

PENGEMBANGAN LATIHAN MEMBACA KELAS XII SEMESTER 1 SMAN 12 SURABAYA MELALUI “GOCONQR”

Feni Yuliasutik

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya
Feni_yuli_a@yahoo.com

Drs. Suwarno Imam Samsul, M.Pd.

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

Abstrak

Keterampilan membaca adalah awal untuk memulai keterampilan lainnya seperti mendengar, menulis, dan berbicara. Oleh karena itu peserta didik banyak diberikan latihan membaca oleh guru. Namun, ketersediaan latihan untuk mata pelajaran bahasa Jerman sangat sedikit, apalagi yang berbentuk *Computer Based Test*. Padahal saat ini pemerintah telah menetapkan ujian sekolah berbentuk CBT. Bahkan beberapa sekolah juga menggunakan CBT untuk penilaian akhir semester (PAS). Oleh karena itu dalam penelitian ini akan dikembangkan latihan membaca ke dalam *game* edukasi “Deutsch XII”. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat menggunakan kemajuan teknologi tidak hanya untuk bermain, namun juga belajar. Selain itu, *game* edukasi “Deutsch XII” dipilih karena karakteristik peserta didik SMA saat ini merupakan peserta didik yang senang bermain dengan ponsel dan laptop mereka (Generasi Z). Latihan ini berbentuk pilihan ganda untuk peserta didik kelas XII semester 1. Pengembangan latihan membaca ke dalam *game* edukasi “Deutsch XII” menggunakan model pengembangan *research and development* Borg and Gall. Langkah pengembangan dalam penelitian ini yaitu (1) Pengumpulan data, (2) Perencanaan, (3) Mengembangkan draft produk, (4) Uji coba lapangan awal, (5) Revisi hasil uji coba. Data diperoleh melalui tes. Kemudian, kualitas soal yang dikembangkan dianalisis melalui uji validitas butir soal, reliabilitas soal, daya pembeda soal, dan tingkat kesukaran soal. Uji validitas soal dihitung menggunakan rumus korelasi biserial serta *product moment correlation*. Sedangkan reliabilitas soal dihitung menggunakan rumus KR 20. Hasil analisis menunjukkan bahwa soal yang memenuhi kriteria berjumlah 10 soal. Jadi soal yang dimasukkan ke dalam *game* edukasi “Deutsch XII” melalui “GoConqr” berjumlah 10 soal.

Kata Kunci: Pengembangan, Latihan Membaca, GoConqr

Abstract

Reading skills are important to start other skills such as listening, writing, and speaking. Therefore the teacher give the students many reading exercises. However, the amount of exercises for German subject is very little, especially in the form of a Computer Based Test. Even though at this time the government has set a CBT exam. Even some schools also use CBT for the final semester assessment. Therefore in this study will be developed reading exercises in the educational game "Deutsch XII". So, the students can use technology not only to play, but also to learn. In addition, the educational game "Deutsch XII" was chosen because the characteristics of high school students nowadays are students who like to play with their cellphones and laptops (Generation Z). This exercise is in the form of multiple choices for students in the XII Grade in first semester. The development of the exercises in the educational game "Deutsch XII" uses the *research and development* model of Borg and Gall. The development steps in this research are (1) Data collection, (2) Planning, (3) Developing product drafts, (4) Initial field trials, (5) Revision of trial results. Data is obtained through tests. Then, the quality of the questions developed was analyzed through the validity test of the items, the reliability of the questions, the differentiation of the questions, and the level of difficulty of the questions. The validity is calculated using the biserial correlation formula and product moment correlation. While the reliability is calculated using the KR 20 formula. The results of the analysis show that there is 10 questions that meets the specified criteria. So there are 14 questions that inputted in the educational game "Deutsch XII" through "GoConqr".

Keywords: Development, Reading exercise, GoConqr

PENDAHULUAN

Peserta didik yang saat ini menempuh pendidikan di SMA dan sederajat merupakan para generasi Z. Mereka secara naluriah senang menggunakan internet untuk

berkomunikasi, belajar, atau mencari sesuatu yang baru (Tapscott, 2008: 11). Oleh karena itu, mereka sangat kesulitan untuk melepaskan diri dari gadget.

Saat ini, pemerintah juga telah menetapkan adanya ujian nasional secara online atau yang biasa disebut dengan Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK). Tes ini juga biasa disebut CBT (Computer Based Test). Tak hanya sampai disitu, saat ini sekolah-sekolah pun juga mulai menerapkan sistem Penilaian Akhir Semester (PAS) berbasis komputer.

Seseorang dapat dikatakan memiliki kemampuan membaca yang baik apabila ia mampu membaca dengan cepat dan memahami isi secara keseluruhan dengan baik (Tampubolon, 1990: 7). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SMAN 12 Surabaya, dari 4 keterampilan berbahasa, guru lebih fokus pada pembelajaran keterampilan membaca. Hal ini karena keterampilan membaca adalah awal untuk memulai keterampilan lainnya seperti mendengar, menulis, dan berbicara. Oleh karena itu guru banyak memberikan latihan soal keterampilan membaca. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru, ketersediaan latihan soal mata pelajaran bahasa Jerman sangat sedikit. Apalagi yang berbentuk CBT, jumlahnya sangat sedikit. Jadi, guru harus mempersiapkan bahannya sendiri terlebih dahulu untuk diberikan kepada peserta didik.

Berdasarkan paparan di atas yang menyebutkan bahwa peserta didik SMA saat ini merupakan generasi Z yang senang menghabiskan waktu dengan alat elektronik mereka, keterampilan membaca yang merupakan awal untuk memulai keterampilan lainnya, dan ketersediaan latihan soal bahasa Jerman yang jumlahnya sedikit, maka dibuatlah pengembangan latihan membaca ke dalam *game* edukasi melalui "GoConqr". Latihan soal yang dikembangkan akan diujicobakan untuk mengetahui kualitasnya. Soal-soal yang dikembangkan mengacu pada Kurikulum 2013 revisi dan KKM guru untuk kelas XII semester 1.

Adapun rumusan masalahnya adalah apakah latihan membaca yang dikembangkan untuk kelas XII semester 1 ke dalam *game* edukasi melalui "GoConqr" sesuai dengan kriteria. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah (1) soal yang dikembangkan berjumlah 50 soal; (2) butir soal dikembangkan berdasarkan KKM kelas XII semester 1 dan KD pada Kurikulum 2013 Revisi; (3) soal yang dikembangkan dibatasi hingga ranah kognitif C4 (Taksonomi Bloom); (4) Penelitian ini hanya mengacu pada analisis butir soal yang dikembangkan lalu dimasukkan ke dalam *game* edukasi "Deutsch XII"; (5) Hasil penelitian dibatasi untuk SMAN 12 Surabaya. Dan tujuan penelitian ini adalah menghasilkan soal yang sesuai dengan kriteria untuk latihan membaca kelas XII Semester 1 ke dalam *game* edukasi melalui "GoConqr".

METODE

Tahapan penelitian yang dilakukan mengacu pada model pengembangan R&D. Borg and Gall (1988) menjelaskan bahwa *research and development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (dalam Sugiyono, 2012 : 4). Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model *Research and Development* yang dikemukakan oleh Borg and Gall. Pada model ini terdapat 10 langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan (Sukmadinata, 2005: 169) yang terdiri dari (1) pengumpulan data; (2) perencanaan; (3) mengembangkan draft produk; (4) uji coba lapangan awal, (5) revisi hasil uji coba; (6) uji coba lapangan; (7) menyempurnakan produk hasil lapangan; (8) uji pelaksanaan lapangan; (9) menyempurnakan produk akhir; dan (10) desiminasi implementasi. Namun dalam penelitian ini tidak semua langkah-langkah yang ada pada model tersebut digunakan. Hal ini karena disesuaikan dengan karakteristik yang akan diteliti, kesempatan, dan keterbatasan waktu penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini akan dibahas proses pengembangan latihan ke dalam *game* edukasi melalui "GoConqr" menurut Borg and Gall, yaitu:

1. Pengumpulan Data (Studi Pendahuluan)

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Jerman di SMAN 12 Surabaya, guru lebih fokus terhadap pembelajaran keterampilan membaca sehingga lebih banyak memberikan latihan soal untuk keterampilan tersebut. Oleh karena itu soal akan dibuat pada ranah kognitif yang mengacu pada kriteria kelulusan minimal (KKM) yang dibuat oleh guru dan Kurikulum 2013 revisi.

2. Perencanaan (Perancangan Instrumen)

Dalam penelitian ini soal yang dikembangkan berbentuk pilihan ganda. Jumlah soal yaitu 50 butir dengan waktu pengerjaan dalam tes uji coba selama 90 menit. Peserta yang akan menjadi subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XII IPA 1 SMAN 12 Surabaya. Jika peserta didik dapat menjawab suatu butir soal maka akan mendapatkan skor 1, jika salah maka mendapatkan skor 0. Kriteria latihan membaca yang akan dimasukkan ke dalam *game* edukasi "Deutsch XII" yaitu (1) butir soal yang dikembangkan valid; (2) butir soal yang dikembangkan reliabel; (3) daya pembeda butir soal minimal cukup atau 0,21; (4) tingkat kesukaran kategori sedang.

Jika butir soal mampu memenuhi 3 dari 4 kriteria (didalamnya harus termasuk validitas) maka soal dianggap sudah memenuhi kriteria untuk dimasukkan ke dalam game edukasi “Deutsch XII”.

3. Mengembangkan Draft Produk

Soal dikembangkan berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat yaitu pada ranah kognitif hingga C4 Taksonomi Bloom. Soal dibuat dengan materi pada kelas XII semester 1 dengan tema Freizeit. Alternatif jawaban yang disediakan sebanyak 4 pilihan.

4. Uji Coba Lapangan Awal

Soal latihan membaca yang telah dikembangkan kemudian diujicobakan pada peserta didik kelas XII IPA 1 di SMAN 12 Surabaya. Setelah itu, soal

dianalisis menggunakan Ms Excel dan ANATES untuk mencari validitas, reliabilitas, daya pembeda, serta tingkat kesukaran soal.

Validitas butir soal dicari menggunakan rumus *product moment correlation* dan korelasi biserial. Sedangkan reliabilitas soal dicari menggunakan rumus KR 20. Koefisien reliabilitas soal berdasarkan perhitungan menggunakan rumus KR 20 yaitu 0,341. Hasil analisis secara lengkap dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi hasil analisis butir soal

No Soal	r-pbi	korelasi(validitas)	Tingkat kesukaran	Kriteria	Indeks DP	Kriteria
1	0.212	Tidak Valid	0.97	Mudah	11,11	Buruk
2	#DIV/0!	#DIV/0!	1.00	Mudah	0,00	Buruk
3	0.462	Valid	0.94	Mudah	22,22	Cukup
4	-0.065	Tidak Valid	0.94	Mudah	0,00	Buruk
5	#DIV/0!	#DIV/0!	1.00	Mudah	0,00	Buruk
6	0.219	Tidak Valid	0.44	Sedang	33,33	Cukup
7	#DIV/0!	#DIV/0!	1.00	Mudah	0,00	Buruk
8	-0.294	Tidak Valid	0.62	Sedang	-22,22	Sangat Buruk
9	0.530	Valid	0.82	Mudah	55,56	Baik
10	#DIV/0!	#DIV/0!	1.00	Mudah	0,00	Buruk
11	-0.155	Tidak Valid	0.97	Mudah	-11,11	Sangat Buruk
12	0.291	Tidak Valid	0.91	Mudah	22,22	Cukup
13	0.206	Tidak Valid	0.76	Mudah	33,33	Cukup
14	-0.012	Tidak Valid	0.94	Mudah	0,00	Buruk
15	#DIV/0!	#DIV/0!	1.00	Mudah	0,00	Buruk
16	0.466	Valid	0.91	Mudah	33,33	Cukup
17	0.118	Tidak Valid	0.06	Sukar	11,11	Buruk
18	0.117	Tidak Valid	0.21	Sukar	22,22	Cukup
19	-0.009	Tidak Valid	0.97	Mudah	0,00	Buruk
20	0.598	Valid	0.88	Mudah	44,44	Baik
21	#DIV/0!	#DIV/0!	1.00	Mudah	0,00	Buruk
22	0.285	Tidak Valid	0.97	Mudah	0,00	Buruk

23	0.674	Valid	0.76	Mudah	66,67	Baik
24	-0.012	Tidak Valid	0.94	Mudah	0,00	Buruk
25	-0.044	Tidak Valid	0.56	Sedang	0,00	Buruk
26	#DIV/0!	#DIV/0!	0.00	Sukar	0,00	Buruk
27	0.260	Tidak Valid	0.85	Mudah	22,22	Cukup
28	#DIV/0!	#DIV/0!	1.00	Mudah	0,00	Buruk
29	#DIV/0!	#DIV/0!	1.00	Mudah	0,00	Buruk
30	0.645	Valid	0.85	Mudah	44,44	Baik
31	#DIV/0!	#DIV/0!	1.00	Mudah	0,00	Buruk
32	0.419	Valid	0.44	Sedang	44,44	Baik
33	#DIV/0!	#DIV/0!	1.00	Mudah	0,00	Buruk
34	#DIV/0!	#DIV/0!	0.00	Sukar	0,00	Buruk
35	#DIV/0!	#DIV/0!	1.00	Mudah	0,00	Buruk
36	-0.167	Tidak Valid	0.68	Sedang	-22,22	Sangat Buruk
37	0.476	Valid	0.74	Mudah	55,56	Baik
38	#DIV/0!	#DIV/0!	1.00	Mudah	0,00	Buruk
39	#DIV/0!	#DIV/0!	1.00	Mudah	0,00	Buruk
40	#DIV/0!	#DIV/0!	1.00	Mudah	0,00	Buruk
41	-0.065	Tidak Valid	0.94	Mudah	-11,11	Sangat Buruk
42	0.020	Tidak Valid	0.88	Mudah	11,11	Buruk
43	#DIV/0!	#DIV/0!	1.00	Mudah	0,00	Buruk
44	0.645	Valid	0.85	Mudah	55,56	Baik
45	-0.009	Tidak Valid	0.97	Mudah	0,00	Buruk
46	0.703	Valid	0.71	Mudah	66,67	Baik
47	#DIV/0!	#DIV/0!	1.00	Mudah	0,00	Buruk
48	#DIV/0!	#DIV/0!	1.00	Mudah	0,00	Buruk
49	-0.093	Tidak Valid	0.35	Sedang	-11,11	Sangat Buruk
50	0.009	Tidak Valid	0.03	Sukar	0,00	Buruk

5. Revisi Hasil Uji Coba

Berdasarkan hasil analisis, soal yang valid dan memenuhi kriteria sehingga dapat langsung dimasukkan ke dalam *game* edukasi “Deutsch XII” sebanyak 10 soal. Jadi, dapat disimpulkan bahwa soal yang dimasukkan ke dalam *game* edukasi “Deutsch XII” berjumlah 10 soal yaitu nomor 3, 9, 16, 20, 23, 30, 32, 37, 44, dan 46.

Soal yang telah sesuai kriteria dimasukkan *game* edukasi berbentuk kuis dalam GoConqr. Fitur yang digunakan dalam pembuatan adalah kuis. Soal serta jawaban di dalam kuis dibuat keluar secara acak. Jadi, tiap peserta didik yang mengerjakan akan menerima soal serta urutan jawaban yang berbeda. Waktu pengerjaannya yaitu 18 menit (dihitung berdasarkan waktu dalam ujian jika 50 soal 90 menit). Setelah mengerjakan semua soal, peserta

didik dapat melihat hasilnya secara langsung serta pembahasan dari tiap soal.

PENUTUP

Simpulan

Model pengembangan yang digunakan dalam model pengembangan R&D menurut Borg and Gall, yang terdiri dari (1) pengumpulan data; (2) perencanaan; (3) mengembangkan draft produk; (4) uji coba lapangan awal, (5) revisi hasil uji coba; (6) uji coba lapangan; (7) menyempurnakan produk hasil lapangan; (8) uji pelaksanaan lapangan; (9) menyempurnakan produk akhir; dan (10) desiminasi implementasi. Pada tahapan pertama dilakukan pengumpulan data atau studi pendahuluan dengan mewawancarai guru bahasa Jerman di SMAN 12 Surabaya dan membaca KKM serta kurikulum 2013 revisi untuk kelas XII. Berdasarkan hasil wawancara didapatkan hasil bahwa latihan yang paling banyak diberikan adalah latihan membaca. Namun ketersediaan latihan membaca bahasa Jerman apalagi yang berbentuk CBT sangat sedikit jumlahnya. Hal itulah yang menjadikan latar belakang dalam penelitian ini sehingga dikembangkan latihan soal ke dalam *game* edukasi “Deutsch XII” melalui “GoConqr”. Pada tahapan kedua dilakukan perancangan instrumen atau perencanaan dengan menentukan bentuk dan jenis tes, banyak butir, waktu pengerjaan, peserta uji coba, aturan skoring, kriteria uji coba dan penyusunan kisi-kisi soal. Pada tahap ketiga, soal dikembangkan sesuai dengan kisi-kisi yang telah dibuat. Setelah itu pada tahap keempat soal diujicobakan. Kemudian soal dianalisis berdasarkan hasil uji coba. Hasil analisis menunjukkan bahwa soal yang sesuai dengan kriteria berjumlah 10 butir soal. Setelah itu, pada tahap kelima atau akhir, butir soal yang sesuai kriteria dan telah disempurnakan tersebut dikompilasi dan dimasukkan ke dalam *game* edukasi “Deutsch XII”.

Saran

Soal yang telah dikembangkan dalam penelitian ini memiliki koefisien reliabilitas yang rendah yaitu 0,341 sehingga sebaiknya digunakan hanya untuk latihan saja dan tidak digunakan sebagai bahan tes. Selain itu, aplikasi GoConqr yang dibuat oleh ExamTime Ltd dalam penelitian memiliki fitur yang sangat banyak, tidak hanya kuis namun juga ada presentasi dan pembuatan soal-soal dengan bentuk lainnya. Hal ini tentunya dapat menjadi bahan untuk penelitian selanjutnya jika ingin mengembangkan sesuatu ke dalam media GoConqr dengan fitur lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Asmiatun, Siti dkk. 2017. *Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity*. Yogyakarta: Deepublish
- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Funk, Hermann dkk. 2014. *Deutsch Lehren Lernen. 4: Aufgaben, Übungen, Interaktion*. München: Klett-Langenscheidt.
- Gronlund, Norman Edward dkk. 2009. *Measurement and Assessment in Teaching*. 10th edition. Garamond: S4Carlisle Publishing Services.
- Hurtola, Milla. 2008. *Lesen, Leseverstehen und Lesestrategien. Am Beispiel finnischer DaF-Schüler in der gymnasialen Oberstufe*. Tesis. Universitas Tampere.
- Meier, Christoph & Seufert, Sabine. 2003. *Game-based learning: Erfahrungen mit und Perspektiven für digitale Lernspiele in der beruflichen Bildung*. In Hohenstein, Andreas & Wilbers, Karl (ed.): *Handbuch E-Learning*. Fachverlag Deutscher Wirtschaftsdienst, 2003, S. 5.
- Noemi, Pena Miguel dkk. 2014. *Educational games for Learning*. Horizon Research Publishing. (<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1053979.pdf>, diakses pada 4 Oktober 2018).
- Prastowo, Andi. 2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Retnawati, Heri. 2016. *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Subana dkk. 2000. *Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia
- Sudijono, Anas. 2012. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2009. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Tampubolon, D.P. 1992. Kemampuan Membaca: Teknik Membaca Efektif dan Efisien. Bandung: Penerbit Angkasa Bandung.

Tapscott, Don. 2009. Grown Up Digital: How The Net Generation Is Changing Your World. New York: McGraw-Hill.

Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

Veliskofa, Martina. 2013. Analyse der ausgewählten Einstufungstests zu Grammatik und Wortschatz. Tesis. Universitas Masaryk.

Yusuf, A. Muri. 2014. Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan. Jakarta: Prenamedia Group.



UNESA

Universitas Negeri Surabaya

DIE LESEÜBUNGEN ENTWICKLUNG FÜR XII. KLASSEN 1. SEMESTER IM SMAN 12 SURABAYA DURCH "GOCONQR"

Feni Yulastutik

Studienprogramm S1 Pädagogik der Deutsche Sprache, Fakultät für Sprache und Kunst, Staatliche Universität von Surabaya

Feni_yuli_a@yahoo.com

Drs. Suwarno Imam Samsul, M.Pd.

Studienprogramm S1 Pädagogik der Deutsche Sprache, Fakultät für Sprache und Kunst, Staatliche Universität von Surabaya

suwarnoimam@unesa.ac.id

Auszug

Lese Fertigkeit sind wichtig, um andere Fähigkeiten wie Hören, Schreiben und Sprechen zu beginnen. Deshalb gibt die Lehrerin den Schülern viele Übungen zum Lesen. Die Anzahl der Übungen für deutsch ist jedoch wenig, insbesondere in Form eines Computer-basierten Tests. Außerdem haben die Regierung nun eine Abschlussprüfung in Form eines Computer-basierten Tests durchgeführt. Sogar einige Schulen durchführen eine Abschlussprüfung in Form eines Computer-basierten Tests. Deswegen wurde in dieser Untersuchung eine Leseübungen im Lernspiel "Deutsch XII" entwickelt. So können die Schüler die Technologie nicht nur zum Spielen benutzen, sondern auch zum Lernen. Außerdem wurde das Lernspiel "Deutsch XII" gewählt, weil die Schüler von SMA heute gerne mit ihren Handys und Laptops spielen (Generation Z). Diese Übung ist in Form eines Multiple-choice für Schüler der XII-Klasse im 1. Semester. Die Fragenentwicklung orientierte sich am R&D modell von Borg und Gall. Die Entwicklungsschritte dieser Untersuchung sind (1) Datenerfassung, (2) Planung, (3) Entwicklung von Produktentwürfen, (4) erste Feldversuche, (5) Überprüfung der Versuchsergebnisse. Daten werden durch Tests erhalten. Dann wurde die Gütekriterien für entwickelten Fragen durch Tests der Validität, Reliabilität, Differenzierung und des Schwierigkeitsgrades analysiert. Die Validität wird der Biseriale Korrelation Formel und der Produkt Moment Korrelation berechnet. Und die Reliabilität wird mit der Formel KR 20 berechnet. Die Ergebnisse der Analyse zeigen, dass 10 Fragen die Kriterien erfüllen. Also Die Fragen, die im Lernspiel "Deutsch XII" über "GoConqr" eingegeben wurden, sind 10 Fragen.

Schlüsselwörter: Entwicklung, Leseübungen, GoConqr

Abstract

Reading skills are important to start other skills such as listening, writing, and speaking. Therefore the teacher give the students many reading exercises. However, the amount of exercises for German subject is very little, especially in the form of a Computer Based Test. Even though at this time the government has set a CBT exam. Even some schools also use CBT for the final semester assessment. Therefore in this study will be developed reading exercises in the educational game "Deutsch XII". So, the students can use technology not only to play, but also to learn. In addition, the educational game "Deutsch XII" was chosen because the characteristics of high school students nowadays are students who like to play with their cellphones and laptops (Generation Z). This exercise is in the form of multiple choices for students in the XII Grade in first semester. The development of the exercises in the educational game "Deutsch XII" uses the research and development model of Borg and Gall. The development steps in this research are (1) Data collection, (2) Planning, (3) Developing product drafts, (4) Initial field trials, (5) Revision of trial results. Data is obtained through tests. Then, the quality of the questions developed was analyzed through the validity test of the items, the reliability of the questions, the differentiation of the questions, and the level of difficulty of the questions. The validity is calculated using the biserial correlation formula and product moment correlation. While the reliability is calculated using the KR 20 formula. The results of the analysis show that there is 10 questions that meets the specified criteria. So there are 14 questions that inputted in the educational game "Deutsch XII" through "GoConqr".

Keywords: Development, Reading exercise, GoConqr

HINTERGRUND

Die Schüler, die heute an der High School studieren, sind die Generation Z. Sie benutzen das Internet gerne, um zu kommunizieren, zu lernen oder nach etwas Neuem zu

suchen (Tapscott, 2008: 11). Daher verbringen sie gerne viel Zeit mit ihrem Handy.

Heute hat die Regierung auch eine nationale Online-Prüfung oder einen Computer Basierten Test

durchgeführt. Außerdem haben die Schulen begonnen, computer basierte Tests für das Abschlussprüfung durchführen.

Man kann sagen, dass jemand gute Lesekompetenz besitzt, wenn er schnell lesen und den Inhalt gut verstehen kann (Tampubolon, 1990: 7). Basierend auf den Ergebnissen der Interviews mit dem Lehrerin von SMAN 12 Surabaya, sie sind fokussiert im Lesefertigkeit, weil Lesefertigkeit wichtig sind, um andere Fertigkeiten wie Hören, Schreiben und Sprechen zu erlernen. Deshalb gibt die Lehrerin viele übungen beim Lesen. Auf der Grundlage der Ergebnisse von Interviews mit dem Lehrerin entspricht die Anzahl der Übungen für deutsch sind wenig. Darüber hinaus gibt es in Form von computer basierten test nur sehr wenige. Die Lehrerin muss das Material selbst vorbereiten, um es den Schülern zu geben.

Basierend auf der obigen Erklärung, die besagt, dass Schüler in SMA heutzutage eine Generation Z sind, die gerne Zeit mit ihren Geräten verbringt, Lesefertigkeit sind wichtig, um eine weitere Fertigkeit zu beginnen, und die wenige Anzahl deutscher Übungen, entwickelte die Leseübungen in das Lernspiel durch "GoConqr". Die entwickelten Übungen werden auf ihre Qualität hin getestet. Die entwickelten Fragen beziehen sich auf die revidiert 2013 Curriculum und das Mindest-bestand-Kriterien für Schüler der Klasse XII, die vom Lehrer erstellt wurden.

Die Formulierung des Problems lautet, ob abschließende Leseübungen in der XII. Klasse des 1. Semesters in das Lernspiel über "GoConqr" gemäß den Kriterien entwickelt werden. Die Problemgrenzen in dieser Studie sind (1) die Anzahl der entwickelten Fragen beträgt 50 Fragen; (2) Die Fragen wurden auf der Grundlage des ersten Semesters der Mindest-bestand-Kriterien der Besoldungsgruppe XII und des überarbeiteten Curriculum 2013 erarbeitet; (3) Die entwickelten Fragen beschränken sich auf den kognitiven Bereich von C4 (Bloom-Taxonomie); (4) Diese Studie bezieht sich nur auf die Analyse von Elementen, die entwickelt und dann in das Lernspiel "Deutsch XII" eingegeben werden; (5) Die Forschungsergebnisse sind auf SMAN 12 Surabaya beschränkt. Das Ziel dieser Untersuchung ist es, Fragen zu erstellen, die die Kriterien für die Leseübungen für XII: Klasse, Semester 1, über "GoConqr" erfüllen.

METHODE

Die Untersuchungen beziehen sich auf das Forschungs- und Entwicklungsmodell. Borg und Gall (1988) erläuterten, dass Forschung und Entwicklung eine Forschungsmethode ist, die zur Entwicklung oder

Validierung von Produkten für Bildung und Lernen verwendet wird (in Sugiyono, 2012: 4). Diese Untersuchung ist eine Entwicklungsuntersuchung, die das von Borg und Gall vorgeschlagene Forschungs- und Entwicklungsmodell verwendet. In diesem Modell gibt es 10 Schritte zur Implementierung von Forschungs- und Entwicklungsstrategien (Sukmadinata, 2005: 169), die aus (1) Datenerhebung; (2) Planung; (3) Produktentwürfe entwickeln; (4) erste Feldversuche, (5) Überprüfung der Ergebnisse der Versuche; (6) Feldversuche; (7) Ausbeuten an Produkten; (8) Feldimplementierungstest; (9) Perfektionieren des Endprodukts; und (10) Verbreitung der Umsetzung. In dieser Studie werden jedoch nicht alle Schritte des Modells verwendet. Dies liegt daran, dass es an die zu untersuchenden Merkmale, Möglichkeiten und Grenzen der Forschungszeit angepasst ist.

ERGEBNISSE UND DISKUTION

In dieser Studie werden wir den Prozess der Entwicklung von Übungen zu Lernspielen durch "GoConqr" nach Borg und Gall diskutieren, und zwar:

1. Datenerhebung (Vorstudie)

Basierend auf den Ergebnissen der Interviews mit deutschen Lehrern bei SMAN 12 Surabaya konzentrieren sich die Lehrerin auf der Lesefertigkeit, so dass sie mehr Übungen für diese Fertigkeiten anbieten. Daher wird die Frage im kognitiven Bereich gestellt, der sich auf die vom Lehrer festgelegten Mindest-bestand-Kriterien und das überarbeitete Curriculum 2013 bezieht.

2. Planung (Instrument Design)

In dieser Untersuchung wurden die Fragen in Form von Multiple-choices erstellt. Die Anzahl der Fragen beträgt 50. Die angegebene Zeit beträgt 90 Minuten. Teilnehmer der Untersuchung sind Schüler der Klasse XII von SMAN 12 Surabaya. Wenn die Schüler eine Frage beantworten können, erhalten sie eine Punktzahl von 1, wenn sie falsch ist, erhalten sie 0. Die Kriterien für die Leseübungen in das Lernspiel "Deutsch XII" aufgenommen, nämlich (1) die entwickelten Artikel sind gültig; (2) Artikel, die entwickelt werden, sind zuverlässig; (3) die Differenzierung des Postens ist mindestens ausreichend oder 0,21; (4) der Schwierigkeitsgrad liegt in der mittleren Kategorie.

Wenn der Gegenstand 3 der 4 Kriterien erfüllen kann (in denen er Gültigkeit enthalten muss), wird davon ausgegangen, dass die Frage die Kriterien erfüllt, die in das Lernspiel "Deutsch XII" aufgenommen werden sollen.

3. Entwickeln eines Produktentwurfs

Fragen werden basierend auf dem erstellten Raster entwickelt, und zwar im kognitiven Bereich der C4 Bloom-Taxonomie. Die Frage wird mit Material der Klasse XII 1. Semester mit dem Thema Freizeit gestellt. Alternative Antworten werden in 4 Auswahlmöglichkeiten angeboten.

4. Erster Feldversuch

Die entwickelten Leseübungen werden in der XII. Klasse der SMAN 12 Surabaya getestet. Anschließend wurden die Fragen mit Excel und

ANATES analysiert, um nach Validität, Reliabilität, Differenzierung, und Schwierigkeitsgrad der Fragen zu suchen. Die Validität wurde unter Verwendung der Produktmoment-Korrelationsformel und der biserialen Korrelation gesucht. Während die Reliabilität der Frage anhand der KR 20-Formel berechnet wird. Der Reliabilitätskoeffizient basierend auf der Berechnung unter Verwendung der KR 20-Formel beträgt 0,341. Die vollständigen Analyseergebnisse sind in der folgenden Tabelle dargestellt:

Tabelle 1. Zusammenfassung der Analyseergebnisse

Nummer	r-pbi	Validität	Schwierigkeitsgrad	Kriterien	Differenzierung	Kriterien
1	0.212	Invalid	0.97	Einfach	11,11	Schlecht
2	#DIV/0!	#DIV/0!	1.00	Einfach	0,00	Schlecht
3	0.462	Valid	0.94	Einfach	22,22	Genug
4	-0.065	Invalid	0.94	Einfach	0,00	Schlecht
5	#DIV/0!	#DIV/0!	1.00	Einfach	0,00	Schlecht
6	0.219	Invalid	0.44	Mittlerer	33,33	Genug
7	#DIV/0!	#DIV/0!	1.00	Einfach	0,00	Schlecht
8	-0.294	Invalid	0.62	Mittlerer	-22,22	Sehr schlecht
9	0.530	Valid	0.82	Einfach	55,56	Gut
10	#DIV/0!	#DIV/0!	1.00	Einfach	0,00	Schlecht
11	-0.155	Invalid	0.97	Einfach	-11,11	Sehr schlecht
12	0.291	Invalid	0.91	Einfach	22,22	Genug
13	0.206	Invalid	0.76	Einfach	33,33	Genug
14	-0.012	Invalid	0.94	Einfach	0,00	Schlecht
15	#DIV/0!	#DIV/0!	1.00	Einfach	0,00	Schlecht
16	0.466	Valid	0.91	Einfach	33,33	Genug
17	0.118	Invalid	0.06	Schwer	11,11	Schlecht
18	0.117	Invalid	0.21	Schwer	22,22	Genug
19	-0.009	Invalid	0.97	Einfach	0,00	Schlecht
20	0.598	Valid	0.88	Einfach	44,44	Gut
21	#DIV/0!	#DIV/0!	1.00	Einfach	0,00	Schlecht
22	0.285	Invalid	0.97	Einfach	0,00	Schlecht
23	0.674	Valid	0.76	Einfach	66,67	Gut
24	-0.012	Invalid	0.94	Einfach	0,00	Schlecht
25	-0.044	Invalid	0.56	Mittlerer	0,00	Schlecht

26	#DIV/0!	#DIV/0!	0.00	Schwer	0,00	Schlecht
27	0.260	Invalid	0.85	Einfach	22,22	Genug
28	#DIV/0!	#DIV/0!	1.00	Einfach	0,00	Schlecht
29	#DIV/0!	#DIV/0!	1.00	Einfach	0,00	Schlecht
30	0.645	Valid	0.85	Einfach	44,44	Gut
31	#DIV/0!	#DIV/0!	1.00	Einfach	0,00	Schlecht
32	0.419	Valid	0.44	Mittlerer	44,44	Gut
33	#DIV/0!	#DIV/0!	1.00	Einfach	0,00	Schlecht
34	#DIV/0!	#DIV/0!	0.00	Schwer	0,00	Schlecht
35	#DIV/0!	#DIV/0!	1.00	Einfach	0,00	Schlecht
36	-0.167	Invalid	0.68	Mittlerer	-22,22	Sehr schlecht
37	0.476	Valid	0.74	Einfach	55,56	Gut
38	#DIV/0!	#DIV/0!	1.00	Einfach	0,00	Schlecht
39	#DIV/0!	#DIV/0!	1.00	Einfach	0,00	Schlecht
40	#DIV/0!	#DIV/0!	1.00	Einfach	0,00	Schlecht
41	-0.065	Invalid	0.94	Einfach	-11,11	Sehr schlecht
42	0.020	Invalid	0.88	Einfach	11,11	Schlecht
43	#DIV/0!	#DIV/0!	1.00	Einfach	0,00	Schlecht
44	0.645	Valid	0.85	Einfach	55,56	Gut
45	-0.009	Invalid	0.97	Einfach	0,00	Schlecht
46	0.703	Valid	0.71	Einfach	66,67	Gut
47	#DIV/0!	#DIV/0!	1.00	Einfach	0,00	Schlecht
48	#DIV/0!	#DIV/0!	1.00	Einfach	0,00	Schlecht
49	-0.093	Invalid	0.35	Mittlerer	-11,11	Sehr schlecht
50	0.009	Invalid	0.03	Schwer	0,00	Schlecht

5. Überarbeitung der Versuchsergebnisse

Basierend auf den Ergebnissen der Analyse sind die Fragen, die gültig sind und die Kriterien erfüllen, damit sie direkt in das Lernspiel "Deutsch XII" eingegeben werden können, 10 Fragen. Daraus kann gefolgert werden, dass das Lernspiel "Deutsch XII" 10 Fragen enthält, nämlich die Nummern 3, 9, 16, 20, 23, 30, 32, 37, 44 und 46.

Fragen, die die Kriterien erfüllen, sind in GoConqr im Lernspiel enthalten. Die verwendeten Funktionen sind Quizfragen. Die Fragen und Antworten im Quiz wurden zufällig ausgewählt. So erhält jeder Schüler Fragen und eine andere Reihenfolge der Antworten. Die Bearbeitungszeit beträgt 18 Minuten (berechnet aus der

Prüfungszeit, wenn 50 Fragen 90 Minuten sind). Nachdem alle Fragen abgeschlossen sind, können die Schüler die Ergebnisse direkt sehen und jede Frage überprüfen.

SCHLUSS

Abschluss

Das verwendete Entwicklungsmodell ist das Entwicklungsmodell für F & E nach Borg und Gall, das aus (1) Datenerhebung besteht; (2) Planung; (3) Produktentwürfe entwickeln; (4) erste Feldversuche, (5) Überprüfung der Ergebnisse der Versuche; (6) Feldversuche; (7) Ausbeuten an Produkten; (8) Feldimplementierungstest; (9) Perfektionieren des Endprodukts; und (10) Verbreitung der Umsetzung. In der ersten Phase wurde eine Datenerhebung oder Vorstudie

durchgeführt, in der deutsche Sprachlehrer von SMAN 12 Surabaya interviewt und das KKM sowie das überarbeitete Curriculum 2013 für Klasse XII gelesen wurden. Basierend auf den Ergebnissen des Interviews wurde festgestellt, dass die üblichste Übung das Lesen war. Es gibt jedoch nur sehr wenige deutsche Leseübungen, insbesondere solche in Form von CBT. Das macht den Hintergrund in dieser Studie so, dass das Problemtraining über GoConqr zum Lernspiel "Deutsch XII" entwickelt wird. In der zweiten Phase wurde das Design oder die Planung des Instruments durchgeführt, indem Form und Art des Tests, viele Elemente, Bearbeitungszeit, Testteilnehmer, Bewertungsregeln, Testkriterien und Vorbereitung des Fragenrasters festgelegt wurden. In der dritten Stufe wird die Frage entsprechend dem erstellten Raster entwickelt. Danach wurde in der vierten Stufe die Frage geprüft. Anschließend werden die Fragen anhand der Ergebnisse der Studie analysiert. Die Ergebnisse der Analyse zeigen, dass es sich bei den Fragen, die den Kriterien entsprechen, um 10 Elemente handelt. Danach werden in der fünften oder letzten Stufe, werden die Elemente, die den Kriterien entsprechen und verfeinert wurden, zusammengestellt und in das Lernspiel "Deutsch XII" aufgenommen.

Vorschlag

Die Fragen, die in dieser Studie entwickelt wurden, weisen einen niedrigen Zuverlässigkeitskoeffizienten von 0,341 auf. Sie sollten daher nur für das Training und nicht als Testmaterial verwendet werden. Darüber hinaus hat die von ExamTime Ltd in der Forschung erstellte Anwendung GoConqr sehr viele Funktionen, nicht nur ein Quiz, sondern auch Präsentationen und andere Fragestellungen. Dies kann natürlich ein Material für die weitere Forschung sein, wenn Sie etwas mit anderen Features in GoConqr-Medien entwickeln möchten.

BIBLIOGRAPHIE

- Arifin, Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Asmiatun, Siti dkk. 2017. *Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity*. Yogyakarta: Deepublish
- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Funk, Hermann dkk. 2014. *Deutsch Lehren Lernen. 4: Aufgaben, Übungen, Interaktion*. München: Klett-Langenscheidt.
- Gronlund, Norman Edward dkk. 2009. *Measurement and Assessment in Teaching*. 10th edition. Garamond: S4Carlisle Publishing Services.
- Hurtola, Milla. 2008. *Lesen, Leseverstehen und Lesestrategien. Am Beispiel finnischer DaF-Schüler in der gymnasialen Oberstufe*. Tesis. Universitas Tampere.
- Meier, Christoph & Seufert, Sabine. 2003. *Game-based learning: Erfahrungen mit und Perspektiven für digitale Lernspiele in der beruflichen Bildung*. In Hohenstein, Andreas & Wilbers, Karl (ed.): *Handbuch E-Learning*. Fachverlag Deutscher Wirtschaftsdienst, 2003, S. 5.
- Noemi, Pena Miguel dkk. 2014. *Educational games for Learning*. Horizon Research Publishing. (<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1053979.pdf>, diakses pada 4 Oktober 2018).
- Prastowo, Andi. 2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Retnawati, Heri. 2016. *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Subana dkk. 2000. *Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia
- Sudijono, Anas. 2012. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2009. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tampubolon, D.P. 1992. *Kemampuan Membaca: Teknik Membaca Efektif dan Efisien*. Bandung: Penerbit Angkasa Bandung.
- Tapscott, Don. 2009. *Grown Up Digital: How The Net Generation Is Changing Your World*. New York: McGraw-Hill.
- Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
- Veliskofa, Martina. 2013. *Analyse der ausgewählten Einstufungstests zu Grammatik und Wortschatz*. Tesis. Universitas Masaryk.
- Yusuf, A. Muri. 2014. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenamedia Group.