian, dan bentuk latihan. Kesesuaian latihan soal keterampilan membaca dengan T. Bloom ranah kognitif yaitu jenjang C1 sampai dengan jenjang C4. Template *Game Billiard Art* memiliki bagan untuk soal pilihan ganda yang terdiri dari bagan pertanyaan dan bagan pilihan jawaban. Jumlah bagan yang tersedia bisa disesuaikan dengan jumlah butir soal.

Data-data hasil analisis yang memenuhi kriteria dimasukkan kedalam template *Game Billiard Art* dengan menggunakan aplikasi Microsoft PowerPoint. Jumlah data yang dimasukkan adalah 20 data latihan keterampilan membaca. Berikut adalah cara memasukan data kedalam *Game Billiard Art* menggunakan Microsoft PowerPoint.

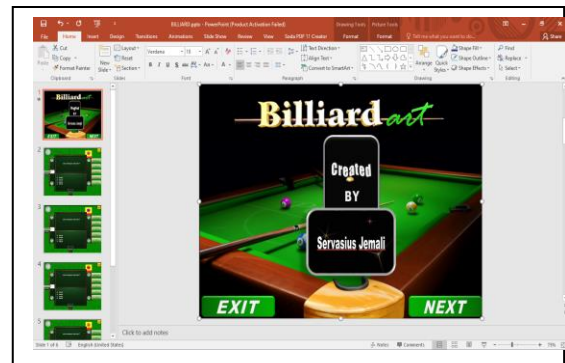
1. Menyusun kunci jawaban.

Table 8. Kunci jawaban

Nomor soal	Kunci Jawaban	Nomor soal	Kunci jawaban
1	A	11	A
2	B	12	B
3	C	13	D
4	D	14	A
5	A	15	A
6	C	16	A
7	A	17	B
8	D	18	D
9	C	19	C
10	B	20	C

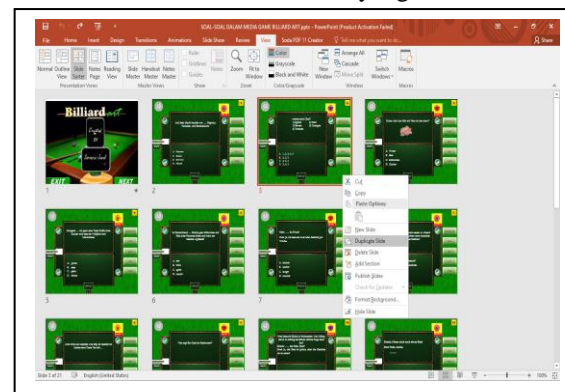
2. Menduplikasi slide berdasarkan kunci jawaban Berikut adalah cara menduplikasi slide:

- 1) Pada tampilan awal, klik menu view kemudian klik slide sorter



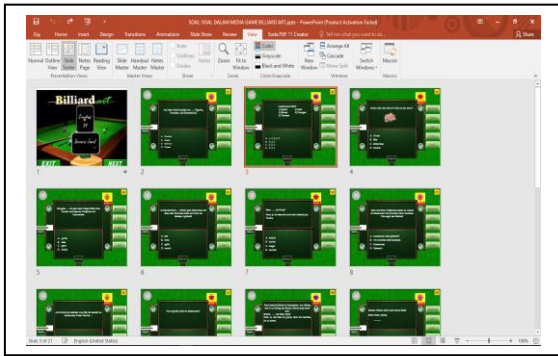
Gambar 1. Tampilan awal

- 2) Pada menu slide sorter klik kanan pada slide yang ingin diduplikasi.
- 3) Klik duplicate slide, maka slide yang diduplikasi akan muncul disebelah slide yang asli.



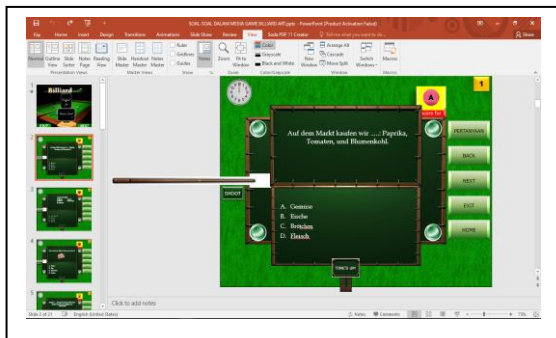
Gambar 2. Duplicate slide pada menu slide sorter

- 4) untuk mengurutkan slide sesuai dengan data, klik tahan pada slide kemudian tempatkan sesuai urutan data lalu lepas.



Gambar 3. Hasil duplikasi slide

3. Memasukan latihan soal kedalam template *Game Billiard Art* yang sudah diduplikasi. Sebelum memasukkan data, tampilan diubah menjadi normal melalui menu view.



Gambar 4. Tampilan entry data

Setelah kembali pada tampilan awal, data latihan soal keterampilan membaca dapat dimasukkan pada bagan pertanyaan dan bagan jawaban. Sesuai data yang dimasukkan dengan nomor soal.

PENUTUP

Simpulan

Merujuk pada hasil analisis data dan menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini, maka bentuk latihan membaca *Essen und trinken* berbasis *Game Billiard Art* ialah sebagai berikut:

1. Percakapan Interpersonal
2. Gambar/kartu menu makanan
3. Teks sederhana

Bentuk-bentuk latihan keterampilan membaca diatas telah sesuai dengan kriteria dari setiap aspek-aspek dalam kurikulum 2013, keterampilan membaca pemahaman, latihan soal berbentuk pilihan ganda, dan aspek-aspek dalam template *Game Billiard Art*.

Media *Game Billiard Art* merupakan salah satu sarana latihan soal yang berupa game edukatif yang terdapat didalam Microsoft PowerPoint yang berbentuk template

dan bertujuan untuk manambah atau meningkatkan daya pemahaman peserta didik dari segi pengetahuan

Saran

Sebagai game edukasi template *Game Billiard Art* ini mampu mengatasi rasa bosan dan meningkatkan motivasi belajar dari peserta didik dan juga pendidik bisa menyesuaikan penggunaannya dengan bahan ajar yang sesuai dengan Kurikulum 2013. Template *Game Billiard Art* ini bisa dijadikan sarana untuk mencapai tiap-tiap tujuan dalam membaca karena *Game Billiard Art* memiliki bagan-bagan yang bisa diisikan dengan soal-soal atau pertanyaan khususnya keterampilan membaca. Template *Game Billiard Art* ini dapat digunakan di SMA kelas X sampai kelas XII pada mata pelajaran bahasa Jerman. Penelitian ini tidak lanjut pada tahap uji coba, sehingga *Game Billiard Art* bisa dijadikan objek penelitian lanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dalman. 2013. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Depdiknas. 2004. *Panduan Materi SMA/MA Ujian Akhir Nasional T.P 2003/2004. Indonesia Dokumen*. <https://dokumen.tips/documents/soal-bahasa-jerman.html>. Diakses pada 29 Maret 2021
- Depdiknas. 2004. *Ujian Nasional T.A 2003/2004*. <https://nurulam.files.wordpress.com/2008/12/soal-uan-bahasa-jerman-2004.pdf>. Diakses pada 29 Maret 2021.
- Depdiknas. 2005. *Ujian Nasional SMA/MA T.A 2004/2005*. <https://drive.google.com/file/d/0B4A3tH7aAM-GYzEzUzJ3QTNjYzA/view>. Diakses pada pada 29 Maret 2021.
- Djamarah. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ehlers, Swanje. 1992. *Lesen als Verstehen*. Berlin: Druckhaus Langenscheidt.
- Ghazali. 2013. *Pembelajaran ketrampilan Berbahasa Dengan Pendekatan Komunikatif-Interaktif*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Hadidarsono,et all (ed). 2012. *Pengembangan Kebahasaan dan Kesusastraan melalui Nilai-nilai Kearifan Lokal untuk Penguatan Jati Diri*. Prosiding Bahasa dan Sastra Indonesia (PIBSI XXXIV). Purwokerto: Hotel Moro Seneng. Hlm: 779-780.
- Kloiber, Julia. 2004. *Lernspiele in der Grundschule*. München: Grin Verlag.
- Mestika. 2008. *Metode Penelitian Perpustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Nana Supriatna dkk.. 2007. *Bahan Belajar Mandiri Pendidikan IPS di SD*. Bandung: UPI Press.
- Nazir. 1998. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nurhadi. 2004. *Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Membaca Suatu Teknik Memahami Literatur Yang Efisien*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nurgiyantoro. 2012. *Penilaian pembelajaran Bahasa Berbasis kompetensi*. Yogyakarta: BPFY Yogyakarta.
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Jogjakarta: Diva Press.

Lampiran 1

Lembar Validasi

Lembar Validasi oleh Ahli Materi untuk Menganalisis Pengembangan Latihan Soal Keterampilan Membaca SMA kelas XI Semester II Berbasis Game Billiard Art

Tabel 9. Lembar Validasi

No	Pernyataan	S	Rg	Ts
1	Soal sesuai dengan kurikulum 2013	✓		
2	Soal sesuai dengan konten game Billiard Art	✓		
3	Soal telah menjawab rumusan masalah	✓		
4	Soal sesuai dengan jenjang pendidikan peserta didik (SMA Kelas XI semester II)	✓		
5	Materi dalam soal sesuai dengan kompetensi	✓		
6	Soal sesuai dengan taksonomi Bloom (C1-C4)	✓		
7	Kunci jawaban setiap soal dinyatakan benar	✓		

Keterangan

S : setuju

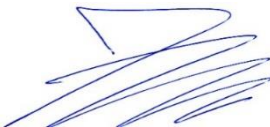
Rg : ragu-ragu

Ts : tidak setuju

Catatan Revisi

Surabaya, 14 September 2021

Validator



Drs. Suwarno Imam Samsul, M.Pd.

NIP. 196804261993031002

Lampiran 2

Latihan Soal dalam *Game Billiard Art*

<https://docs.google.com/presentation/d/1S5zG9htQ6P4sIxqCW6ub26J-EXZgpxKX/edit?usp=sharing&ouid=116267476283199233102&rtpof=true&sd=true>