



UNESA
Universitas Negeri Surabaya

ISSN : 2302-2833

L A T E R N E

JURNAL PENDIDIKAN BAHASA JERMAN

Vol. III, Nomor 1, Januari 2014

Laterne	Vol. III	No. 1	Hal. 1 - 123	Surabaya Januari 2014	ISSN 2302-2833
---------	----------	-------	--------------	--------------------------	-------------------

Diterbitkan oleh:
Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya

SUSUNAN DEWAN REDAKSI JURNAL LATERNE
JURNAL PENDIDIKAN BAHASA JERMAN
PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN BAHASA JERMAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

Jurnal “Laterne” (ISSN: 2302-2833) diterbitkan oleh Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya sebagai media untuk menampung karya ilmiah dalam bidang pendidikan bahasa Jerman yang dihasilkan oleh sivitas akademika. Jurnal “Laterne” juga dimaksudkan sebagai sarana pertukaran informasi dan sumber rujukan yang bisa dimanfaatkan untuk pengembangan ilmu pengetahuan oleh seluruh bagian sivitas akademika dan juga masyarakat umum. Jurnal “Laterne” terbit tiga kali dalam satu tahun.

Pemimpin Redaksi

Drs. Suwarno Imam Samsul, M. Pd.

Editor

Drs. Abdul Karim, M.Pd.

Agus Ridwan, S.Pd., M.Hum.

Drs. Ari Pujosusanto, M.Pd.

Drs. Benny Herawanto Susetyo, M.Psi.

Dwi Imroatu Julaikah, S.Pd., M.Pd.

Dr. Endang Surachni, M.Pd.

Dra. Fahmi Wahyuningsih, M.Pd.

Lutfi Saksono, S.Pd., M.Pd.

Dra. Rr. Dyah Woroharsi P., M.Pd.

Drs. Sam Surastya, M.Pd.

Dra. Tri Prasetyawati, M.Pd.

Dra. Wisma Kurniawati, M.Pd.

Yunanfathur Rahman, S.S., M.A.

Alamat Redaksi

Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Jerman Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya

Gedung T1 Kampus Unesa Lidah Wetan Surabaya, 60213

Telepon/Fax (031) 7531864

jerman.fbs.unesa.ac.id

<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/laterne>

DAFTAR ISI

	Halaman
Susunan Dewan Redaksi	i
Daftar Isi	ii
Fotosmedien von Aktivitäten Einzel-oder Gruppenarbeit in der Schreibfertigkeit auf Deutsch in der Klasse XI IPA 4 SMAN 1 Maospati, Magetan (Dian Sukma Rahayu)	1
DIE DEUTSCHE LERNENDE SCHREIBFÄHIGKEITEN KONTEXTUELLEN QUESTIONING (BEFRAGUNG) DIE KLASSE XI IPA – 5 SMAN I MOJOSARI (Rinta Indrianti)	11
KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JERMAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN COURSE REVIEW HORAY (Vindy Vramita Viana Devi)	17
KLIPP UND BUCHEN KLAR IN DER LEHRE ALS UNTERSTÜTZUNG STUDENT SCHREIBFÄHIGKEITEN OBERSCHULE CLASS XII -IPS2 (Hartini)	21
Das Prüfungsergebnis der Freien Sprechfähigkeit von den Schüler in der XII IPA 2 Semester 1 an der SMAN 11 Surabaya im 2013/2014 durch Mind Mapping Methode (Danny Christ Kansil)	30
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER ÜBUNG MACHT DEN MEISTER - LATIHAN MENYIMAK BAHASA JERMAN UNTUK SISWA SMA KELAS X (Lucia Winny Indriyanti)	36
DAS LERNERGEBNIS DER DEUTSCHEN HÖRFERTIGKEIT DER SCHÜLER X-KIMIA INDUSTRI SMKN 1 TUBAN MIT DEM LERNMEDIEN E-LEARNING WEC (WEB ENHANCED COURSE) (Dhewi Ika Puspitasari)	47
GIRAFFE 3 als Zusatzmaterial der Schreibfertigkeit in der SMA N 11 Surabaya Klasse XII Semester 1 (Wahyu Nur Fadilah)	52
ANALISIS KESALAHAN GRAMATIKAL BAHASA JERMAN TULIS (Indah Novita Ratnasari)	61
DIE ENTWICKLUNG DES COMICS “DIE GESCHICHTE DER FAMILIE GUDRUN: DEUTSCH IM ALLTAG” ALS UNTERRICHTSMEDIEN FÜR LESEVERSTÄNDIS DER SCHÜLERN KLASSE XI SMA (Amaliya Choiriyatunna'im)	65
LERNERGEBNIS DER SCHREIBFERTIGKEIT DER SCHÜLER KLASSE XI IPA 5 SMAN 13 SURABAYA DURCH GAMBAR BERANTAI (Maria Yasinta I. Beka Bhaya)	74
GELEITETE ENTDECKUNGSSTRATEGIE AUF DEUTSCHEN SPRACHLESEFÄHIGKEIT DER SCHÜLER DER KLASSE XI IPA 2 SMAN 1 MAOSPATI (Septiani Ayu Candrawati)	87
Entwicklung des Bilderbuch Als Lernmedien Im Deutsch Leseverstehen Fertigkeit Klasse XI MAN 2 Bojonegoro (Pradita Lingga Pratiwi)	91

Die Benutzung Story Box der Medien Im Schreibfertigkeit Auf Deutsch In Der Klasse XI A1 An Der SMAN 1 Lumajang (Elinna Rahma Oktrinda)	97
HASIL BELAJAR BERBICARA SISWA KELAS X-1 SMAN 9 SURABAYA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TAKE AND GIVE (Winda Rahma Dany)	103
DIE EIGNUNG DER INTERNESEITE german.about.com ALS LEHR- HILFSMATERIALIEN DEUTSCHER SPRACHE IN DER KLASSE XI SMAN 3 KEDIRI (Rahmat Hardiansah)	107
DIE LERNERGEBNISSE DER DEUTSCHEN SPRECHFERTIGKEIT DURCH STRATEGIE PRACTICE-REHEARSAL PAIRS VON DEN SCHÜLERN KLASSE XI IPA 4 AN DER SMAN 3 KEDIRI (Maria M. Venigratia Sao)	120

DIE ENTWICKLUNG DES COMICS “DIE GESCHICHTE DER FAMILIE GUDRUN: DEUTSCH IM ALLTAG” ALS UNTERRICHTSMEDIEN FÜR LESEVERSTÄNDIS DER SCHÜLERN KLASSE XI SMA

Amaliya Choiriyatunna'im

Deutsche Pädagogik, Sprache und Kunst Fakultät, Universitas Negeri Surabaya

Amosicalia@gmail.com

Drs. Suwarno Imam Samsul, M. Pd.

Deutsche Pädagogik, Sprache und Kunst Fakultät, Universitas Negeri Surabaya

suwarnoimams@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menghasilkan sebuah media berbentuk komik berbahasa Jerman untuk memudahkan siswa dalam membaca pemahaman. Berdasarkan angket kebutuhan siswa, siswa mengalami kesulitan memahami bacaan dalam bahasa Jerman dan membutuhkan media pendukung dalam pembelajaran membaca. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah proses pengembangan komik sebagai media pembelajaran kemampuan membaca pemahaman kelas XI SMA?”. Sedangkan tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan komik sebagai media pembelajaran membaca pemahaman kelas XI SMA.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan pendekatan deskriptif kualitatif dengan menggunakan model pengembangan menurut Sadiman. Pengembangan media komik ini melalui 8 tahapan, yaitu: (1) identifikasi kebutuhan siswa, (2) perumusan tujuan, (3) perumusan butir-butir materi, (4) Perumusan alat ukur keberhasilan, (5) penulisan naskah media, (6) Tes/ Uji Coba, (7) Revisi, dan (8) naskah siap produksi. Media divalidasi oleh 2 orang ahli media dan 2 orang ahli materi, serta siswa kelas XI IPS 3 SMAN 16 Surabaya berjumlah 28 siswa sebagai responden media.

Dalam proses pengembangan produk, diperoleh data sebagai berikut: 1). Hasil rata-rata validasi ahli media sebesar 84,82% dengan kriteria penilaian “sangat kuat” dan validasi ahli materi sebesar 94,64% dengan kriteria penilaian “sangat kuat”, 2) Sedangkan respon siswa terhadap media komik sebesar 76,19% dengan kriteria penilaian “kuat”. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media komik yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman siswa kelas XI SMA.

Kata kunci: *Pengembangan media, komik, membaca pemahaman, kelas XI SMA.*

Abstract

This research aims to produce a comic book in German to facilitate students in reading comprehension. Based on the needs of the student questionnaire, students have difficulty understanding the reading in German and in need of media in learning to read. Formulation of the problem in this study is "How is the process of development the comics as a medium of reading comprehension ability of class XI SMA?". While the purpose of the research is to describe the process of development the comics as a medium for reading comprehension of class XI SMA.

This research uses development research with a qualitative descriptive approach and use the model development by Sadiman. The development of the comic through 8 stages, namely: (1) identification of student needs, (2) formulation of objectives, (3) the formulation of the material, (4) Formulation of success measurement tools, (5) a media script writing, (6) test (validation), (7) revision, and (8) ready script to production. Media validated by 2 media experts and 2 matterial experts. The subjects of the test were students from class XI IPS 3 SMAN 16 Surabaya.

After passing through the stages of product development, the average yield earned media experts validation is 84.82 % with the assessment criteria "very strong" and validation from matterial experts is 94.64 % with assessment criteria "very strong". While the comics medium test results obtained 76.19 % of the student responses to assessment criteria "strong". Based on this research, it can be concluded that the comics medium can used in teaching reading comprehension students of class XI SMA.

Keywords: *Development of media, comics, reading comprehension, SMA class XI.*

EINFÜHRUNG

Lesen ist eine Fertigkeit, die sehr schwer zu erlernen ist, vor allem im Fremdsprachenunterricht. Heute Studenten haben weniger Interesse am Lesen. Die Schüler wird in der Regel nur lesen Diskurs oder Text Pfund Lehrer gebracht. Schüler Schwierigkeiten beim Lesenlernen kann aus den Ergebnissen nicht zufrieden stellend betrachtet werden. Das ist, weil die Schüler nicht verstehen, was sie lesen, während im Leseaktivitäten Schüler müssen verstehen, was sie lesen. Leseverständnis ist eine wichtige Tätigkeit, um Wissen, Informationen und Unterhaltung zu erwerben. Lehrer noch einen monotonen Vortrag Lehrmethode verwenden, in Schulen in den meisten. Studenten benötigen ein Medium zur Unterstützung, um seine Fähigkeit zu lernen, um das Lesen zu verstehen, zu verbessern. Deshalb entwickelten die Forscher ein Verständnis von Medien Lesen von Comic-Form, die dazu bestimmt ist, die Schüler in Leseverständnis erleichtern. Das Lesen der Comic selbst ist sehr beliebt bei den Kindern, weil der Inhalt des Comic-Form von Schriften, dass lustig, aber es ist auch in den Comics gibt es viele interessante Bilder. So dass die Kinder sind sehr glücklich, Comics als Lehrbücher lesen (Daryanto, 2010: 128). Die Rolle der Comics als Medium des Lernens kann Phantasie und kreatives Denken zu fördern, um Stimulus vorbereiten. Durch das Medium des Comics Schüler konnten eine Menge, die das Lernen mit Hilfe von Visualisierung lesen und verstehen, einen Text zu lernen.

Unter Bezugnahme auf die obigen Hintergrund ist es die Aufgabe dieser Studie wie folgt formuliert:

1. Wie die Prozessentwicklung des Comics als Unterrichtsmedien für Leseverständnis der Klasse XI SMA?

Diese Studie zielt darauf ab, Antworten auf die Probleme bei der Formulierung des Problems, nämlich präsentiert zu finden:

1. Um die Prozessentwicklung des Comics als Unterrichtsmedien für Leseverständnis der Klasse XI SMA zu beschreiben.

Diese Studie wird voraussichtlich Vorteile für Lehrer und Schüler im Unterricht zu schaffen. Die in dieser Form der Forschung Entwicklung, die Comic-Material in der Klasse XI SMA umfasst hergestellten Produkte.

UNTERSUCHUNGSMETHODE

Diese Art der Forschung ist die Entwicklung von Forschungs (*research and development*). Zufolge Sugiyono (2010:407) Forschung ist die Entwicklung der Forschung, um ein bestimmtes Produkt zu erzeugen, und testen Sie die Wirksamkeit dieser Produkte verwendet. Entwicklungsmodelle in dieser Forschung ist die

Entwicklung eines Modells von Sadiman (2010:101). Die Entwicklung des Comic- Mediums durch acht Stufen, nämlich: (1) Identifizierung der Bedürfnisse der Studierenden, (2) Formulierung der Ziele, (3) die Formulierung des Materials, (4) Formulierung von Erfolg Messwerkzeuge, (5) einem Medien Skript schreiben, (6) Test (Validation), (7) Revision, und (8) Skript bereit Produktion.

Die Entwicklung der Forschung an SMAN 16 Surabaya durchgeführt. Die Personen waren Schüler der Klasse XI IPS 3 SMA Negeri 16 Surabaya. Die Daten wurden mit Hilfe von Fragebögen und Interviews.

Verarbeiten von Daten unter Verwendung der Formel:

$$P = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Kriterium}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

Skor Kriterium = $\frac{\text{Prozentual Partituren für jedes Element} \times \text{Anzahl der Elemente}}{\text{Anzahl der Befragten}}$

Bezüglich der Kriterien für die Interpretation der Partitur mit einer Likert-Ratingskala nach der folgenden Tabelle:

Tabel 1 Kriterieninterpretation des Ergebnis

Prozent (%)	Erklärung
0-20	sehr schwach
21-40	schwach
41-60	Genug
61-80	stark
81-100	sehr stark

ERGEBNISSE UND DISKUSSION

Die Ergebnisse der Studie unter Verwendung eines Modells der Entwicklung von Sadiman kann wie folgt beschrieben werden:

1) Identifizierung der Bedürfnisse der Studierenden

Die Studierenden haben ein Interesse am Erlernen der deutschen Sprache, aber sie haben Schwierigkeiten beim Lesen, vor allem das Leseverständnis auf Deutsch. Die Schüler müssen ein Medium des Lernens in der Leseaktivitäten, die Lernmotivation und die Fähigkeit, in der deutschen Sprache Leseverständnis erhöht werden. Darüber hinaus sind auch die Schüler bewusst, dass der Einsatz von Unterrichtsmedien können ihre Lerner-gebnisse zu verbessern, zusätzlich zu den Lernaktivitäten werden mehr Spaß und nicht langweilig verlaufen.

2) Formulierung der Ziele

Formulierung der Ziele bei der Entwicklung des Comic-Medium enthält die Bestimmung der Standardkompetenzgrundkompetenz, Indikatoren, und die Lernziele erreicht werden. Entwicklung von Die Geschichte der Familie Gudrun Comic: Deutsch im Alltag soll auch Medien, die gewinnen, zu motivieren erstellen und Studierenden ermöglichen, um einen Durchgang in der deutschen leicht verstehen lernen.

- 3) die Formulierung des Materials
Der in der Entwicklung von Medien Die Geschichte der Familie Gudrun Comic verwendete Material: Deutsch im Alltag Redemittel dies ist ein einfache Gespräche in jedem Thema, das von den Studenten Lehrbuch angepasst war enthalten.
- 4) Formulierung von Erfolg Messwerkzeuge
Der Erfolg des Messinstrument wurde ein Fragebogen für Validation die Medienxperten, Fragebogen für die Validation die Materialxperten und Fragebogen für die Studenten Reaktion um den Comic zu benutzen.
- 5) Einem Medien Skript schreiben
In den Medien Skript Schreibprozess werden Teilchen der Materie, der bestimmt worden in Form von Comics vorgestellt. Dialoge werden geteilt und in den Sprechblasen auf jeder Platte genommen werden wird mit Illustrationen Charaktere und Hintergründe begleitet. Stages in den Medien Drehbuch umfasst Vorproduktion, Produktion und Postproduktion.
- 6) Tes (Validation)
Die Validierung wird von zwei Medienexperten und zwei Materialenexperten gemacht. Aus den Ergebnissen der Validierung Medienexperte Dra. Rr. Dyah Woroharsi P., M. Pd und Drs. Sam Surastya, M. Pd. einen durchschnittlichen Anteil von 84,82% Medium mit Bewertungskriterien "strong" erhalten.

Tabelle 2 unten ist das Ergebnis der Validierung Medien von Medienexperten:

Tabelle 2. Ergebnisse Validation Verarbeitung von Medien-Experten

No.	Bewertungsindikator	Prozentual	Bewertungskriterien
Attraktivität des Medien			
1	Anzeige Medienabdeckung	87,5%	sehr stark
2	Einfache und attraktive	87,5%	sehr stark
3	Attraktivität der Bilder in den Medien Figuren	75%	stark
4	Das optische Erscheinungsbild (Layout, Farben, Bilder)	87,5%	sehr stark
5	Insgesamt Aussehen	87,5%	sehr stark
Klarheit der Medien			
6	Die Klarheit der Bilder in den Medien	87,5%	sehr stark
7	Ablesbarkeit Schreiben in den Medien	87,5%	sehr stark

8	Die Klarheit der Sprechblasen verwendete Sprache	87,5%	sehr stark
Eignung und Angemessenheit Medien			
9	Angemessenheit und Genauigkeit der Abbildungen mit Material	87,5%	sehr stark
10	kommunikativ	75%	stark
11	Korrekte Verwendung von und Schriftgröße	75%	stark
12	Die Genauigkeit der Verwendung von Farbe im Hintergrund	100%	sehr stark
13	Die Größe des verwendeten Papiers auf Druckmedien	75%	stark
14	Die Dicke der für die Druckmedien Papier	87,5%	sehr stark
Gesamtprozent		84,82%	sehr stark

Während die Validierung der Materialexperten Dra. Hj. Endang Agustin, M.M und Adi Prasetya, S.Pd. einen durchschnittlichen Anteil von 94,64% mit den Bewertungskriterien "sehr stark" erhalten. Tabelle 3 ist das Ergebnis eines Medien Validierung von Materialexperten:

Tabelle 3. Ergebnisse Validation von Materialexperten

No.	Bewertungsindikator	Prozentual	Bewertungskriterien
1	Der Inhalt der SK und KD Lesekompetenz in der Medien	100%	sehr stark
2	Das Material wird in Übereinstimmung mit SK und KD präsentiert	100%	sehr stark
3	Der Neugier der Studierenden	100%	sehr stark
4	Die Fähigkeit von Comics für Studenten locken	100%	sehr stark
5	Erstellen von interaktiven Kommunikation mit den Medien Studenten	87,5%	sehr stark
6	Verbesserung der Wettbewerbsfähigkeit der Schüler beim Lernen	75%	Stark
7	Ermöglichen Sie die Schüler, kritisch zu denken und Problem Antwort	87,5%	sehr stark
8	Das Material in den Medien, um die Schüler beim Lernen helfen	87,5%	sehr stark
9	Die Verwendung der Klasse XI Redemittel Material in Comics	100%	sehr stark
10	Wortschatz in den Medien in Übereinstimmung mit dem Material	100%	sehr stark
11	Grammatikalische Material in Übereinstimmung mit den Medien	100%	sehr stark
12	Die Klarheit der in den Comics präsentierte Material	87,5%	sehr stark

13	Einfach, die in den Comics präsentierte Material zu verstehen	100%	sehr stark
14	Unterstützen die Studierenden lernen, die Fähigkeiten der Leseverständnisfähigkeit	100%	sehr stark
Gesamtprozent		94,64%	sehr stark

Schülerantworten

Entsprechend Susilana (2007: 204) in der Lage, die Stärken und Schwächen der Unterrichtsmedien, die geschaffen wurde wissen, kann es mehr deutlich zu erkennen, nachdem die Medien durchgeführt in der Klasse. Tests bei 16 SMAN Surabaya auf 8. November 2013 durchgeführt. Testobjekt ist eine Klasse XI IPS-3 mit 28 Studenten, bestehend aus neun männlichen Studenten und 19 Studentinnen.

Basierend auf den Ergebnissen der Prüfung der Medien im Klassenzimmer, dann der Anteil der Antwort auf 76,19% der Studierenden mit Bewertungskriterien erhalten "stark". Tabelle 3 ist eine Medien-Studie Ergebnisse Comics:

Tabelle 4. Ergebnisse der Studentenaktion

No.	Erklärung	Prozentual	Bewertungs-kriterien
Material			
1	Das Material in den Comics ist leicht zu verstehen.	69,64%	Stark
2	Vorausgesetzt, eine einfache Frage zu beantworten.	66,07	Stark
3	Dieser Comic hat mir geholfen, zu lernen, Leseverständnis	75,89%	stark
Display der Medien			
4	Briefe schreiben in der Sprechblase ist klar und einfach zu lesen.	77,68%	Stark
5	Leicht verständliche Anleitungen zur Verwendung von Comics	78,57%	Stark
6	Bilder und Farbe der Comic attraktive	82,14%	sehr stark
7	Comic gesamten Lern interessant	74,10%	Stark
Wirkung auf Studenten			
8	Dieser Comic hat mir geholfen, zu lernen, Leseverständnis	75,90%	Stark
9	Lernen Leseverständnis durch Verwendung von Comics mehr Spaß und nicht langweilig.	76,79%	Stark
10	Erfahren Leseverständnis einfacher durch Verwendung Comics.	76,79%	Stark
11	Kann meine Begeisterung beim Erlernen der deutschen Sprache Leseverständnis zu erhöhen	78,57%	Stark
12	Dieser Comic ist geeignet, wenn in der Klasse angewendet.	81,25%	sehr stark

Gesamtprozent	76,19%	stark
----------------------	--------	-------

7) Revision

Revisionen gemacht basierte Medien Verbesserungsvorschläge des Prüfers. Revisionen, die gemacht worden sind:

- 1) Die Zuteilung wurde deutlich gemacht, dass die Comic-Medium, um Schülerinnen und Schüler der Klasse XI für IPA und IPS verwendet werden..
- 2) Die Eigenschaften jeder Figur wurde überarbeitet, so dass jeder Charakter hat die gleichen Eigenschaften.
- 3) Die Größe der Buchstaben in dem Wort Ballon wurde bis zu einer Größe zu 8 Punkt gebracht.
- 4) Die Farbe des Hintergrundbilds auf die Geschichte wurde überarbeitet. Zurück bräunliche Farbe orange Hintergrund ist mit einer türkisen Farbe ersetzt worden, um es sich den Unterschied zwischen der Hintergrundfarbe und die Farbtabelle Kleider Zahlen.
- 5) Studentenwohnheim in der Comic zeigt nur die Lage des Gesprächs nicht zu dem Thema Schule zu verweisen, da der Comic nicht enthalten Thema Schule.
- 6) Die Farbe für das Hintergrundbild und haben vielfältige mehr attraktiv zu sein hat. Einige der gleichen Hintergrundfarbe in der Geschichte durch andere, attraktivere Farbe ersetzt.

8) Skript bereit Produktion

In dieser Studie ist die Medien nicht in Massenproduktion hergestellt werden. Die Medien werden nur für Testzwecke produziert.

ABSCHLUSS

Knott

Basierend auf den Ergebnissen einer Untersuchung der Entwicklung des Comics Medium kann die folgenden Ergebnisse ableiten: Medienentwicklungsprozess Die Geschichte Der Familie Comic Gudrun: Deutsch Alltag Im mit Medienentwicklungsmodell nach Sadiman bestehend aus 8 Schritten, wie folgt:

1. Identifizieren Sie die Bedürfnisse der Schüler, durch einen Fragebogen identifiziert Bedürfnisse der Studierenden und ein strukturiertes Interview erhalten. Die erhaltenen Ergebnisse besagen, dass die Studenten haben ein großes Interesse am Erlernen der deutschen Sprache. Sie sind geformt wie Medienbilder und Medien benötigen, um Leseverständnis. Nach den Studenten, Comics und Medien lieben sie
2. Die Formulierung von Lernzielen gehören die Bestimmung der Standardkompetenzgrund-

- kompetenz, Indikatoren und Ziele des Lernens, die in SBC Lehrplan geerdet ist, die noch in Surabaya SMAN 16 verwendet wird.
3. Die Formulierung des Materials bezieht sich auf den Lehrplan. Die von der deutschen Sprache Lehrbuch und im Internet, die sich mit dem Thema zu tun hat gelehrt erhaltene Material. Die verwendeten Materialien sind in Übereinstimmung mit dem Material, um Schülerinnen und Schüler der Klasse XI gelehrt.
 4. Die Formulierung eines Fragebogens Messgerät Validierung für den Erfolg von Medienexperten und Fachmaterial und Schülerfragebogen Reaktionen auf das Niveau der Erfolg in der Lernmedien zu bestimmen.
 5. Drehbuch Phase der Produktion Medien sind Medien, die aus drei Stufen, nämlich der Vorproduktion, Produktion, Postproduktion und zusammengesetzt ist.
 6. Tests (Validation Medien)
Die Studie soll die Qualität der Medien zu bestimmen. In diesem Fall handeln, der Prüfer und Studenten als Befragte. Validierung eines Medien-Experte bei 84,82% und 94,64% der Experten. Aus den Ergebnissen der zweiten Validierung, im Durchschnitt der Anteil der erzielten Ergebnisse 89.73%, die in den Bewertungskriterien Likert-Skala "sehr stark" und fit für den Einsatz als Medium des Lernens im Klassenzimmer enthalten ist. Während die Antworten der Schüler nach dem Einsatz von Comics mit 76,19%-Kriterium "stark".
 7. Überarbeitete Produktreparaturen nach einem Beratungsgespräch vom Prüfer gemacht. Revision dient dazu, das Produkt so viel besser zu verbessern.
 8. Skript bereit für die Produktion die nach einer Überarbeitung und fit für den Einsatz in der Lehre Leseverständnis Schüler der Klasse XI.
Aus der obigen Datenerfassung, kann geschlossen werden, dass die Entwicklung von diesem Comic fit für den Einsatz als Lernmedium Leseverstehen für Schülerinnen und Schüler der Klasse XI. In Übereinstimmung mit den Kriterien nach den Medien besagt, Likert-Skala möglich ist, wenn sie einen Anteil von $\geq 61\%$ mit Bewertungskriterien "stark"
- Art, Comic._____.(Online), (<http://www.ninthart.com/german/>), diakses pada 17 Maret 2013).
- Azies, Furqanul dan Alwasilah, A Chaedar. 1996. *Pengajaran Bahasa Komunikatif: Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ehrles, Swantje. 1992. *Lesen als Verstehen: Zum Verstehen fremdsprachlicher Literarischer Texte und zu ihrer Didaktik*. Kassel: Langenscheidt.
- Heyd, Gertraude. 1991. *Deutsch lernen Grundwissen für den Unterricht in Deutsch als Fremdsprache*. Frankfurt am Main: Diesterweg, 13-24.
- Jung, Lothar. 2007. *99 Stichwörter Zum Unterricht: Deutsch Als Fremdsprache*. Augsburg: Max Hueber Verlag.
- Kaminski, Diethelm. 1987. *Literarische Texte Im Unterricht: Bildergeschichten Aufgaben Und Übungen*. München: Goethe Institut.
- Riduwan. 2008. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief S dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Somadoyo, Samsu. 2011. *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2007. *Media Pembelajaran: Hakikat Pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Vorschlag

Der Comic "Die Geschichte Der Familie Gudrun: Deutsch im Alltag" kann als Unterrichtsmaterial in das Erlernen der deutschen Sprachfähigkeit und Leseverständnis und als Variationen im Unterricht verwendet werden.

QUELLE

Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

PENDAHULUAN

Membaca merupakan keterampilan yang cukup sulit untuk dipelajari, terutama dalam pembelajaran bahasa asing tingkat dasar. Dewasa ini siswa kurang memiliki minat dalam membaca. Siswa biasanya hanya membaca wacana atau buku teks yang dibawa guru. Kesulitan siswa dalam membaca terlihat dari hasil belajar yang kurang memuaskan. Hal ini disebabkan karena siswa kurang memahami tentang apa yang mereka baca, padahal dalam kegiatan membaca siswa perlu memahami apa yang mereka baca. Membaca pemahaman merupakan kegiatan yang penting dalam rangka memperoleh ilmu pengetahuan, informasi, serta memperoleh hiburan. Pada hakekatnya membaca pemahaman adalah kegiatan membaca yang bertujuan untuk memahami isi bacaan.

Dalam pembelajaran di sekolah kebanyakan guru masih menggunakan metode ceramah yang monoton. Siswa memerlukan media yang menunjang pembelajaran untuk meningkatkan kemampuannya dalam memahami bacaan. Oleh karena itu peneliti mengembangkan sebuah media membaca pemahaman berbentuk komik yang dimaksudkan untuk memudahkan siswa dalam memahami bacaan. Komik sendiri merupakan bacaan yang sangat digemari oleh anak-anak, karena isi dari komik berupa tulisan-tulisan yang lucu, selain itu juga didalam komik terdapat banyak gambar-gambar yang menarik. Sehingga anak-anak sangat senang membaca komik daripada buku pelajaran (Daryanto, 2010: 128). Peran komik sebagai media pembelajaran dapat menimbulkan imajinasi dan mempersiapkan stimulus berfikir kreatif. Melalui media komik siswa dapat belajar banyak, yaitu belajar membaca serta memahami suatu teks dengan cara visualisasi.

Mengacu pada latar belakang diatas, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

2. Bagaimanakah proses pengembangan komik *Die Geschichte der Familie Gudrun: Deutsch im Alltag* sebagai media pembelajaran kemampuan membaca pemahaman bahasa Jerman siswa kelas XI SMA?

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan jawaban atas masalah yang diajukan dalam rumusan masalah, yaitu :

2. Mendeskripsikan proses pengembangan komik *Die Geschichte der Familie Gudrun: Deutsch im Alltag* sebagai media pembelajaran kemampuan membaca pemahaman bahasa Jerman siswa kelas XI SMA.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru dan siswa dalam pengajaran di kelas. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa buku komik yang memuat materi kelas XI SMA.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*). Menurut Sugiyono (2010:407) penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan menurut Sadiman (2010:101). Model ini terdiri dari delapan tahap, yaitu: (1) Identifikasi kebutuhan, (2) Perumusan tujuan, (3) Perumusan butir-butir materi, (4) Perumusan alat-alat ukur keberhasilan, (5) Penulisan naskah media (praproduksi, produksi, dan pasca produksi), (6) Tes/ uji coba, (7) Revisi, dan (8) Naskah siap produksi.

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SMA Negeri 16 Surabaya. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 16 Surabaya. Data penelitian diperoleh melalui angket dan wawancara.

Pengolahan data menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

Skor Kriteria = $\frac{\text{Skor persentase tiap item} \times \text{jumlah item} \times \text{jumlah responden}}$

Sedangkan untuk kriteria interpretasi skor menggunakan skala penilaian menurut Likert dalam tabel berikut ini:

Tabel 1 Kriteria Interpretasi Skor Likert

Persentase (%)	Kriteria
0-20	Sangat Lemah
21-40	Lemah
41-60	Cukup
61-80	Kuat
81-100	Sangat Kuat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dengan menggunakan model pengembangan menurut Sadiman dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 9) Analisis Kebutuhan Siswa

Siswa memiliki minat dalam mempelajari bahasa Jerman, tetapi mereka mengalami kesulitan dalam kegiatan membaca khususnya memahami bacaan dalam bahasa Jerman. Siswa membutuhkan sebuah media pembelajaran dalam kegiatan membaca agar motivasi dan kemampuan siswa dalam memahami bacaan bahasa Jerman dapat meningkat. Selain itu siswa juga menyadari bahwa dengan penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar mereka, disamping kegiatan pembelajaran akan berjalan lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

10) Perumusan Tujuan

Perumusan tujuan dalam pengembangan media komik meliputi proses menentukan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pengembangan komik *Die Geschichte der Familie Gudrun: Deutsch im Alltag* ini juga bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik, memotivasi, serta mempermudah siswa dalam belajar agar mudah memahami suatu bacaan dalam bahasa Jerman.

11) Perumusan Butir-Butir Materi

Materi yang digunakan pada pengembangan media komik *Die Geschichte der Familie Gudrun: Deutsch im Alltag* ini adalah *Redemittel* sederhana percakapan sehari-hari yang terdapat pada masing-masing tema yang diadaptasi dari buku ajar siswa.

12) Perumusan Alat Ukur Keberhasilan

Adapun alat ukur keberhasilan yang digunakan peneliti adalah angket validator ahli media, angket validator ahli materi, serta angket respon siswa terhadap media komik

13) Penulisan Naskah Media

Dalam proses penulisan naskah media, butir-butir materi yang sudah ditentukan disajikan dalam bentuk komik. Dialog-dialog tersebut akan dibagi dan dimasukkan dalam balon-balon kata pada tiap panel yang disertai dengan gambar ilustrasi tokoh dan latar belakang. Tahapan dalam penulisan naskah media meliputi kegiatan praproduksi, produksi, dan pasca produksi.

14) Tes (Validasi Media)

Validasi dilakukan oleh dua orang ahli media dan dua orang ahli materi. Dari hasil validasi ahli media yaitu Dra. Rr. Dyah Woroharsi P., M. Pd dan Drs. Sam Surastya, M. Pd. diperoleh persentase rata-rata media sebesar 84,82% dengan kriteria penilaian “sangat kuat”. Tabel 2 berikut merupakan hasil validasi media oleh ahli media

Tabel 2. Hasil Pengolahan Validasi Oleh Ahli Media

No.	Indikator Penilaian	Persentase	Kriteria Penilaian
Kemenarikan Media			
1	Tampilan sampul media	87,5%	Sangat kuat
2	Sederhana dan menarik	87,5%	Sangat kuat
3	Kemenarikan gambar tokoh dalam media	75%	Kuat
4	Tampilan visual (layout, warna, gambar)	87,5%	Sangat kuat
5	Tampilan secara keseluruhan	87,5%	Sangat kuat
Kejelasan Media			
6	Kejelasan gambar dalam media	87,5%	Sangat kuat
7	Keterbacaan tulisan dalam media	87,5%	Kuat
8	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam balon	87,5%	Kuat

	kata		
Kesesuaian dan Ketepatan Media			
9	Kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi	87,5%	Sangat kuat
10	Komunikatif	75%	Kuat
11	Ketepatan penggunaan jenis dan ukuran huruf	75%	Kuat
12	Ketepatan penggunaan warna pada background	100%	Kuat
13	Ukuran kertas yang digunakan untuk mencetak media	75%	Kuat
14	Ketebalan kertas yang digunakan untuk mencetak media	87,5%	Sangat kuat
Total Persentase		84,82%	Sangat kuat

Sedangkan dari validasi ahli materi yaitu Dra. Hj. Endang Agustin, M.M dan Adi Prasetya, S.Pd. diperoleh persentase rata-rata sebesar 94,64% dengan kriteria penilaian “sangat kuat”. Tabel 3 berikut ini merupakan hasil validasi media oleh ahli materi:

Tabel 3. Hasil Pengolahan Validasi Oleh Ahli Materi

No.	Indikator Penilaian	Persentase	Kriteria Penilaian
1	Kandungan SK dan KD keterampilan membaca dalam media	100%	Sangat kuat
2	Materi yang disajikan sesuai dengan SK dan KD	100%	Sangat kuat
3	Menumbuhkan rasa ingin tahu siswa	100%	Sangat kuat
4	Kemampuan komik untuk menarik perhatian siswa	100%	Sangat kuat
5	Menciptakan komunikasi interaktif siswa dengan media	87,5%	Sangat kuat
6	Meningkatkan daya saing siswa dalam belajar	75%	Kuat
7	Mendorong siswa untuk berpikir kritis dan tanggap masalah	87,5%	Sangat kuat
8	Materi dalam media membantu siswa dalam belajar	87,5%	Sangat kuat
9	Penggunaan <i>Redemittel</i> materi kelas XI dalam komik	100%	Sangat kuat
10	Kosakata dalam media sesuai dengan materi	100%	Sangat kuat
11	Gramatik dalam media sesuai dengan materi	100%	Sangat kuat
12	Kejelasan materi yang disajikan dalam komik	87,5%	Sangat kuat
13	Kemudahan untuk memahami materi yang disajikan dalam komik	100%	Sangat kuat
14	Membantu siswa dalam pembelajaran kemampuan keterampilan membaca pemahaman	100%	Sangat kuat
Total Persentase		94,64%	Sangat Kuat

Uji Coba Komik

Menurut Susilana (2007: 204) untuk dapat mengetahui kekuatan dan kelemahan dari media pembelajaran yang telah dibuat, dapat diketahui lebih jelas setelah media tersebut dilaksanakan dikelas. Uji coba dilaksanakan di SMAN 16 Surabaya pada tanggal 8 Nopember 2013. Subjek uji coba adalah kelas XI IPS 3 dengan jumlah 28 siswa, terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan.

Berdasarkan hasil uji coba media di kelas, maka diperoleh persentase respon siswa sebesar 76,19% dengan kriteria penilaian “kuat”. Tabel 4 berikut ini merupakan hasil uji coba media komik:

Tabel 4. Hasil Uji Coba Media Komik

No.	Pernyataan	Persentase	Kriteria Penilaian
Isi Materi			
1	Materi dalam komik mudah dipahami.	69,64%	Kuat
2	Pertanyaan yang disediakan mudah untuk dijawab.	66,07	Kuat
3	Komik ini membantu saya dalam belajar membaca pemahaman	75,89%	Kuat
Tampilan Media			
4	Penulisan huruf dalam balon kata jelas dan mudah dibaca.	77,68%	Kuat
5	Petunjuk penggunaan komik mudah dipahami	78,57%	Kuat
6	Komik menggunakan gambar dan warna yang menarik.	82,14%	Sangat Kuat
7	Komik pembelajaran ini menarik secara keseluruhan	74,10%	Kuat
Pengaruh Pada Siswa			
8	Komik ini membantu saya dalam belajar membaca pemahaman	75,90%	Kuat
9	Pembelajaran membaca pemahaman dengan menggunakan komik lebih menyenangkan dan tidak membosankan.	76,79%	Kuat
10	Belajar membaca pemahaman lebih mudah dengan menggunakan komik.	76,79%	Kuat
11	Mampu meningkatkan antusiasme saya dalam belajar membaca pemahaman bahasa Jerman	78,57%	Kuat
12	Komik ini cocok bila diterapkan didalam kelas.	81,25%	Sangat Kuat
Total Persentase		76,19%	Kuat

15)Revisi

Revisi media dilakukan berdasarkan saran perbaikan dari para validator. Revisi yang telah dilakukan meliputi:

- 7) Peruntukan media komik telah diperjelas yaitu untuk siswa kelas XI SMA yang dapat dipergunakan untuk kelas IPA maupun IPS.
- 8) Karakteristik masing-masing tokoh telah direvisi sehingga masing-masing tokoh mempunyai ciri yang sama.

9) Font dalam balon kata telah dibesarkan dari ukuran 7,5 pt menjadi 8 pt.

10)Warna *background* pada cerita satu telah direvisi. Sebelumnya warna *background* yang berwarna jingga kecoklatan telah diganti dengan warna biru kehijauan agar terlihat perbedaan antara *background*, warna meja dan warna baju tokoh.

11)*Studentenwohnheim* dalam komik hanya menunjukkan lokasi percakapan, tidak mengacu pada tema *Schule* karena dalam komik tidak mencakup tema *Schule*.

12)Warna untuk gambar dan background telah dibuat bervariasi agar lebih menarik. Beberapa warna background yang sama dalam satu cerita telah diganti dengan warna lain yang lebih menarik.

16)Naskah Siap Produksi

Pada penelitian ini, media tidak diproduksi secara massal. Media ini hanya diproduksi untuk keperluan uji coba saja.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap pengembangan media komik, maka dapat disimpulkan hasil penelitian sebagai berikut:

Proses pengembangan media komik *Die Geschichte Der Familie Gudrun: Deutsch Im Alltag* menggunakan model pengembangan media menurut Sadiman yang terdiri dari 8 langkah sebagai berikut:

1. Identifikasi kebutuhan siswa, diperoleh melalui angket identifikasi kebutuhan siswa dan wawancara terstruktur. Hasil yang diperoleh menyatakan bahwa siswa memiliki minat yang besar dalam pembelajaran bahasa Jerman. Mereka menyukai media berbentuk gambar serta membutuhkan media untuk membantu kegiatan membaca pemahaman. Menurut siswa, mereka menyukai media komik dan
2. Perumusan tujuan pembelajaran meliputi proses menentukan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang berpijak pada kurikulum KTSP yang masih dipakai di SMAN 16 Surabaya.
3. Perumusan butir-butir materi mengacu pada silabus. Materi diperoleh dari buku ajar bahasa Jerman dan internet yang mempunyai kaitan dengan tema yang diajarkan. Materi yang digunakan telah sesuai dengan materi yang diajarkan untuk siswa kelas XI SMA.
4. Perumusan alat ukur keberhasilan berupa angket validasi untuk ahli media dan ahli materi, serta angket respon siswa untuk mengetahui tingkat keberhasilan media dalam pembelajaran.
5. Penulisan naskah media merupakan tahap produksi media yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

6. Tes/ Uji Coba (Validasi Media)

Uji coba dimaksudkan untuk mengetahui kualitas media. Dalam hal ini validator dan siswa berperan sebagai responden. Validasi dari ahli media sebesar 84,82% dan ahli materi sebesar 94,64%. Dari hasil kedua validasi tersebut, jika dirata-rata diperoleh hasil persentase sebesar 89,73% yang masuk dalam kriteria penilaian skala Likert “sangat kuat” dan layak digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Sedangkan respon siswa setelah pemakaian komik sebesar 76,19% dengan kriteria penilaian “kuat”.

7. Revisi produk dilakukan setelah memperoleh saran perbaikan dari validator. Revisi berfungsi untuk menyempurnakan produk agar lebih baik lagi.

8. Naskah siap diproduksi setelah mengalami revisi dan layak digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman siswa kelas XI SMA.

Dari perolehan data diatas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan komik ini layak digunakan sebagai media pembelajaran membaca pemahaman bagi siswa kelas XI SMA. Sesuai dengan kriteria kelayakan menurut skala Likert yang menyatakan media dikatakan layak jika memiliki persentase $\geq 61\%$ dengan kriteria penilaian “kuat”

Saran

Komik “*Die Geschichte Der Familie Gudrun: Deutsch Im Alltag*” dapat digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran kemampuan membaca pemahaman bahasa Jerman dan sebagai variasi dalam pengajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Art, Comic. _____.(Online), (<http://www.ninthart.com/german/>), diakses pada 17 Maret 2013).
- Azies, Furqanul dan Alwasilah, A Chaedar. 1996. *Pengajaran Bahasa Komunikatif: Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ehrles, Swantje. 1992. *Lesen als Verstehen: Zum Verstehen fremdsprachlicher Literarischer Texte und zu ihrer Didaktik*. Kassel: Langenscheidt.
- Heyd, Gertraude. 1991. *Deutsch lernen Grundwissen für den Unterricht in Deutsch als Fremdsprache*. Frankfurt am Main: Diesterweg, 13-24.
- Jung, Lothar. 2007. *99 Stichwörter Zum Unterricht: Deutsch Als Fremdsprache*. Augsburg: Max Hueber Verlag.

Kaminski, Diethelm. 1987. *Literarische Texte Im Unterricht: Bildergeschichten Aufgaben Und Übungen*. München: Goethe Institut.

Riduwan. 2008. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.

Sadiman, Arief S dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Somadoyo, Samsu. 2011. *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2007. *Media Pembelajaran: Hakikat Pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.