



**PENGEMBANGAN MEDIA *RIDDLE CARDS* TEMA *HOBBYS*
UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA JERMAN SISWA
SMA KELAS XI**

Cellena Arfianti¹, Dwi Imroatu Julaikah²

¹ Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,
cellena.22001@mhs.unesa.ac.id

² Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,
dwijulaikah@unesa.ac.id

ABSTRAK

Keterampilan membaca merupakan salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran bahasa asing. Namun, siswa kelas XI sering kali mengalami kesulitan dalam memahami teks berbahasa Jerman, terutama karena keterbatasan kosakata dan kecenderungan menerjemahkan kata per kata. Selain itu, pembelajaran membaca yang masih bergantung pada buku teks menyebabkan proses belajar menjadi kurang variatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *Riddle Cards* bertema *Hobbys* untuk mendukung keterampilan membaca bahasa Jerman siswa kelas XI SMA. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang dibatasi pada tahap *Analyze*, *Design*, dan *Develop*. Tahap *Analyze* dilakukan melalui kajian literatur untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran membaca bahasa Jerman sesuai dengan Capaian Pembelajaran Fase F Kurikulum Merdeka. Tahap *Design* meliputi perancangan media *Riddle Cards* yang terdiri atas kartu teks teka-teki dan kartu kosakata disertai ilustrasi visual. Tahap *Develop* mencakup pembuatan prototipe *Riddle Cards* serta validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa pengembangan media *Riddle Cards* termasuk dalam kriteria kelayakan sangat layak dengan memperoleh persentase 100% dari ahli materi dan 96% dari ahli media. Dengan demikian, media *Riddle Cards* dapat digunakan sebagai media visual cetak interaktif pendukung pembelajaran membaca bahasa Jerman pada tema *Hobbys*.

Kata Kunci: *Riddle Cards*, *Hobbys*, keterampilan membaca, media pembelajaran, pembelajaran bahasa Jerman

ABSTRACT

Reading skill is the one of the most important competences in foreign language learning. However, eleventh-grade students often struggle to understand German texts, mainly due to limited vocabulary and a tendency to translate word to word. Furthermore, reading lessons that are still heavily reliant on textbooks cause the learning process to become less varied. This research aimed to develop a learning medium of *Riddle Cards* with the theme *Hobbys* to support German reading skill of eleventh-grade senior high school students. This study employed the *Research and Development* (R&D) method using the ADDIE model, limited to the *Analyze*, *Design*, and *Develop* phases. The *Analyze* phase was conducted through a literature review to

identify German reading learning needs in accordance with the Learning Outcomes of Phase F in the Merdeka Curriculum. The Design phase involved designing the Riddle Cards, which consist of riddle text cards and vocabulary cards with visual illustrations. The Develop phase included the development of the Riddle Cards prototypes and validation by subject matter expert and media expert. The validation showed that the development of the Riddle Cards media are categorized as highly feasible, obtaining a feasibility percentage of 100% from the subject matter expert and 96% from the media expert. The results indicated that Riddle Cards are suitable for use as an interactive printed visual medium to support German reading instruction on the theme of *Hobbys*.

Keywords: *Riddle Cards, Hobbys, reading skill, learning medium, German language learning*

AUSZUG

Die Lesefähigkeit ist eine der wichtigsten Fähigkeiten im Fremdsprachenunterricht. Allerdings haben Schülerinnen und Schüler der 11. Klasse oft Schwierigkeiten, deutsche Texte zu verstehen, vor allem weil ihr Wortschatz begrenzt ist und sie dazu neigen, Wort für Wort zu übersetzen. Außerdem ist der Unterricht noch stark vom Lehrbuch abhängig, sodass der Lernprozess weniger abwechslungsreich ist. Diese Studie zielte darauf ab, ein Lernmedium in Form von *Riddle Cards* zum Thema Hobbys zu entwickeln, um die Lesefähigkeiten von Schülerinnen und Schülern der 11. Klasse im Fach Deutsch zu fördern. Die Studie verwendete die *Research-and-Development*-Methode (R&D) mit dem ADDIE-Modell, das auf die Phasen „*Analyze*“, „*Design*“ und „*Develop*“ beschränkt war. Die Phase „*Analyze*“ wurde durch eine Literaturstudie durchgeführt, um den Bedarf in Deutschunterricht gemäß den Lernzielen der Phase F des *Merdeka*-Lehrplans zu identifizieren. Die Phase „*Design*“ umfasste die Gestaltung der *Riddle Cards*, die aus Rätselkarten und Vokabelkarten mit visuellen Illustrationen bestehen. In der Phase „*Develop*“ wurde Prototyp der *Riddle Cards* erstellt und durch eine Materialexpertin sowie einen Medienexpertenvalidiert. Die Validierungsergebnisse zeigten, dass die Entwicklung der *Riddle Cards* mit 100% der Materialexpertin und 96% durch den Medienexperten als sehr geeignet eingestuft wurde. Die Ergebnisse zeigten, dass *Riddle Cards* als interaktives visuelles Printmedium zur Förderung der Lesefähigkeiten im Deutschunterricht zum Thema Hobbys eingesetzt werden.

Schlüsselwörter: *Riddle Cards, Hobbys, Lesefähigkeit, Lernmedium, Deutschunterricht*

PENDAHULUAN

Bahasa Jerman, sebagai salah satu bahasa asing yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas (SMA) di Indonesia, memiliki peran penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan dinamika global (Mannahali et al., 2022). Dalam Kurikulum Merdeka yang diterapkan sejak 2022, pembelajaran bahasa Jerman difokuskan pada pengembangan kompetensi berbahasa melalui pendekatan berbasis proyek autentik dan konteks kehidupan nyata, sejalan dengan tujuan untuk membentuk individu yang kompetitif secara global (Kemendikbudristek, 2022). Pendekatan ini menekankan Capaian Pembelajaran (CP) setara tingkat A2 GER, di mana siswa diharapkan mampu menggunakan bahasa Jerman dalam konteks sehari-

hari untuk membangun pemahaman lintas budaya dan motivasi intrinsik. Namun, berdasarkan hasil observasi selama kegiatan PLP di SMA Negeri 1 Sidoarjo, siswa kelas XI umumnya masih berada di tahap penguasaan A1, sehingga diperlukan proses pembelajaran yang bersifat bertahap dan disesuaikan dengan kemampuan aktual siswa.

Pembelajaran bahasa Jerman mencakup empat keterampilan, yakni keterampilan membaca (*Lesefertigkeit*), keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*), keterampilan menyimak (*Hörfertigkeit*), dan keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*) (Kemendikbudristek, 2022). Pringgawigdada (2002) dalam Tari & Julaikah (2023) mengatakan bahwa keterampilan membaca merupakan keterampilan pertama yang dipelajari dalam mempelajari bahasa asing, kemudian setelahnya menulis, menyimak, dan berbicara. Namun, siswa kelas XI sering kali mengalami kesulitan memahami teks berbahasa Jerman dalam buku pelajaran akibat keterbatasan kosakata dan kompleksitas struktur kalimat (Bataona & Wahyuningsih, 2025). Hal tersebut terjadi dikarenakan siswa menerjemahkan teks secara kata per kata, sehingga tidak memahami konteks bacaan (Utami et al., 2021). Selain itu, pembelajaran membaca masih bergantung pada buku teks, sehingga terkesan monoton dan membosankan (Yutama & Pujosusanto, 2025). Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan media pembelajaran interaktif, sebagaimana disarankan oleh Cahyadi (2019).

Cahyadi (2019) menyatakan bahwa terdapat dua unsur penting dalam proses pembelajaran yakni metode pengajaran dan media pembelajaran. Metode pengajaran tradisional yang berfokus pada hafalan dan terjemahan langsung, dapat menurunkan keterlibatan siswa karena pembelajaran menjadi membosankan dan tidak efektif (Holilah et al., 2025). Pendekatan ini dapat diatasi melalui perpektif pedagogi media (*Medienpädagogik*) yang dikemukakan oleh Hug (2018), polaritas antara imajinasi dan perhitungan tidak hanya penting dalam konteks tindakan bahasa dan struktur linguistik, tetapi juga dalam konteks komunikasi yang dimediasi. Salah satu media yang dapat mendukung teori tersebut adalah *Riddle Cards* karena mengintegrasikan teks teka-teki dengan elemen visual (gambar) dan kosakata serta mekanisme interaksi dengan teman sekelas. Penelitian Holilah et al. (2025) berhasil mengembangkan *Riddle Cards* sebagai media cetak warna dan bergambar dengan menggunakan aplikasi Canva untuk pengajaran kosakata bahasa Inggris di MTs, dengan hasil bahwa *Riddle Cards* lebih efektif dibandingkan metode tradisional dalam meningkatkan pemahaman kosakata.

Sementara itu, teknik teka-teki (*riddles technique*) dan permainan teka-teki (*riddle games*) terbukti meningkatkan motivasi dan daya ingat kosakata pada siswa (Trisnawati et al., 2023; Wilda et al., 2024), namun belum menggunakan kartu fisik. Dengan demikian, *Riddle Cards* berpotensi menjadi alat strategis untuk menyediakan media pembelajaran dalam konteks membaca teks berbahasa Jerman.

Dalam Capaian Pembelajaran (CP) Fase F Kurikulum Merdeka, tema *Hobbys* memiliki urgensi strategis dalam pembelajaran bahasa Jerman kelas XI karena merupakan elemen wajib setara tingkat A1 GER yang mengharuskan siswa mampu membaca dan memahami teks sederhana tentang topik pribadi dan sehari-hari, termasuk hobi (*Hobbys*). Menurut Bataona & Wahyuningsih (2025) tema *Hobbys* memiliki relevansi kuat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Akan tetapi, topik hobi hanya dipandang sebagai aktivitas pengisi waktu luang, tanpa dikaitkan dengan hal lain seperti media atau sumber belajar (Krnjaić, 2020). Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan tema *Hobbys* yang dikaitkan dengan media pembelajaran *Riddle Cards* untuk keterampilan membaca bahasa Jerman siswa SMA.

Hasil dari uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana pengembangan media *Riddle Cards* tema *Hobbys* untuk mendukung keterampilan membaca bahasa Jerman siswa SMA kelas XI?; 2) Bagaimana tingkat kelayakan media *Riddle Cards* tema *Hobbys* berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media?. Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Untuk mengembangkan media *Riddle Cards* tema *Hobbys* yang mendukung keterampilan membaca bahasa Jerman siswa kelas XI SMA; 2) Untuk mengetahui tingkat kelayakan media *Riddle Cards* tema *Hobbys* berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi: 1) Pendidik, dengan memberikan alternatif media visual cetak interaktif berbasis teka-teki untuk meningkatkan keterampilan membaca teks deskripsi singkat bertema *Hobbys* sesuai CP Fase F (A1 GER) dalam Kurikulum Merdeka; 2) Pelajar, dengan membantu siswa kelas XI SMA memahami teks deskripsi singkat bertema *Hobbys* melalui *input (i+1)*, sehingga meningkatkan keterampilan membaca secara interaktif.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) yang memiliki tujuan untuk menghasilkan produk berupa media *Riddle Cards* tema *Hobbys* untuk meningkatkan keterampilan membaca bahasa Jerman siswa SMA kelas XI. Dalam penelitian ini, menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) (Branch, 2009) dengan pembatasan pada tahap *Develop* dengan validasi ahli, tanpa *Implement* dan *Evaluate*. Prosedur pengembangannya mencakup 3 tahapan, yakni sebagai berikut: 1) *Analyze*, tahap ini dilakukan melalui kajian literatur dan mempertimbangkan ketersediaan sumber daya untuk menjadi dasar perancangan media pada tahap *Design*; 2) *Design*, pada tahap ini dilakukan perancangan media *Riddle Cards* bertema *Hobbys* yang terdiri atas dua jenis kartu, yakni kartu teks teka-teki yang berisi kalimat berbahasa Jerman tentang suatu hobi dan kartu kosakata berisi kunci jawaban dari teka-teki tersebut beserta ilustrasi 2D dengan jumlah total 20 kartu untuk setiap jenisnya, yang setiap kartunya berukuran 12 cm × 8 cm (*landscape*), kemudian teks yang dibuat diadaptasi dari buku *Beste Freunde Deutsch für Jugendliche Kursbuch A1.2* (Georgiakaki et al., 2014), khususnya teks atau kosakata bertema *Hobbys*, yang dimodifikasi menjadi teks teka-teki; 3) *Develop*, tahap ini mencakup proses pengembangan media yakni pembuatan prototipe awal yang memanfaatkan aplikasi Canva dan Gemini *Artificial Intelligence (AI) Image Generator*, validasi ahli, dan revisi produk berdasarkan hasil validasi dan masukan dari ahli.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar penilaian berskala Likert 1-5 yang berfungsi untuk menilai kelayakan isi dan tampilan media yang dikembangkan. Hasil penilaian tersebut menghasilkan data angka yang digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan media *Riddle Cards* tema *Hobbys* pada tahap *Develop* model ADDIE. Data dari lembar validasi ahli dihitung menggunakan rumus persentase kelayakan yang dipaparkan oleh Sugiyono (2013) sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Gambar 1 Rumus Kelayakan Media

Keterangan:

P = Persentase Kelayakan

$\sum X$ = Jumlah Skor yang Diperoleh

$$\sum X_i = \text{Jumlah Skor Ideal}$$

Persentase kelayakan yang didapat, diinterpretasikan berdasarkan standar umum penelitian pengembangan, sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Kelayakan Media

Persentase (%)	Kriteria Kelayakan
90 – 100	Sangat layak, tidak perlu revisi
75 – 89	Layak, tidak perlu revisi
65 - 74	Cukup layak, perlu revisi
55 – 64	Kurang layak, perlu revisi
0 - 54	Tidak layak, perlu revisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

1. Hasil Tahap Analyze

Berdasarkan tahap analisis yang dilakukan, diperoleh beberapa temuan utama terkait kebutuhan pembelajaran membaca bahasa Jerman. Analisis menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan kurikulum dan kondisi aktual pembelajaran. Secara ideal, siswa diharapkan mampu memahami teks tulis sederhana tentang kehidupan sehari-hari, namun dalam praktiknya siswa masih mengalami kesulitan memahami teks secara utuh karena kecenderungan menerjemahkan kata per kata. Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman konteks bacaan dan menurunnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran membaca. Selain itu, karakteristik siswa menunjukkan bahwa memiliki minat cukup tinggi terhadap topik keseharian, khususnya tema hobi. Namun demikian, siswa masih mengalami keterbatasan kosakata serta kesulitan memahami struktur kalimat bahasa Jerman. Hal ini diperlukan media yang menyajikan materi bacaan dengan bahasa yang sederhana dan didukung oleh visual agar lebih mudah dipahami.

Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini memutuskan untuk menentukan teks teka-teki berjumlah 3 kalimat yang diakhiri dengan pertanyaan agar siswa dapat mengidentifikasi informasi berdasarkan petunjuk yang tersedia dalam teks. Sumber materi dalam penelitian ini, diadaptasi dari buku *Beste Freunde Deutsch für Jugendliche Kursbuch A1.2*, karena disusun berdasarkan standar CEFR dan GER,

serta dirancang khusus untuk pembelajar remaja sehingga topik yang disajikan, seperti *Hobbys*, sesuai dengan karakter siswa. Hal ini didasarkan dengan mempertimbangkan kesesuaian tingkat bahasa dengan level A1 GER, penggunaan struktur kalimat sederhana dengan pola *Subjekt + Verb + Objekt*, serta pemilihan kosakata yang terbatas dan familiar bagi siswa. Kosakata yang dipilih berjumlah 20 kata yang berasal dari materi *Hobbys* dalam buku *Beste Freunde Deutsch für Jugendliche Kursbuch A1.2 Lektion 10*. Dengan demikian, hasil tahap *Analyze* ini menjadi dasar konseptual dan pedagogis dalam merancang media *Riddle Cards* yang sesuai dengan kebutuhan, karakteristik, dan tingkat kemampuan siswa.

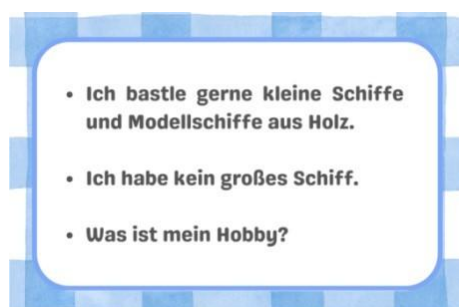
2. Hasil Tahap Design

Riddle Cards yang didesain menggunakan aplikasi Canva, memperoleh hasil *Design* awal sebagai berikut:



Gambar 2 Hasil Desain Awal Cover *Riddle Cards*

Gambar di atas merupakan hasil desain awal *cover* (halaman depan) *Riddle Cards*. *Cover Riddle Cards* dirancang sebagai identitas media pembelajaran yang menampilkan judul dan tema dalam bahasa Jerman. Desain ini memanfaatkan *Gemini Artificial Intelligence (AI) Image Generator* ini untuk menghasilkan tampilan visual yang menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, pemilihan warna biru sebagai latar belakang, karena dapat memberikan kesan tenang, nyaman, dan tidak mencolok. Oleh karena itu, warna biru dapat membantu siswa lebih fokus saat menggunakan media *Riddle Cards*.



Gambar 3 Hasil Desain Awal Kartu TeKa-TeKi

Gambar di atas merupakan desain awal kartu yang berisi teks teka-teki singkat berbahasa Jerman yang mendeskripsikan suatu aktivitas hobi. Teks tersebut diadaptasi dari buku *Beste Freunde Deutsch für Jugendliche Kursbuch A1.2* yang kemudian dimodifikasi menjadi teks teka-teki. Teks teka-teki disusun dengan bahasa yang sederhana sesuai tingkat A1 GER. Pada bagian akhir teks, ditambahkan pertanyaan yang berfungsi untuk mengarahkan siswa dalam mengidentifikasi informasi berdasarkan petunjuk yang tersedia dalam teks.



Gambar 4 Hasil Desain Awal Kartu Kosakata

Gambar tersebut merupakan hasil desain awal kartu kosakata yang berisi jawaban dari teka-teki disertai ilustrasi dari aktivitas hobi. Ilustrasi tersebut digunakan untuk membantu siswa dalam memahami makna kosakata melalui dukungan visual. Kartu ini didesain berpasangan dengan kartu teka-teki, sehingga dapat digunakan secara interaktif dalam kelompok. Fungsi kartu kosakata yakni untuk memperkuat pemahaman kosakata yang telah dibaca pada kartu teka-teki, membantu siswa mengingat kosakata melalui dukungan visual, serta membantu siswa dan guru dalam memastikan jawaban teka-teki yang dipilih sudah sesuai dengan kosakata yang dimaksud.

3. Hasil Tahap Develop

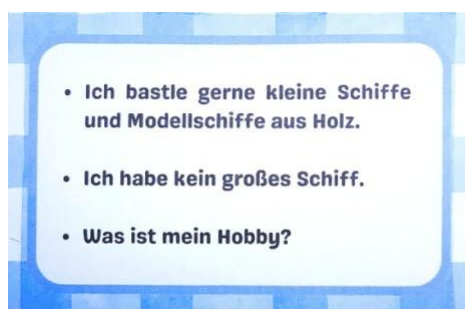
Hasil dari tahap *Develop* berupa prototipe awal media *Riddle Cards* bertema *Hobbys* yang setiap kartunya berukuran 12 cm × 8 cm (*landscape*) dicetak bolak-

balik pada kertas dengan ketebalan 150 gsm. *Riddle Cards* yang dikembangkan berjumlah 40 kartu, yakni 20 kartu berisi teks teka-teki singkat bahasa Jerman, sedangkan 20 lainnya berisi kosakata beserta ilustrasi dari aktivitas hobi. Kemudian, prototipe awal ini digunakan sebagai bahan penilaian pada tahap validasi ahli materi serta ahli media untuk menentukan tingkat kelayakan media dan melakukan revisi produk sebelum dinyatakan siap digunakan sebagai media pembelajaran. Berikut adalah hasil prototipe awal media *Riddle Cards*:



Gambar 5 Hasil Pembuatan Prototipe Awal Cover Riddle Cards

Gambar di atas merupakan hasil prototipe awal *cover Riddle Cards*. Desain *cover* ini berfungsi sebagai identitas media pembelajaran yang dikembangkan. Latar *Riddle Cards* yang dominan warna biru, memberikan kesan tenang, sehingga dapat membantu siswa meningkatkan fokus saat permainan.



Gambar 6 Hasil Pembuatan Prototipe Awal Kartu Teka-Teki

Gambar tersebut menunjukkan hasil prototipe awal kartu teka-teki yang berisi deskripsi singkat mengenai aktivitas hobi. Teks disusun menggunakan kalimat sederhana sesuai dengan tingkat A1 GER dan menggunakan pola kalimat dasar seperti *Subjekt + Verb + Objekt*. Pada bagian akhir teks terdapat pertanyaan yang bertujuan untuk mengarahkan siswa dalam memahami isi bacaan dan menemukan jawaban berdasarkan informasi yang tersedia dalam teks.



Gambar 7 Hasil Pembuatan Prototipe Awal Kartu Kosakata

Gambar ini menunjukkan hasil pembuatan prototipe awal kartu kosakata yang dirancang berpasangan dengan kartu teka-teki, sehingga dapat digunakan untuk mencocokkan jawaban berdasarkan pemahaman siswa terhadap teks. Ilustrasi tersebut berfungsi untuk membantu siswa dalam memahami makna kosakata dan mempermudah proses mengingat kosakata baru.

Setelah mengembangkan prototipe awal media *Riddle Cards*, tahap selanjutnya yaitu melakukan validasi ahli. Tujuan dari validasi ahli adalah untuk menilai kelayakan media dari aspek isi, kebahasaan, dan kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran Bahasa Jerman Fase F, serta dari aspek tampilan visual, keterbacaan, dan kemudahan penggunaan media. Hasil validasi ini digunakan sebagai dasar untuk menentukan tingkat kelayakan media dan melakukan revisi produk sebelum dinyatakan siap digunakan sebagai media pembelajaran.

a. Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kelayakan isi media *Riddle Cards* bertema *Hobbys* yang ditinjau dari aspek kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran Bahasa Jerman Fase F, tingkat kebahasaan, keterbacaan teks, serta nilai didaktis. Lembar validasi ahli materi diisi oleh salah seorang guru bahasa Jerman di SMAN 1 Sidoarjo. Berikut adalah hasil validasi ahli materi yang dinilai oleh validator.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Tingkat kesulitan teks sesuai dengan level A1 GER/CEFR					✓	Sangat Setuju

2.	Kesesuaian materi dengan tema <i>Hobbys</i>					✓	Sangat Setuju
3.	Teks sesuai dengan kemampuan siswa kelas XI SMA					✓	Sangat Setuju
4.	Teks mudah dipahami					✓	Sangat Setuju
5.	Hubungan antarkalimat logis dan padu					✓	Sangat Setuju
6.	Isi teks sesuai dengan pengetahuan dunia (<i>Weltwissen</i>)					✓	Sangat Setuju
Jumlah Skor		30					

Hasil penilaian lembar validasi ahli materi menunjukkan skor total 30 dari skor maksimum 30, dengan rincian 6 indikator diberikan skor 5 (sangat setuju). Selanjutnya, skor tersebut dihitung menggunakan rumus persentase kelayakan yang dipaparkan oleh Sugiyono (2013) sebagai berikut:

$$P = \frac{30}{30} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Perhitungan persentase kelayakan dilakukan dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor ideal, yaitu 30 dibagi 30, kemudian dikali 100%. Hasil persentase kelayakan yang didapatkan sebesar 100%. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, materi dari media *Riddle Cards* termasuk dalam kategori sangat layak digunakan. Meskipun demikian, ahli materi memberikan saran perbaikan pada aspek teknis, yaitu ketebalan kartu dan laminasi, agar media lebih kuat dan dapat digunakan secara berulang dalam kegiatan pembelajaran.

b. Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai kelayakan media *Riddle Cards* dari aspek tampilan visual, proporsi desain, keterbacaan, daya tarik, dan kemudahan penggunaan. Lembar validasi ahli media ini, dinilai oleh dosen D4 Produksi Media Universitas Negeri Surabaya. Berikut adalah hasil validasi ahli media yang diisi oleh validator.

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kejelasan tampilan (<i>layout</i>) dan keteraturan elemen					✓	Sangat Setuju
2.	Kesesuaian pemilihan warna, ilustrasi, tipografi (<i>font</i>), dan tata letak				✓		Setuju
3.	Ukuran kartu, bahan, dan hasil cetak memenuhi standar					✓	Sangat Setuju
4.	Media mudah digunakan oleh guru dan siswa					✓	Sangat Setuju
5.	Desain <i>Riddle Cards</i> mengintegrasikan imajinasi dan perhitungan (kreatif namun tetap fungsional)					✓	Sangat Setuju

Jumlah Skor	24
--------------------	----

Hasil penilaian lembar validasi ahli media menunjukkan skor total 24 dari skor maksimum 25, dengan rincian 4 indikator diberikan skor 5 (sangat setuju) dan 1 indikator diberikan skor 4 (setuju). Selanjutnya, skor tersebut dihitung menggunakan rumus persentase kelayakan yang dipaparkan oleh Sugiyono (2013) sebagai berikut:

$$P = \frac{24}{25} \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

Perhitungan persentase kelayakan dilakukan dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor ideal, yaitu 24 dibagi 25, kemudian dikali 100%. Hasil persentase kelayakan yang didapat sebesar 96%. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, media *Riddle Cards* termasuk dalam kategori sangat layak digunakan. Meskipun demikian, ahli media memberi saran untuk melengkapi media dengan kemasan kartu sebagai bagian penyajian produk serta melakukan penyesuaian warna dari warna bendera Jerman, agar memiliki identitas kebahasaan yang lebih kuat.

Hasil validasi ahli materi dan ahli media mengenai pengembangan media *Riddle Cards*, dinyatakan layak digunakan dengan revisi, sehingga membutuhkan beberapa perbaikan pada produk untuk menyempurnakan kualitas media sebelum digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jerman. Revisi dari ahli materi difokuskan pada kartu-kartu perlu dicetak lebih tebal serta dilaminasi, agar bisa digunakan secara berulang. Sementara itu, revisi berdasarkan ahli media difokuskan pada kemasan produk, penyesuaian warna pada desain kartu dengan mengubah menjadi warna bendera Jerman, kartu perlu dicetak lebih tebal menggunakan *art paper*, dan mengubah ilustrasi yang dapat mencerminkan budaya Jerman.

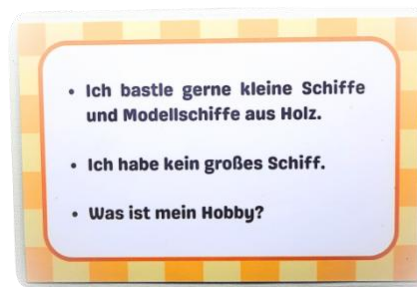
Setelah melakukan revisi sesuai saran ahli materi dan ahli media, media *Riddle Cards* mengalami peningkatan baik dari segi tampilan visual maupun kualitas fisik media. Dari segi bahan, kartu yang semula dicetak pada kertas 150 gsm, direvisi menjadi menggunakan kertas *art paper* 260 gsm, sehingga lebih tebal dan tidak mudah rusak. Selain itu, semua kartu dilaminasi, agar dapat digunakan secara berulang. Media *Riddle Cards* juga diberikan kemasan, agar media dapat disimpan dengan baik. Produk akhir yang telah direvisi selanjutnya digunakan sebagai hasil

akhir pengembangan dalam penelitian ini. Berikut adalah perbandingan *Riddle Cards* sebelum dan sesudah direvisi.



Gambar 8 Tampilan Cover Riddle Cards Setelah Revisi

Setelah revisi, terdapat perubahan pada ilustrasi yakni pada karakter yang menggunakan pakaian tradisional Jerman. Selain itu, menambahkan *element* bendera Jerman dan mengganti warna latar menjadi warna kuning. Perubahan ini bertujuan untuk memperkuat identitas media *Riddle Cards* yang ditujukan untuk pembelajaran bahasa Jerman.



Gambar 9 Tampilan Kartu Teka-Teki Setelah Revisi

Setelah revisi, warna latar kartu teka-teki diganti dengan warna kuning dan warna *font* yang masih tetap berwarna hitam. Dalam kartu ini, sudah menampilkan dua warna dari bendera Jerman.



Gambar 10 Tampilan Kartu Kosakata Setelah Revisi

Setelah revisi, warna *font* berubah menjadi warna merah dan latar berwarna kuning. Pada kartu kosakata ini, sudah menampilkan dua warna dari bendera Jerman.



Gambar 11 Tampilan *Riddle Cards* Setelah Diberi Kemasan

Sesudah revisi, ditambahkan kemasan berbahan plastik untuk menyimpan kartu. Kemasan ini berfungsi untuk memudahkan penyimpanan dan melindungi kartu agar tidak mudah rusak.

B. PEMBAHASAN

1. Kelayakan Media *Riddle Cards* dari Aspek Materi

Hasil skor validasi ahli materi menunjukkan bahwa media *Riddle Cards* telah memenuhi kriteria yang diharapkan dari segi aspek tingkat kesulitan teks, kesesuaian dengan tema *Hobbys*, keterpahaman teks, serta kepaduan antarkalimat. Kesesuaian tingkat kesulitan teks dengan level A1 GER menunjukkan bahwa teks teka-teki yang dikembangkan telah selaras dengan Capaian Pembelajaran Bahasa Jerman Fase F Kurikulum Merdeka. Hal ini sejalan dengan pendapat Nold & Willenberg (2007) yang menekankan bahwa keterampilan membaca (*Lesekompetenz*) tidak hanya melibatkan kemampuan dekoding kata, tetapi juga kemampuan membangun makna melalui hubungan antarkalimat dan pengaitan teks dengan pengetahuan dunia (*Weltwissen*). Selain itu, kesesuaian tingkat bahasa dengan kemampuan siswa mendukung teori *input hypothesis* (Krashen, 1982) tentang pemerolehan bahasa terjadi ketika peserta didik menerima input yang dapat dipahami dan sedikit berada di atas tingkat kemampuan linguistik mereka saat ini ($i+1$). Dalam konteks ini, teks teka-teki berfungsi sebagai input linguistik yang tetap menantang namun masih dapat dipahami oleh siswa kelas XI. Dengan demikian, hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media *Riddle Cards* telah memenuhi prinsip didaktis pembelajaran membaca bahasa asing, sebagaimana ditekankan dalam kajian teori keterampilan membaca bahasa Jerman.

2. Kelayakan Media *Riddle Cards* dari Aspek Media

Hasil skor validasi ahli media menunjukkan bahwa media *Riddle Cards* dinilai

layak dari segi tampilan visual, keteraturan tata letak, keterbacaan teks, serta kemudahan penggunaan oleh guru dan siswa. Aspek visual seperti pemilihan ilustrasi karakter 2D, warna, dan tipografi dinilai mendukung fungsi media sebagai alat bantu pembelajaran yang menarik dan fungsional. Hasil ini sejalan dengan konsep *Medienpädagogik* yang dikemukakan oleh Hug (2018), yang menekankan bahwa pengembangan media pembelajaran harus mengintegrasikan unsur imajinasi (*Phantasie*) dan perhitungan (*Kalkül*). Dalam media *Riddle Cards*, unsur imajinasi diwujudkan melalui ilustrasi visual yang menarik, sedangkan unsur perhitungan tercermin dalam perancangan tata letak, ukuran kartu, dan keterbacaan teks agar tetap mendukung tujuan pembelajaran.

Selain itu, kelayakan media juga didukung oleh prinsip desain media pembelajaran visual cetak yang selaras dengan pernyataan Cahyadi (2019) mengenai media yang baik harus memiliki keseimbangan antara daya tarik visual dan kejelasan informasi. Media *Riddle Cards* dirancang dengan ukuran kartu yang proporsional dan struktur visual yang konsisten, sehingga mudah digunakan dalam aktivitas pembelajaran berbasis permainan. Dengan demikian, hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media *Riddle Cards* tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memenuhi fungsi pedagogis sebagai media pembelajaran membaca yang praktis dan mudah digunakan di kelas.

3. Tingkat Kelayakan Media *Riddle Cards* Tema *Hobbys*

Berdasarkan keseluruhan hasil validasi yang telah dilakukan, media *Riddle Cards* tema *Hobbys* dinyatakan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi sebagai produk pengembangan media pembelajaran membaca bahasa Jerman. Penilaian kelayakan tersebut diperoleh melalui proses validasi ahli yang menilai media dari sudut pandang akademik dan teknis, sehingga keputusan kelayakan tidak hanya didasarkan pada satu aspek penilaian. Penetapan tingkat kelayakan ini menunjukkan bahwa media *Riddle Cards* telah memenuhi kriteria dasar sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran membaca bahasa Jerman pada tingkat SMA. Dengan demikian, media yang dikembangkan telah siap secara konseptual dan visual untuk digunakan sebagai media pembelajaran pendukung, meskipun penelitian ini belum dilakukan tahap implementasi di kelas. Oleh karena itu, hasil penelitian ini memberikan jawaban atas

rumusan masalah penelitian mengenai tingkat kelayakan media, yaitu bahwa *Riddle Cards* tema *Hobbys* layak digunakan sebagai media pembelajaran membaca bahasa Jerman berdasarkan penilaian ahli.

4. Revisi Produk sebagai Penyempurnaan Media

Revisi produk yang dilakukan berdasarkan saran ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa proses pengembangan media berlangsung secara reflektif dan sistematis. Perbaikan pada aspek bahasa, ilustrasi, warna, dan kemasan bertujuan untuk menyempurnakan kualitas media agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa kelas XI SMA. Proses revisi ini memperkuat validitas media sebagai produk pengembangan, karena setiap perubahan didasarkan pada evaluasi ahli yang relevan dengan bidangnya masing-masing. Dengan demikian, media *Riddle Cards* yang dihasilkan merupakan media pembelajaran yang telah melalui proses penilaian dan penyempurnaan, sehingga layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran membaca bahasa Jerman.

5. Implikasi Pengembangan Media

Berdasarkan hasil pengembangan dan validasi ahli, media *Riddle Cards* memiliki potensi untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran membaca yang lebih variatif dan interaktif. Media ini dapat membantu siswa memahami teks sederhana secara kontekstual serta meningkatkan motivasi belajar melalui pendekatan permainan. Namun, penelitian ini terbatas pada tahap pengembangan dan validasi ahli tanpa uji coba langsung pada siswa. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk mengimplementasikan media *Riddle Cards* dalam pembelajaran nyata guna mengetahui efektivitasnya terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa.

6. Cara Penggunaan Media *Riddle Cards*

Media *Riddle Cards* digunakan dalam permainan secara berkelompok. Guru membagi siswa menjadi empat kelompok terlebih dahulu. Setiap kelompok kemudian memperoleh satu set kartu teka-teki dan kartu kosakata. Sebelum dibagikan kepada siswa, kartu-kartu tersebut telah dipasangkan oleh guru, namun sebelum dibagikan ke siswa, diacak kembali.

Setiap kelompok memperoleh lima kartu teka-teki dan lima kartu kosakata. Siswa diminta untuk membaca teks pada kartu teka-teki dan memasangkannya

dengan kartu kosakata yang sesuai. Kegiatan ini dilakukan dalam batas waktu tertentu, yaitu satu menit, namun dapat disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik kelas.

Setelah waktu yang ditentukan selesai, masing-masing kelompok diminta untuk membacakan hasil pasangan kartu yang telah mereka susun. Guru kemudian mengoreksi jawaban siswa. Melalui kegiatan ini, siswa dilatih untuk memahami isi teks secara cepat dan tepat, serta mengaitkan informasi yang terdapat dalam teks dengan kosakata yang sesuai.

Selain digunakan dalam kegiatan kelompok, media *Riddle Cards* juga dapat dimainkan dalam bentuk permainan berpasangan, yaitu satu siswa mencocokkan kartu teka-teki dengan kartu kosakata yang sudah dipilih oleh guru, kemudian membacakan teks teka-tekinya, sedangkan siswa lainnya menebak kosakata yang dimaksud. Namun, permainan seperti ini lebih menekankan interaksi antar siswa, sehingga tidak langsung melatih keterampilan membaca secara mandiri. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penggunaan media difokuskan pada kegiatan membaca berbasis pemahaman teks agar sesuai dengan tujuan penelitian.

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media *Riddle Cards* tema *Hobbys* untuk keterampilan membaca bahasa Jerman siswa kelas XI SMA dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran *Riddle Cards* sebagai media visual cetak interaktif berbasis permainan (*game based learning*) yang dirancang untuk mendukung keterampilan membaca bahasa Jerman melalui tahapan *Analyze*, *Design*, dan *Develop*. Media *Riddle Cards* yang dikembangkan memanfaatkan kosakata dan teks yang diadaptasi dari buku *Beste Freunde Deutsch für Jugendliche Kursbuch A1.2*, kemudian dimodifikasi menjadi teks teka-teki sederhana sesuai dengan kemampuan siswa kelas XI SMA atau setara tingkat A1 GER. Desain media mencakup dua jenis kartu, yaitu kartu berisi teks teka-teki dan kartu berisi kosakata beserta ilustrasi yang dirancang untuk digunakan secara berkelompok.

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media *Riddle Cards* dinyatakan layak digunakan ditinjau dari kesesuaian tingkat kesulitan teks, keterpaduan isi, relevansi tema *Hobbys*, serta kesesuaian materi dengan kemampuan dan pengetahuan dunia (*Weltwissen*) siswa. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media *Riddle Cards* juga layak digunakan dari segi tampilan visual, keteraturan tata letak, pemilihan warna dan ilustrasi, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian desain sebagai media visual cetak interaktif. Berdasarkan hasil validasi dan revisi produk, media *Riddle Cards* memiliki potensi untuk digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran membaca bahasa Jerman yang lebih variatif, khususnya pada tema *Hobbys*, meskipun penelitian ini belum sampai pada tahap uji coba penggunaan di kelas.

B. Saran

Bagi guru bahasa Jerman, media *Riddle Cards* dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran membaca yang bersifat interaktif dan berpusat pada siswa. Guru disarankan untuk menyesuaikan penggunaan media dengan karakteristik kelas, tujuan pembelajaran, serta alokasi waktu yang tersedia. Pada penelitian ini dibatasi pada tahap *Develop* dengan validasi ahli, oleh karena itu peneliti selanjutnya disarankan untuk melanjutkan penelitian ke tahap *Implement* dan *Evaluate* untuk mengetahui efektivitas media *Riddle Cards* terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa. Media *Riddle Cards* juga dapat dikembangkan lebih lanjut, baik dari segi variasi tema, tingkat kebahasaan, maupun pengemasan media, agar dapat digunakan pada konteks pembelajaran yang lebih luas dan beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Bataona, G., & Wahyuningsih, F. (2025). *Pengembangan Media Digital Educaplay Tema Hobbys untuk Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI SMA*. <https://doi.org/10.26740/lat.v14n02.p93-103>
- Branch, R. M. (2009). *Intructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science Business Media. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Penerbit Laksita Indonesia.
- Georgiakaki, M., Graf-Riemann, E., & Seuthe, C. (2014). *Beste Freunde Deutsch für Jugendliche Kursbuch A1.2*. Hueber Verlag.

- Holilah, S., Yahmun, & Sumarti, E. (2025). *Developing English Vocabulary Through Riddle Cards : A Study At Mts . Darul Karomah*. 31, 14–20. <https://doi.org/10.33503/paradigma.v31i2.1629>
- Hug, T. (2018). *Medienpädagogik Herausforderungen für Lernen und Bildung im Medienzeitalter*. innsbruck university press.
- Kemendikbudristek. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Jerman Fase F Untuk SMA/MA/Program Paket C*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/36>. CP Bahasa Jerman.pdf
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. In *Vocabulary and Language Teaching*.
- Krnjaić, Z. (2020). Potencijal Hobija za Pozitivan Razvoj i Dobrobit Mladih. In *Kompleksnost Fenomena Darovitosti i Kreativnosti – Izazovi: Pojedinač i Društvo* - (pp. 34–40). Visoka škola strukovnih studija za vaspitače „Mihailo Palov" - Vršac & Universitatea de Vest „Aurel Vlaicu", Arad, Romania.
- Mannahali, M., Asri, W. K., & Syamsurijal. (2022). *Implementasi Aplikasi DW Learn German dalam Pembelajaran Menyimak dan Berbicara Bahasa Jerman SMA di Kota Makassar*. 816–830.
- Nold, G., & Willenberg, H. (2007). *Sprachliche Kompetenzen*. <https://doi.org/10.25656/01:3233>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Tari, N. A. N., & Julaikah, D. I. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning “Class Dojo” untuk Mengetahui Hasil Belajar Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI-IPA SMAN 12 Surabaya. *E-Journal Laterne*, 12(02).
- Trisnawati, T., Mertosono, S., Jamiluddin, J., & Maf'ulah, M. (2023). Using Riddles Technique to Develop Students' Vocabulary Mastery. *Ethical Lingua: Journal of Language Teaching and Literature*, 10(2), 294–302. <https://doi.org/10.30605/25409190.625>
- Utami, T. T., R, M., & Rijal, S. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Jawaban Dalam Keterampilan Membaca Bahasa Jerman. *Phonologie : Journal of Language and Literature*, 154–155.

Pengembangan Media Riddle Cards Tema Hobbys untuk Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Siswa SMA Kelas XI

<https://doi.org/10.26858/phonologie.v1i2.21996>

Wilda, F. Z., Eusabinus B., & W., W. (2024). Improving Students' Vocabulary Mastery By Using Riddle Games. *Jurnal Serambi Ilmu*, 12.

<https://doi.org/10.23887/jpbi.v12i2.3772>

Yutama, D. A., & Pujosusanto, A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall untuk Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA*. 14(01).