

PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* KOSAKATA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JERMAN SISWA KELAS XI SMA

Lailatul Rohmah

Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, lailatulrohmah31@gmail.com

ABSTRAK

Puzzle Kosakata adalah media baru yang dapat memudahkan siswa menguasai kosakata baru dalam bahasa Jerman. Berdasarkan angket kebutuhan siswa yang telah disebar di kelas XI Bahasa SMAN 1 Krian, menunjukkan bahwa 80,95% siswa tertarik pada media pembelajaran yang berbentuk permainan yang dapat membantu siswa dimana sejumlah 76,19% siswa merasa kesulitan dalam menguasai kosakata baru bahasa Jerman. Oleh karena itu dibutuhkan media untuk membantu siswa.

Rumusan Masalah dari penelitian ini adalah "Apakah *Puzzle* Kosakata layak untuk pembelajaran bahasa Jerman?" dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kelayakan *Puzzle* Kosakata untuk pembelajaran bahasa Jerman.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Ada 6 tahapan dalam penelitian ini, yaitu (1) menganalisis kebutuhan siswa, (2) merumuskan tujuan instruksional (*instructional objective*) dengan operasional dan khas, (3) merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan, (4) mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (5) menulis naskah media, (6) mengadakan uji coba/tes dan revisi.

Hasil dari penelitian ini yaitu validasi media yang mendapat penilaian sebesar 68,75% dengan kriteria penilaian "Kuat" dan hasil validasi ahli materi sebesar 78,57% dengan kriteria penilaian "Kuat". Jika hasil kedua validasi dirata-rata, maka hasil keseluruhan adalah 73,66% dengan kriteria penilaian "Kuat".

Berdasarkan hasil validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Puzzle* Kosakata yang dikembangkan, layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman siswa kelas XI SMA.

Kata Kunci : media, *puzzle*, kosakata.

ABSTRACT

Vocabulary Puzzle is a new medium that can facilitate students to understand new vocabulary in German. Based on the Needs questionnaire of students who have been deployed in Language class XI SMAN 1 Krian, showed that 80.95% of students are interested in learning media, that it is formed a game that can help students where there are 76.19% of students had difficulty in understanding new vocabulary in German. Therefore it takes the media to help students. Problem Formulation of this research is "Does Vocabulary Puzzle feasible for learning German?" And the purpose of this research was to describe the feasibility Puzzle Vocabulary for learning the German language.

This type of research is the development of research based on the theory Sadiman. There are 6 stages in this study, namely (1) to analyze the needs of students, (2) formulate instructional purposes (*instructional objective*) with operational and distinctive, (3) formulating particles of matter in detail that supports the achievement of goals, (4) develop the tools measuring success, (5) writing the script media, (6) conduct trials / tests and revisions. The results of this research, validation media who got 68.75% of votes with the assessment criteria "Strong" and the results of the validation of 78.57% subject matter expert with the assessment criteria "Strong". If the results of the validation are averaged, then the overall result is 73.66% with the assessment criteria "Strong".

Based on the validation results, we can conclude that the media Vocabulary Puzzle feasible to use in learning German.

Keywords: media, puzzle, vocabulary.

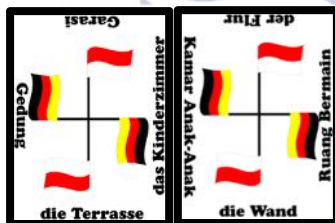
PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran bahasa Jerman secara umum terdapat empat keterampilan yang harus dipelajari yaitu *Hören* (mendengar), *Lesen* (membaca), *Schreiben* (menulis) dan *Sprechen* (berbicara). Untuk dapat menguasai keempat keterampilan ini

terlebih dahulu siswa perlu menguasai kosakata dan tata bahasa. Tujuannya agar dalam proses pembelajaran bahasa Jerman, materi dapat tersampaikan dan berjalan lancar. Akan tetapi sesuai dengan hasil analisis kebutuhan siswa kelas XI di SMAN 1 Krian, terdapat 76,19% siswa merasa kesulitan dalam menguasai kosakata baru bahasa Jerman. Selain itu hasil analisis juga menunjukkan

bahwa 80,95% siswa tertarik pada media pembelajaran yang berbentuk permainan yang dapat membantu siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman. Untuk itu dibutuhkan media yang dapat membantu siswa dalam menguasai kosakata dalam bahasa Jerman. Salah satu bentuk media yang dapat dipakai yaitu media visual. Media visual yang dipakai dalam penelitian ini yaitu media *Puzzle* Kosakata.

Puzzle Kosakata merupakan media *Puzzle* yang dimodifikasi dengan kosakata bahasa Jerman serta gambar yang berhubungan dengan tema *die Wohnung*. Didalamnya terdapat 20 potongan *Puzzle* yang terdapat kosakata bahasa Jerman dan terjemahannya dalam bahasa Indonesia yang ada di setiap sisi potongan *Puzzle*. Siswa diminta untuk menyusun *Puzzle* dengan memperhatikan kosakata yang ada di setiap sisi masing-masing potongan *Puzzle*. Seperti pada gambar di bawah ini, terdapat dua potongan *Puzzle* Kosakata. Bahasa Jerman dari “Kamar Anak-Anak” yaitu “das Kinderzimmer” maka kedua potongan itu harus diletakkan bersebelahan. Begitu seterusnya hingga 20 potongan *Puzzle* tersusun. Indikator penentu bahwa *Puzzle* ini tersusun dengan tepat sesuai posisinya yaitu dengan melihat gambar inti yang akan terbentuk di bagian belakang *Puzzle* Kosakata.



Dalam penelitian ini, jenis *Puzzle* yang dibuat atau dikembangkan adalah *Puzzle* Kosakata yang lebih spesifik bermanfaat untuk mempelajari kembali kosakata, gramatika, kebudayaan dan topik berdasarkan konten. (Amy Buttner, 2013 : 173).

Kosakata merupakan salah satu aspek bahasa yang sangat penting keberadaannya. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, Kosakata diartikan sebagai “perbendaharaan kata”. Sedangkan menurut Soedjito dalam Tarigan (2008:447) kosakata merupakan: (1) semua kata yang terdapat dalam satu bahasa; (2) kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara; (3) kata yang dipakai dalam satu bidang ilmu pengetahuan; dan (4) daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis.

Adapun jenis kata yang terdapat dalam bahasa Jerman secara garis besar dan dibagi menjadi delapan kelompok penting yaitu : (1) Nomina yaitu kata-kata untuk semua jenis kata benda. (2) Adjektiv yaitu kata - kata yang menggambarkan atau memberikan informasi tertentu mengenai berbagai nomina dalam sebuah kalimat. (3) Kata sandang (artikel), dalam bahasa Jerman terdapat dua jenis kata sandang yaitu kata sandang tentu yaitu *der-die-das* dan tak tentu *ein-eine-ein*. (4) Verba yaitu kata-kata yang menerangkan apa tindakan atau kondisi atau hubungan yang sedang terjadi. Dalam bahasa Indonesia disebut kata kerja. (5) Adverbia yang menjelaskan verba. (6) Pronomina yaitu kata yang berhubungan dengan nomina. (7) Preposisi adalah kata-kata pendek yang mengawali frasa yang menerangkan tentang kondisi, waktu, tempat, tingkah laku, hubungan tingkatan dan topik-topik yang sejenis. (8) Konjungsi adalah kata hubung. Dalam permainan *Puzzle* Kosakata ini, jenis kata yang menggunakan yaitu kata benda dengan tema *die Wohnung*.

Dari uraian latar belakang tersebut, muncul ide penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Puzzle* Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA”. Adapun rumusan masalah penelitian ini yaitu “apakah *Puzzle* Kosakata layak untuk pembelajaran bahasa Jerman?”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan kelayakan *Puzzle* Kosakata untuk pembelajaran bahasa Jerman.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan berdasarkan teori Sadiman. Ada 6 tahapan dalam penelitian ini, yaitu (1) menganalisis kebutuhan siswa, (2) merumuskan tujuan instruksional (*instructional objective*) dengan operasional dan khas, (3) merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan, (4) mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (5) menulis naskah media, (6) mengadakan uji coba/tes dan revisi.

Data dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan angket. Angket yang dipakai ada 5, angket identifikasi kebutuhan siswa, angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respon siswa, angket observasi aktivitas siswa. Data yang didapatkan dari angket-angket tersebut dianalisis dengan menggunakan rumus dan skala Likert dalam buku Riduwan (2008;16)

Angket identifikasi kebutuhan siswa dihitung dengan rumus :

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang menjawab}}{\text{Total Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Keterangan : P= Prosentase

Angket validasi menggunakan skala penilaian sebagai berikut :

Skor	keterangan
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

Perhitungan angket validasi ahli media dan ahli materi dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{\text{Skor total}}{\text{skor kriteriaum}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Prosentase

Skor kriteriaum = skor prosentase tiap item X jumlah item X jumlah responden.

Hasil dari perhitungan angket validasi, diinterpretasikan berdasarkan skala likert (Riduwan; 2008, 16) yaitu sebagai berikut :

Prosentase	Kriteria
0-20	Sangat lemah
21-40	Lemah
41-60	Cukup
61-80	Kuat
80-100	Sangat kuat

Angket respon siswa dihitung dengan rumus :

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang menjawab}}{\text{Total Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Keterangan : P= Prosentase

Angket validasi menggunakan skala penilaian sebagai berikut :

Skor	keterangan
4	Sangat baik
3	Baik
2	Kurang baik
1	Tidak baik

Perhitungan angket observasi aktifitas siswa menggunakan rumus :

$$P = \frac{\text{Skor total}}{\text{skor kriteriaum}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Prosentase

Skor kriteriaum = skor prosentase tiap item X jumlah item X jumlah responden.

Hasil dari perhitungan angket observasi aktifitas siswa, diinterpretasikan berdasarkan skala likert (Riduwan; 2008, 16) yaitu sebagai berikut :

Prosentase	Kriteria
0-20	Sangat lemah
21-40	Lemah
41-60	Cukup
61-80	Kuat
80-100	Sangat kuat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media *Puzzle* Kosakata ini dideskripsikan sesuai dengan tujuan penelitian yakni mendeskripsikan kelayakan media *Puzzle* Kosakata dalam pembelajaran bahasa Jerman. Adapun hasil dan pembahasannya yaitu:

1. Identifikasi kebutuhan siswa, diperoleh hasil bahwa siswa memiliki minat dalam mempelajari bahasa Jerman tetapi mereka merasa kesulitan dalam memahami, menguasai dan menghafal kosakata bahasa Jerman sehingga memerlukan media yang dapat membantu mengatasi masalah itu. Media yang dapat dipakai yaitu berbentuk media permainan dengan gambar, desain dan warna yang menarik serta dikemas dalam media permainan memecahkan sebuah teka-teki.
2. Perumusan tujuan pembelajaran dilakukan dengan cara menentukan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator serta Tujuan pembelajaran dengan pedoman kurikulum 2013
3. Perumusan butir materi disesuaikan dengan silabus pembelajaran bahasa Jerman kelas XI. Materi yang dipakai berpedoman pada buku Löwe dan Studio D A1 yang secara garis besar bertema *die Wohnung*.
4. Perumusan alat ukur keberhasilan yaitu angket validasi ahli media dan ahli materi
5. Perumusan naskah media dilakukan melalui tiga tahap yaitu praproduksi, produksi dan pascaproduksi.

6. Validasi dilakukan bertujuan untuk mengetahui kelayakan media oleh para ahli media dan ahli materi. Hasil dari validasi media memperoleh persentase sebesar 68,75% dengan kriteria penilaian “Kuat”. Sedangkan untuk penilaian validator ahli materi memiliki persentase sebesar 78,57% dengan kriteria penilaian “Kuat”. Jika hasil kedua validasi dirata-rata, maka hasil keseluruhan adalah 73,66% dengan kriteria penilaian “Kuat”. Jadi, media layak digunakan untuk pembelajaran bahasa Jerman siswa kelas XI SMA dengan dilakukan sedikit revisi.
7. Tes/Uji Coba dilakukan untuk menguji media secara langsung kepada siswa yang secara rinci dilaksanakan di kelas XI bahasa SMAN 1 Krian Sidoarjo dengan jumlah siswa sebanyak 22 Orang yang memberikan respon sangat baik setelah menggunakan *Puzzle Kosakata* dalam pembelajaran bahasa Jerman. Hasil observasi aktifitas siswa ketika menggunakan media *Puzzle Kosakata* juga menunjukkan antusias yang tinggi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa media *Puzzle Kosakata* yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman. Karena hasil validasi mencapai angka 73,66% dengan kriteria penilaian “Kuat”. Serta mendapat respon sangat baik dan siswa menunjukkan antusias tinggi ketika menggunakan media *Puzzle Kosakata* dalam pembelajaran bahasa Jerman di kelas.

Saran

Media *Puzzle Kosakata* yang merupakan hasil penelitian yang telah dikembangkan ini dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman kelas X-XII SMA dengan berbagai materi dan tema yang ada untuk pemahaman, penguasaan dan menghafal kosakata baru.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada .

Buttner. (2013). *Aktivitas Permainan dan Strategi Penilaian untuk Kelas Bahasa Asing*. Jakarta: PT Indeks.

Cangara. (2006). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Heyd, G. (2001). *Deutsch Lernen Grund wissen fur Unterricht in deutsch als Fremdsprache*. Frankfurt am Mein: Diesterweg.

Patmonodewo. (2010). *Perbedaan Media dan Alat Peraga*. Bandung: Rosdakarya.

Riduwan, & Akdon. (2013). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.

Sadiman. (2010). *Media Pendidikan, pengertian, pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.

Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Grasindo.

Suparman, A. (2001). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Syuja, F. R. (2013). *Inovasi Pembelajaran IPS di SD*. pgsd4c, 7.

Tarigan, H. G. (1986). *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.

Tarigan, H. G. (2008). *Berbicara Sebagai Salah Satu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Agkasa Bandung.

ENTWICKLUNG DES LERNMEDIUMS 'PUZZLE WORTSCHATZ' IN DEUTSCHUNTERRICHT DER SCHÜLER KLASSE XI SMA

Lailatul Rohmah

Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, lailatulrohmah31@gmail.com

ABSTRAK

Puzzle Kosakata adalah media baru yang dapat memudahkan siswa menguasai kosakata baru dalam bahasa Jerman. Berdasarkan angket kebutuhan siswa yang telah disebar di kelas XI Bahasa SMAN 1 Krian, menunjukkan bahwa 80,95% siswa tertarik pada media pembelajaran yang berbentuk permainan yang dapat membantu siswa dimana sejumlah 76,19% siswa merasa kesulitan dalam menguasai kosakata baru bahasa Jerman. Oleh karena itu dibutuhkan media untuk membantu siswa.

Rumusan Masalah dari penelitian ini adalah "Apakah *Puzzle* Kosakata layak untuk pembelajaran bahasa Jerman?" dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kelayakan *Puzzle* Kosakata untuk pembelajaran bahasa Jerman.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Ada 6 tahapan dalam penelitian ini, yaitu (1) menganalisis kebutuhan siswa, (2) merumuskan tujuan instruksional (*instructional objective*) dengan operasional dan khas, (3) merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan, (4) mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (5) menulis naskah media, (6) mengadakan uji coba/tes dan revisi.

Hasil dari penelitian ini yaitu validasi media yang mendapat penilaian sebesar 68,75% dengan kriteria penilaian "Kuat" dan hasil validasi ahli materi sebesar 78,57% dengan kriteria penilaian "Kuat". Jika hasil kedua validasi dirata-rata, maka hasil keseluruhan adalah 73,66% dengan kriteria penilaian "Kuat".

Berdasarkan hasil validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Puzzle* Kosakata yang dikembangkan, layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman siswa kelas XI SMA.

Kata Kunci : media, *puzzle*, kosakata.

AUSZUG

Puzzle Wortschatz ist ein neue Lernmedium, der kann den Schülern bei der Beherrschung des neuen Wortschatzes auf Deutsch helfen. Basierend auf Fragebogen, die in der Klasse XI Sprache SMAN 1 Krian bereitgestellt wurden, zeigt 80,95% Schüler sehr interessiere sich für die Lernmedium, besonders in der Form Spiel, das den Schülern beim Sprachlernen helfen kann. Es gibt auch 76,19% Schüler Schwierigkeit haben, neue deutschen Wortschatz zu beherrschen. Daraus wird ein Lernmedium im Unterricht gebraucht.

Die Formulierung des Problems in dieser Untersuchung ist "ob *Puzzle* Wortschatz in Deutschunterricht benutzen kann" und das Ziel dieser Untersuchung ist um die Würdigung des Lernmediums '*Puzzle* Wortschatz in Deutschunterricht zu beschreiben.

Diese Untersuchung ist eine Untersuchung der Entwicklung. Es gibt 6 Schritte, nämlich : (1) Identifizierung der Bedürfnisse der Studierenden, (2) Formulierung der Ziele, (3) Formulierung des Materials, (4) Formulierung von Bewertungen, (5) einen Medienschritte schreiben, und (6) Test und Verbesserung. Die Ergebnisse dieser Untersuchung sind : (1) Medienvalidierung von Experten beurteilt sich auf 68,75% mit den Bewertungskriterien "stark" und (2) Materialienvolidierung von Experten beurteilt sich auf 78,57% mit den Bewertungskriterien "stark". Im Durchschnitt zeigt die Ergebnisse von beiden Validierung, dass 73,66% mit Bewertungskriterien "stark".

Endlich ziegen die Ergebnisse dieser Untersuchung, dass das entwickelte Lernmedium *Puzzle* Wortschatz im Deutschunterricht Klasse XI SMA angewandt werden kann.

Stichwörter : Medien, *Puzzle*, Wortschatz

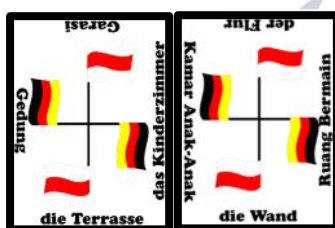
DIE HINTERGRUND

Im Deutschunterricht gibt es vier Fähigkeiten, die gelernt werden müssen. Es gibt Hören, Lesen, Schreiben, Sprechen. Um diesen Fähigkeiten zu beherrschen, müssen zuerst die Schülern die Wortschatz und Grammatik verstehen. Sodass Deutschlernen Prozess klar ist. Aber den Basierend

auf Fragebogen, die in der Klasse XI Sprache SMAN 1 Krian bereitgestellt wurden, zeigt 80,95% Schüler sehr interessiere sich für die Lernmedium, besonders in der Form Spiel, das den Schülern beim Sprachlernen helfen kann. Es gibt auch 76,19% Schüler Schwierigkeit haben, neue deutschen Wortschatz zu beherrschen. Daraus wird ein Lernmedium im Unterricht gebraucht. Eine visualles Medium ist passende Lernmedium. Die visuelle

Medien in dieser Untersuchung ist Puzzle Wortschatz.

Puzzle Wortschatz ist modifizierte Medium mit deutschen Wortschatz und Bildern. Es gibt 20 Puzzle-Stücke, die in jeder Seite des Stückes Puzzle einige Wortschatz auf Deutsch und Indonesisch geschrieben werden sind. Die Schüler müssen jede Stücke des Puzzles in richtige Position aufstellen, wie im Bild unten gibt es zwei Stücke Puzzle Wortschatz. "Kamar Anak-Anak" ist "das Kinderzimmer" auf Deutsch, so dass beide Stücke müssen nebeneinander platziert werden. Und so weiter, bis 20 Puzzleteile angeordnet. Wenn das Hauptbild dahinter gut ist, also die Position jedes Stückes richtig war.



Diese Untersuchung entwickelt *Puzzle Wortsatz*, das sehr nützlich ist, um Wortschatz, Grammatik, Kultur und Themen neu zu lernen. (Amy Buttner, 2013 : 173).

Der Wortschatz ist ein wichtiger Aspekt in Sprache. In einem großen indonesisches Wörterbuch, Wortschatz ist, "perbendaharaan kata". Aber Soedjito hat in Tarigan (2008:447) gesagt, Wortschatz sind: (1) Alle Wörter in eine Sprache; (2) Der Reichtum Wort von einem Sprecher im Besitz; (3) das Wort, das in einen Wissenschaft benutzen (4) die Liste dessen Wörtern, die wie ein Wörterbuch mit einer kurzen Erklärung und praktisch angeordnet sind.

Die Art der Wörter in Deutsch gibt es 8 Hauptgruppen. (1) Nomen sind Wörter für alle Arten von Nomen. (2) Adjektive sind Wörter, die spezifische Informationen für alle Nomen in einem Satz geben. (3) Das Artikel, in Deutsch gibt es bestimmten Artikel der-die-das und unbestimmten Artikel ein-eine-ein. (4) Verben sind Wörter, die viele Tätigkeit beschreiben. (5) Adverb sind Wörter, die Verben beschreiben. (6) Pronomina sind Wörter, die mit Nomen bezogen. (7) Präpositionen sind kurze Wörter, die den Satz, der erklärt, über die Bedingungen, Zeit, Ort, Verhalten, Beziehungsebenen und ähnlichen Themen gestartet. (8) Konjunktion.

Alle Wortschatz in dieser Puzzle sind Nomen mit der Thema 'die Wohnung'.

Von der Hintergrund hat dieser Untersuchung einem Titel "Entwicklung Des Lernmediums 'Puzzle Wortschatz' in Deutschunterricht Klasse XI SMA". Die Formulierung des Problems in dieser Untersuchung ist "ob *Puzzle Wortschatz* in Deutschunterricht benutzen kann" und das Ziel dieser Untersuchung ist um die Würdigung des Lernmediums '*Puzzle Wortschatz* in Deutschunterricht zu beschreiben.

METHODE DER UNTERSUCHUNG

Dieser Untersuchung ist eine Untersuchung der Entwicklung mit der Theorie von Sadiman. Es gibt 6 Schritte, nämlich : (1) Identifizierung der Bedürfnisse der Studierenden, (2) Formulierung der Ziele, (3) Formulierung des Materials, (4) Formulierung von Bewertung, (5) ein Medienschritte schreiben, und (6) Test und Verbesserung.

Die Daten dieses Untersuchung benutzen 5 Fragebögen. Es gibt Fragebogen, die Bedürfnisse den Schüler identifizieren, der Fragebogen des Medienvalidierung, der Fragebogen der Materialienvalidierung, der Fragebogen dem den Schülerrespekt und der Fragebögen der Schüleraktivität Beobachtung. Die Analyse dieser Untersuchung benutzt einige Formele von in ein Buch bei Riduwan (2008:16)

Fragebogen auf die Bedürfnisse der Schüler identifiziert:

$$P = \frac{\text{Anzahl der Schüler, die beantwortet}}{\text{Total der Schüler}} \times 100\%$$

Beschreibung : P= Prozentsatz

Fragebogen Validierung der folgenden Bewertungsskala:

Score	Kriterien
4	Sehr Einverstanden
3	Eiverstanden
2	Wenig Einverstanden
1	Nicht Einverstanden

Berechnung der Fragebogen des Medienvalidierung und der Fragebogen der Materialienvalidierung mit der Formel:

$$P = \frac{\text{Score total}}{\text{Score kriterium}} \times 100\%$$

Beschreibung :

P = Prozentsatz

Skor kriterium = $\frac{\text{item} \times \text{Anzahl der Elemente}}{\text{Anzahl der Befragten}}$

Die Ergebnisse des Fragebogens von Berechnung Validierung, interpretiert nach dem Likertskala (Riduwan; 2008, 16) wie folgt:

Prozentsatz	Kriterien
0-20	Sehr Schwach
21-40	Schwach
41-60	Genug
61-80	Starke
80-100	Sehr Stark

Berechnung der Fragebogen den Schülerrespekt mit der Formel:

$$P = \frac{\text{Anzahl der Schüler, die beantwortet}}{\text{Total der Schüler}} \times 100\%$$

Beschreibung : P= Prozentsatz

Fragebogen Validierung anhand der folgenden Bewertungsskala:

Score	Kriterien
4	Sehr Gut
3	Gut
2	Nicht Gut
1	Sehr Nicht Gut

Berechnung Fragebogen Beobachtung der Aktivitäten der Schüler mit der Formel:

$$P = \frac{\text{Score total}}{\text{Score kriterium}} \times 100\%$$

Beschreibung :

P = Prozentsatz

Skor kriterium = $\frac{\text{item} \times \text{Anzahl der Elemente}}{\text{Anzahl der Befragten}}$

Die Ergebnisse des Fragebogen Schüleraktivität Beobachtung, interpretiert nach dem Likertskala (Riduwan; 2008, 16):

Prozentsatz	Kriterien
0-20	Sehr Schwach
21-40	Schwach
41-60	Genug
61-80	Starke
80-100	Sehr Stark

ERGEBNISSE DER UNTERSUCHUNG

Ergebnisse der Untersuchung beschreiben wie im Ziel. Es beschreibt die Würdigung des Lernmediums 'Puzzle Wortschatz' in Deutschunterricht. Die Ergebnisse sind:

1. Identifizierung der Bedürfnisse der Schülern, zeigt dass die Schülern sehr interessant um Deutsch zu lernen. Aber die Schülern haben Schwierigkeit, um neue deutschen Wortschatze zu beherrschen. Daraus wird ein Lernmedium gebraucht. Medium, die die Schülern helfen kann, ist Spielmedium mit Bilder und interessante Farbe. Alle sind in einem Medium verpackt, um ein Rätsel zu lösen.
2. Formulierung der Ziele. Es gibt die Kernkompetenzen, Basiskompetenzen, Indikatoren und die Ziele des Lernens mit Lernplan Guide 2013.
3. Formulierung des Materials ist mit deutschen Sprachlern-Lehrplan in Klasse XI gemacht werden.
4. Formulierung von Bewertung sind der Fragebogen des Mediavalidierung, der Fragebogen der Materialiavalidierung.
5. Einem Mediums Schritte schreiben. Es gibt drei Stadium, nämlich Vorproduktion, Produktion und Nachproduktion.
6. der Fragebogen des Mediavalidierung beurteilt sich auf 68,75% mit den Bewertungskriterien "stark" und der Fragebogen der Materialiavalidierung beurteilt sich auf 78,57% mit den Bewertungskriterien "stark". Im Durchschnitt zeigt die Ergebnisse von beide Validierung 73,66% mit Bewertungskriterien "stark".
Endlich ziehen die Ergebnisse dieser Untersuchung, dass das entwickelte Lernmedium 'Puzzle Wortschatz' im Deutschunterricht angewandt werden kann.
7. Test und Verbesserung. Die Tests hat ini SMAN 1 Krian in Klasse XI mit 22 Schülerinnen gemacht. Und die Schülerinnen hat sehr gut Reaktion gegeben, wenn sie Puzzle Wortschatz in Deutschlernen benutzt haben. Die Aktivitäten der Schüler in der Klasse mit Puzzle Wortschatz zeigt auch gut.

DIE FOLGERUNG UND DER VORSCHLAGE

Die Folgerung

Endlich ziehen die Ergebnisse dieser Untersuchung, dass das entwickelte Lernmedium *Puzzle Wortschatz* im Deutschunterricht angewandt werden kann. Weil Ergebnisse von der Fragebogen des Medienvalidierung und der Fragebogen der Materialienvalidierung zeigt, dass 73,66% mit Bewertungskriterien "stark". *Puzzle Wortschatz* hat sehr gut Reaktion von Schülern bekommt, wenn sie *Puzzle Wortschatz* benutzen haben. Die Aktivitäten der Schüler in der Klasse mit *Puzzle Wortschatz* zeigt auch gut.

Die Vorschlage

Puzzle Wortschatz ist das Ergebnis dieser Untersuchung. Diese Medium kan für Deutschlernen in Klasse X bis XII SMA mit viele Materialien und andere Themen nicht nur die Wohnung benutzen, weil diese Medium den Schülern helfen kann, um neue deutschen Wortschatz zu beherrschen.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada .
- Buttner. (2013). *Aktivitas Permainan dan Strategi Penilaian untuk Kelas Bahasa Asing*. Jakarta: PT Indeks.
- Cangara. (2006). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Heyd, G. (2001). *Deutsch Lernen Grund wissen fur Unterricht in deutsch als Fremdsprache*. Frankfurt am Mein: Diesterweg.
- Patmonodewo. (2010). *Perbedaan Media dan Alat Peraga*. Bandung: Rosdakarya.
- Riduwan, & Akdon. (2013). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman. (2010). *Media Pendidikan, pengertian, pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Grasindo.
- Suparman, A. (2001). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Syuja, F. R. (2013). *Inovasi Pembelajaran IPS di SD. pgsd4c*, 7.

Tarigan, H. G. (1986). *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.

Tarigan, H. G. (2008). *Berbicara Sebagai Salah Satu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Agkasa Bandung.