

PENGEMBANGAN MEDIA ROULETTE WHEEL SPIN UNTUK BERLATIH KETERAPILAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA BAHASA JERMAN SISWA KELAS XI SMA NEGERI 12 SURABAYA

Dio Setiawan Eka Saputra

Mahasiswa Program Studi Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya

diosetiawan40@gmail.com

Drs. Suwarno Imam Samsul, M.Pd.

Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, kedudukan media *roulette wheel spin* di SMA Negeri 12 Surabaya sangat dibutuhkan oleh siswa kelas XI dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Jerman. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembuatan media *roulette wheel spin* dan untuk mengetahui nilai kualitas produk penelitian. Berdasarkan teori pengembangan Thiagarajan dkk., yang hanya dibatasi pada uji pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase keseluruhan yang dicapai dari angket validasi ahli media adalah 79,16%, angket validasi ahli materi mendapat persentase keseluruhan 96,4%, dan penilaian angket respon siswa yang mendapat kriteria rata-rata 81,7%.

Kata kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran, Roulette Wheel Spin, Keterampilan Menulis*

Abstract

Based on the needs of analysis, the position of *roulette wheel spin* media is very important for student writing a Germany sentence. Purpose of this research to describe about process of *roulette wheel spin* creation and quality value of research product. Based on the development theory from Thiagarajan and colleagues, only limited to development research. Outcome of this research shown that all the presentation has been achieved from validation questionnaire of media is 79,7% , all the presentation from validation questionnaire of material is 96,4%, and all the presentation from response questionnaire of student is 81,7%.

Key words: *Development, Instructional Media, Roulette Wheel Spin, Writing Skill*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan salah satu sarana yang digunakan seseorang untuk melakukan komunikasi. Pada dasarnya bahasa memiliki sifat arbitrer dan konvensional. Dengan sifat bahasa yang arbitrer dan konvensional maka seseorang perlu mempelajari bahasa lain untuk melakukan komunikasi dengan masyarakat lain. Pada saat ini peran bahasa asing diperlukan untuk menjalin hubungan dan berinteraksi terhadap bangsa lain sehingga pemerintah mulai mengambil langkah yaitu dengan memberikan mata pelajaran bahasa asing. Salah satunya adalah bahasa Jerman yang diajarkan pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) atau Madrasah Aliyah (MA) di Indonesia sehingga dalam pengajaran bahasa Jerman peserta didik diarahkan dapat menggunakan bahasa Jerman untuk berkomunikasi sesuai aturan bahasa Jerman yang berlaku baik secara lisan maupun tertulis. Pernyataan tersebut sesuai dengan kurikulum 2013 yang diterapkan di SMA/SMK/MA. Oleh karena itu keterampilan dalam Bahasa Jerman dibutuhkan

siswa SMA/SMK/MA saat ini. Dalam pembelajaran Bahasa Jerman terdapat empat aspek keterampilan berbahasa Jerman yang perlu dikuasai oleh peserta didik yaitu keterampilan menyimak (*hörverstehen*), keterampilan menulis (*schreibfertigkeit*), keterampilan membaca (*leseverstehen*), keterampilan berbicara (*sprechfertigkeit*). Keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut saling berkaitan satu sama lain.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Jerman di SMAN 12 Surabaya, salah satu kendala yang dialami dalam pembelajaran Bahasa Jerman di SMAN 12 Surabaya yaitu kurang tersedianya bahan pendukung untuk pembelajaran keterampilan menulis. Oleh karena itu keterampilan menulis harus dimiliki oleh peserta didik untuk menunjang dalam menguasai kemampuan Bahasa Jerman. Media pembelajaran diperlukan guru untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mengasah keterampilan menulis Bahasa Jerman. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga siswa menerima simbol-

simbol yang terdapat pada media pembelajaran. Dalam hal ini media yang digunakan adalah media *roulette wheel spin*. Media *roulette wheel spin* berupa roda dari papan kayu yang memiliki jari-jari 15cm dan memiliki jarum penunjuk yang berfungsi untuk menunjukkan sektor setelah media *roulette wheel spin* berhenti diputar, kemudian siswa mengembangkan kata tersebut menjadi sebuah kalimat sederhana. Pengembangan media *roulette wheel spin* diharapkan dapat membantu siswa dalam berlatih keterampilan menulis. Hal tersebut dikarenakan siswa melakukan aktivitas nyata seperti mengamati kemudian menganalisis masalah sehingga siswa dapat memahami dan menguasai materi sebagai tujuan pembelajaran.

Peneliti menggunakan model pengembangan Thiagarajan dalam Trianto (2007a:66) bahwa pengembangan penelitian terdiri atas empat tahap utama, yaitu: 1) *Define* (pendefinisian), 2) *Design* (perancangan), 3) *Develop* (pengembangan), 4) *Disseminate* (penyebaran atau pengadaptasian).

1. Tahap pertama yaitu tahap *define* (pendefinisian). Tahap *define* (pendefinisian) merupakan tahapan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap *define* ini mencakup lima langkah pokok, yaitu analisis ujung depan (*front-end analysis*), analisis siswa (*learner analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*), dan perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*).
2. Tahap kedua merupakan *design* (perancangan). Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. Empat langkah yang harus dilakukan pada tahap ini, yaitu: (a) penyusunan standar tes (*criterion test construction*), (b) pemilihan media (*media selection*), (c) pemilihan format (*format selection*), (d) perancangan awal (*intial design*)
3. Tahap ketiga merupakan *develop* (pengembangan). tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah dan mendapat revisi berdasarkan masukan para pakar atau ahli dan data hasil uji coba
4. Tahap keempat merupakan *disseminate* (penyebaran). Proses penyebaran atau pengadaptasian merupakan suatu tahap akhir pengembangan. Tahap penyebaran dilakukan untuk mempromosikan produk pengembangan agar bisa diterima pengguna, baik individu, suatu kelompok, atau sistem. Produsen dan distributor harus selektif dan bekerja sama untuk mengemas materi dalam bentuk yang tepat. Penyebaran bisa dilakukan dikelas lain dengan tujuan untuk mengetahui efektifitas pengguna media dalam proses pembelajaran.

Permasalahan dari latar belakang penelitian ini adalah:

- Bagaimana proses pengembangan media *roulette wheel spin* untuk berlatih keterampilan menulis kalimat sederhana dalam 2 ahasa Jerman siswa kelas XI SMA Negeri 12 Surabaya?

Tujuan penelitian ini adalah:

- Mendeskripsikan pembuatan media *roulette wheel spin* untuk berlatih keterampilan menulis kalimat sederhana dalam 2ahasa Jerman siswa kelas XI SMA Negeri 12 Surabaya

Batasan masalah pada penelitian ini meliputi:

- Pengembangan media *roulette wheel spin* untuk berlatih keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman siswa SMA Negeri 12 Surabaya kelas XI dengan tema *Familie*
- Prosedur penelitian ini dibatasi hanya pada tahap uji coba terbatas, agar lebih terokus pada pengembangan produk, dalam hal ini media *roulette wheel spin*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti menggunakan model pengembangan Thiagarajan dalam Trianto (2007a:66) bahwa pengembangan penelitian terdiri atas empat tahap utama, yaitu: 1) *Define* (pendefinisian), 2) *Design* (perancangan), 3) *Develop* (pengembangan), 4) *Disseminate* (penyebaran atau pengadaptasian).

1. Tahap *Define* (pendefinisian)

Tahap *define* (pendefinisian) merupakan tahapan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. pada tahap ini dilakukan analisis awal berupa wawancara terhadap guru mata pelajaran dan penyebaran angket kebutuhan siswa. Kegiatan yang dilakukan antara lain mencermati kurikulum. Butir-butir yang dianalisis antara lain: 1) ketersediaan bahan ajar dan media pembelajaran, 2) kesesuaian dengan kurikulum, 3) penggunaan media pembelajaran. Analisis ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran dengan penyajian yang menarik sesuai tujuan pembelajaran serta sesuai dengan kurikulum. Langkah identifikasi kebutuhan selanjutnya yaitu dengan analisis angket kebutuhan siswa. Untuk mengetahui kebutuhan siswa pada tanggal 3 Mei 2019 dilakukan penyebaran angket kebutuhan siswa di kelas XI SMA Negeri 12 Surabaya. Berdasarkan hasil penyebaran angket tersebut terdapat Tahap *define* ini mencakup lima langkah pokok, yaitu analisis ujung depan (*front-end analysis*), analisis siswa (*learner analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*), dan perumusan tujuan

pembelajaran (*specifying instructional objectives*).

2. **Tahap Design (perancangan)**

Pada tahap ini dilakukan kegiatan penyusunan konsep dari media *roulette wheel spin*. Kegiatan yang dilakukan yaitu memilih bahan pembuatan dan alat pendukung. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran yang berupa media *roulette wheel spin* untuk siswa kelas XI SMA Negeri 12 Surabaya. Adapun langkah-langkah pada tahap ini adalah menentukan alat dan bahan yang digunakan. Langkah selanjutnya dalam mengembangkan media *roulette wheel spin* yaitu merumuskan butir-butir materi. Materi yang digunakan pada media *roulette wheel spin* yaitu kosakata berupa kata kerja dan kata benda yang berkaitan dengan tema *familie*. Materi ini disesuaikan lagi dengan kebutuhan siswa dan media *roulette wheel spin* yang akan dikembangkan.

Personal pronomen	Possesivpronomen		
	Maskulin	Neutral	Feminim
ich	mein	mein	meine
du	dein	dein	deine
er	sein	sein	seine
sie	ihr	ihr	ihre
es	sein	sein	seine
wir	unser	unser	unsere
ihr	euer	euer	euere
sie	ihr	ihr	ihre
Sie	Ihr	Ihr	Ihre

Wortschatz

Personal Pronomen: ich, du, er, sie es, wir, Sie, ihr, sie (pl)

Possesive Pronomen : mein, dein, sein, ihr, sein, unser, euer, ihr, ihr

Nomen : die Eltern, der Vater, die Mutter, der Bruder, die Schwester, der Großvater, die Großmutter

Verben: ist, sind

Artikel: der, die, das

Konjuntion: und

3. **Tahap Develop (pengembangan)**

Tahap ini merupakan kelanjutan dari tahap perancangan yang menghasilkan produk awal berupa media *roulette wheel spin*. Selanjutnya pada tahap ini dilakukan validasi dan respon siswa terhadap media *roulette wheel spin* yang telah dibuat untuk mengukur kualitas media pembelajaran yang telah dibuat. Data yang diperoleh dari tes hasil validasi ahli menggunakan rumus

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

Berdasarkan hasil analisis data angket validasi ahli media, diketahui bahwa media *roulette*

wheel spin mendapat persentase nilai sebesar 79,2% dan mendapat kriteria penilaian kuat. Disimpulkan bahwa produk pengembangan ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk berlatih keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman dengan sedikit revisi. Sedangkan analisis data angket validasi ahli materi diketahui bahwa butir-butir materi pada media *roulette wheel spin* mendapat persentase nilai sebesar 96,4% dengan mendapat kriteria penilaian sangat kuat. Skala penilaian yang digunakan dalam angket validasi ahli berpedoman pada Likert (Riduwan, 2015:15).

Untuk data respon siswa diambil dari pendapat siswa setelah penerapan media *roulette wheel spin*, diketahui bahwa kelayakan media ini mendapat persentase penilaian sebesar 80,37% dengan kriteria penilaian kuat. Skala penilaian yang digunakan dalam analisis angket respon siswa berpedoman pada skala Guttman (Riduwan,2015:17) untuk mendapatkan jawaban yang tegas dari responden sehingga media *roulette wheel spin* layak digunakan sebagai media pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Jerman siswa kelas XI SMA Negeri 12 Surabaya. Media ini layak digunakan untuk dijadikan media pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Jerman.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan media *roulette wheel spin* untuk berlatih keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman siswa kelas XI SMA Negeri 12 Surabaya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Langkah-langkah pengembangan media *roulette wheel spin* mengacu pada teori pengembangan Thiagarajan memiliki empat tahap utama yang dibatasi sampai pada tahap pengembangan, yaitu sebagai berikut:

1. Tahap pendefinisian, yaitu berupa analisis awal yang meliputi identifikasi kebutuhan siswa, diperoleh dari wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Jerman SMA Negeri 12 Surabaya dan membagikan angket kebutuhan siswa serta menganalisisnya. Didapati 74,9% siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran menulis bahasa Jerman dan sebanyak 86% siswa membutuhkan media pembelajaran untuk menulis. Dilanjutkan dengan analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan sebagai dasar pembuatan rancangan awal media *roulette wheel spin*.
2. Tahap perencanaan pembuatan media, meliputi perumusan butir-butir materi, dilakukan dengan pengambilan materi dalam buku yang dijadikan siswa sebagai sumber belajar, yaitu *Almanja*

- dan *Studio d* dengan tema *die Familie*. Hal tersebut dilakukan sebagai langkah awal membuat rancangan media *roulette wheel spin*.
3. Tahap pengembangan, media *roulette wheel spin* yang telah dibuat kemudian diuji kualitasnya melalui validasi oleh ahli media dan ahli materi. Uji coba terbatas juga dilakukan dengan cara menyebar angket respon kepada siswa. Tujuan penyebaran angket respon bertujuan untuk menentukan kualitas produk pengembangan disamping melalui uji validasi ahli. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media dengan teori Thiagarajan mudah untuk dilaksanakan. Dengan kata lain, teori tersebut sederhana dan mudah dalam pelaksanaannya.

Penilaian kualitas pada media *roulette wheel spin* didapat dari angket validasi media, validasi materi, angket respon siswa. Hasil penilaian analisis ahli media terhadap media *roulette wheel spin* mendapat persentase rata-rata 79,2% dengan kriteria penilaian kuat. Hasil penilaian analisis ahli materi terhadap media *roulette wheel spin* mendapat persentase rata-rata 96,4% dengan kriteria penilaian sangat kuat. Dapat disimpulkan media *roulette wheel spin* layak diujicobakan pada siswa kelas XI SMA Negeri 12 Surabaya. Setelah dilakukan uji coba terbatas, dibagikan angket respon siswa lalu hasil dari angket respon siswa dilakukan analisis. Penilaian pada angket respon siswa mendapat persentase rata-rata sebesar 81,7% dengan kriteria penilaian kuat. Dapat disimpulkan bahwa tidak semua siswa cocok dalam menggunakan media *roulette wheel spin* sebagai media pembelajaran untuk berlatih keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman.

Saran

Media *roulette wheel spin* yang sudah dihasilkan dibatasi penggunaan pada siswa kelas XI SMA Negeri 12 Surabaya dan tidak untuk dikomersilkan. Hal tersebut menjadikan acuan untuk peneliti dapat membuat media pembelajaran pada penelitian berikutnya dengan lebih baik lagi dan dapat digunakan pada skala yang lebih luas. Adapun kesulitan dalam pengembangan media *roulette wheel spin* ini adalah pemotongan papan kayu menjadi bundar sempurna 360° dan peletakan klaker pada poros papan kayu agar seimbang saat diputar. Sehingga disarankan untuk peneliti agar lebih mempertimbangkan alat yang digunakan saat produksi media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Abdulrahman & Waluyo. 2000. *Pendidikan Anak Bermasalah*: Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Aulia, Aulia. 2016. *Penerapan Metode Pembelajaran Tanya-Jawab dalam Bentuk Roda Keberuntungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Tanjung Kabupaten Ogan Ilir*. Diakses dari <http://lib.unnes.ac.id/20985/1/2303411019-S.pdf> pada tanggal 25 April 2019.

Borg & Gall. 1983. *Educational Research*. Newyork: Longman

Darhim. 1986. *Media Dan Sumber Belajar Matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka

Daryanto dan Muljo Rahardjo. 2013. *Model Pembelajaran Inovatif*

Duden. 2003. *Deutschen Universal Wörterbuch*. Mannheim, Leipzig, Wien: Dudenverlag.

Diknas. 2004. *Pedoman Umum Pemilihan dan Pemanfaatan Bahan Ajar*. Ditjen dasmenum. Jakarta.

Hamalik, Oemar. 1986. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumnus

Hartley, J. 1985. *Designing Instructional Text*. Second Edition. New York: Nichols Publishing Company

Hornby, A S. 1989. *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. London: Oxford University Press

Kridalaksana, Harimurti. 2001. *Kamus Linguistik Edisi Ketiga*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Levie, W.H. and Lentz, R. 1982. *Effects of text illustrations: a review of research*. Educational and Communication and Technology Journal, 30: 195-232.

Nababan, P.W.J. 1986. *Sosiolinguistik dan Pengajarannya dalam Pelba 2 (ed. Bambang Kaswanti Purwo)*. Jakarta: Lembaga Bahasa untuk Atmajaya.

Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPF

Poerwadarminta. W.J.S. 2003. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka

Sudjana, N & Rivai, A. 1992. *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Sinar baru

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

_____. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta

Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Surabaya: Pustaka Ilmu

Wibowo, Wahyu. 2001. *Manajemen Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Surabaya: Pustaka Ilmu



DIE ENTWICKLUNG DES ROULETTE WHEEL SPIN MEDIEN FÜR SCHREIBFERTIGKEIT ÜBUNGEN DER EINFACHEN SÄTZE DIE DER SCHÜLER DER XI KLASSE SMAN 12 SURABAYA

Dio Setiawan Eka Saputra

Studienprogramm S-1 Pädagogik der Deutsche Sprache, Deutsche Sprache und Literatur, Fakultät für Sprache und Kunst
Staatlichen Universität Surabaya

diosetiawan40@gmail.com

Drs. Suwarno Imam Samsul, M.Pd.

Dozent an der Deutscheabteilung, Fakultät Sprach und Kunst

Auszug

Basierend auf die Ergebnisse der gebrauchten Fragebogen spielt die *roulette wheel spin* medien große Rolle für den deutschen Unterricht in Bezug auf Schreibfertigkeit in der Klasse XI SMAN 12 Surabaya. Die Untersuchung beabsichtigt, Prozess den *roulette wheel spin* medien innerhalb ihrer Qualität zu entwickeln. Beruhend auf die Verwendung der Theorie von Thiagarajan hat die Untersuchung Ergebnisse. Die Untersuchung Ergebnisse haben gezeigt, dass die Untersuchung 79,7% für die Fragebogen der Medienexpert hat und 96,3% für die Fragebogen der Materilien experten. Daneben gibt es 81,7% für Response auf *roulette wheel spin* medien.

Schlüsselwort: *Entwicklung, die Lernmedien, Roulette Wheel Spin, Schreibverstehen*

Abstrak

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, kedudukan media *roulette wheel spin* di SMA Negeri 12 Surabaya sangat dibutuhkan oleh siswa kelas XI dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Jerman. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembuatan media *roulette wheel spin* dan untuk mengetahui nilai kualitas produk penelitian. Berdasarkan teori pengembangan Thiagarajan dkk., yang hanya dibatasi pada uji pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase keseluruhan yang dicapai dari angket validasi ahli media adalah 79,16%, angket validasi ahli materi mendapat persentase keseluruhan 96,4%, dan penilaian angket respon siswa yang mendapat kriteria rata-rata 81,7%.

Kata kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran, Roulette Wheel Spin, Keterampilan Menulis*

EINFÜHRUNG

Sprache ist eines der Medien, mit denen jemand kommunizieren kann. Sprache hat willkürlichen und konventionellen Charakter gemacht. Mit der Natur willkürlicher und konventioneller Sprachen muss jemand eine andere Sprache lernen um mit anderen Gemeinschaften zu kommunizieren. Die Rolle ausländischer Experten ist erforderlich, um Beziehungen aufzubauen und mit anderen Nationen in Kontakt zu treten, damit die Regierung Schritte unternimmt, indem si Sprachunterricht erteilt. Die Regierung bietet Deutschunterricht in der Oberstufe, in der Berufsschule und in der Madrasah Aliyah in Indonesien an, damit die Schüler in deutscher Sprache angewiesen werden, in den Deutschland nach den Regeln der deutschen Sprache kommunizieren zu können. Die Aussage steht in Einklang mit dem Lehrplan 2013 in der SMA, SMK, und MA angewendet wird. Daher sin derzeit

Kenntnisse in Deutschland für SMA, SMK, MA erforderlich. Beim Erlernen deutscher Sprachen müssen die Schüler vier Aspekte der Deutschkenntnisse beherrschen, nämlich Hörverstehen, Schreibfertigkeit, Leseverstehen, Sprechfertigkeit. Die vier Aspekte der deutschen Sprachkenntnisse hängen miteinander zusammen.

Basierend auf den Ergebnissen von Interviews mit Deutschlehrerin bei SMAN 12 Surabaya besteht eines der Hindernisse beim Erlernen der deutschen Sprache bei SMAN 12 Surabaya darin, dass keine unterstützenden Materialien zum Erlernen der Schreibfertigkeit verfügbar sind. Daher müssen die Studierenden Schreibfertigkeit besitzen, um die Beherrschung der deutschen Sprachkenntnisse zu unterstützen. Lernmedien werden von Lehrer benötigt, um das Interesse der Schüler an der Vermittlung ihrer Deutschkenntnisse zu steigern, da Lernmedien die Schüler direkt in den Lernprozess einbeziehen

können, so dass die Schüler die in den Lernmedien enthaltenen Symbole erhalten. In diesem Fall handelt es sich bei dem verwendeten Medium um *roulette wheel spin* Medien. *Roulette wheel spin* Media ist ein Rad aus einem Holzbrett mit einem Durchmesser von 15 cm und einem Zeiger, der den Sektor anzeigt, nachdem sich das *roulette wheel spin* Media nicht mehr dreht. Anschließend entwickelt der Schüler das Wort zu einem deutschen Satz. Es wird erwartet, dass die Entwicklung von *roulette wheel spin* Media den Schüler echte Aktivitäten ausführen, z. B. das Beobachten und Analysieren von Problemen, damit sie das Ziel des Studiums der deutschen Sprache verstehen können.

Der Forscher verwendete das Thigarajan Entwicklungsmodell in Trianto (2007a:66), das aus vier Hauptphasen bestand: 1) Definieren, 2) Entwerfen, 3) Entwickeln, 4) Verbreiten (Verbreiten oder Anpassen).

1. Die erste Stufe ist definieren. Definieren ist ein Schritt zum Definieren und Definieren von Lernbedingungen. Die Definitionsphase umfasst fünf Hauptschritte: Front-End-Analyse, Schüleranalyse (Lerneranalyse), Aufgabeanalyse, Konzeptanalyse und Festlegen der Lernziele.
2. Die zweite Stufe ist Design. Die Entwurfsphase zielt darauf ab, Lerngeräte zu entwerfen. In diesem Stadium müssen vier Schritte unternommen werden: a) Erstellung der Prüfnormen (Kriterium Prüfaufbau), b) Medienauswahl, c) Formatauswahl, d) Erstausslegung.
3. Die dritte Stufe ist die Entwicklungsphase ist die Phase zur Herstellung des Entwicklungsprodukts, die in zwei Schritten durchgeführt wird und eine Überarbeitung erhält, die auf der Eingabe von Experten und den Ergebnissen der Versuchsdaten basiert.
4. Die vierte Stufe ist verberitet. Der Prozess der Bereitstellung oder Anpassung ist ein Endstadium der Entwicklung. In der Bereitstellungsphase werden Entwicklungsprodukte beworben, damit sie von Benutzern akzeptiert werden können, unabhängig davon, ob es sich um Einzelpersonen, Gruppen oder Systeme handelt. Hersteller und Händler müssen selektiv vorgehen und zusammenarbeiten, um das Material in der richtigen Form zu verpacken. Die Verberitung kann in einer anderen Klasse erfolgen, um die Effektivität den Mediennutzer im Lernprozess zu kennen.

Die Probleme des Hintergrundes dieser Untersuchung

- Wie kann man den *roulette wheel spin* entwickeln, um in der deutschen Sprach Klasse

SMAN 12 Surabaya das deutsche Schreiben von Sätzen zu üben?

Die Zwecke diese Untersuchung

- Beschreiben Sie den Prozess Entwicklung des Liedsmedien als Medien Förderung für das Schreibfertigkeit Deutschunterricht in der Klasse XI SMAN 12 Surabaya

Einschränkung Probleme in der Untersuchung

- Entwicklung von *roulette wheel spin* Medien zum Üben einfacher deutscher Satz schreibfertigkeit von Schüler der Klasse XI SMAN 12 Surabaya mit dem Familien Thema
- Das Verfahren dieser Forschung beschränkt sich nur auf das Versuchsstadium, so dass es sich mehr auf die Produktentwicklung konzentriert, in diesem Fall auf *roulette wheel spin* Medien.

ERGEBNISSE UND DISKUSSION

Der Forscher verwendete das Thigarajan Entwicklungsmodell in Trianto (2007a:66), das aus vier Hauptphasen bestand: 1) Definieren, 2) Entwerfen, 3) Entwickeln, 4) Verbreiten (Verbreiten oder Anpassen).

1. Definieren

Die Phase definieren ist ein Schritt zum Definieren und Lernen von Bedingungen. Zu diesem Zeitpunkt wurde die Erstanalyse von Interviews mit Lehrerin und Fragebogen für die Bedürfnisse der Schüler durchgeführt. Zu den durchgeführten Aktivitäten gehört das Betrachten der Lehrpläne. Die analysierten Punkte umfassen: 1) die Verfügbarkeit von Lehrmaterialien und Lernmedien, 2) die Übereinstimmung mit dem Lehrplan, 3) die Verwendung von Lehrmedien. Es wird erwartet, dass diese Analyse Lernmedien mit einer interessanten Präsentation gemäß den Lernzielen und dem Lehrplan hervorbringt. Der nächste Schritt zur Ermittlung der Bedürfnisse besteht in der Analyse der Fragebogen zu den Bedürfnissen der Schüler. Basierend auf den Ergebnissen des Fragebogen gibt es fünf Hauptschritte: Front-End-Analyse, Schüleranalyse, Aufgabeanalyse, Konzeptanalyse und Festlegen von Unterrichtszielen.

2. Design

Zu diesem Zeitpunkt wurden Entwurfsaktivitäten aus *roulette wheel spin* Media durchgeführt. Die Aktivität, die ausgeführt wird, besteht darin, Herstellungsmaterialien und unterstützende Werkzeuge auszuwählen. Diese Entwurfsphase zielt darauf ab, Lernmedien von *roulette wheel spin* Medien für die Klasse XI SMAN 12 Surabaya zu entwerfen. Die Schritte in dieser Phase bestehen darin, die verwendeten Werkzeuge und Materialien zu

bestimmen. Der nächste Schritt bei der Entwicklung von *roulette wheel spin* medien ist die Formulierung von Materialpunkten. Die Materialien, die *roulette wheel spin* medien verwendet werden, sind Vokabeln von Verben und Nomen, die mit dem Familienthema zusammenhängen. Dieses Material ist auf die Bedürfnisse der Schüler und der zu entwickeln den *roulette wheel spin* medien abgestimmt.

Personal pronomen	Possesivpronomen		
	Maskulin	Neutral	Feminim
ich	mein	mein	meine
du	dein	dein	deine
er	sein	sein	seine
sie	ihr	ihr	ihre
es	sein	sein	seine
wir	unser	unser	unsere
ihr	euer	euer	eure
sie	ihr	ihr	ihre
Sie	Ihr	Ihr	Ihre

Wortschatz

Personal Pronomen: ich, du, er, sie es, wir, Sie, ihr, sie (pl)

Possesive Pronomen : mein, dein, sein, ihr, sein, unser, euer, ihr, ihr

Nomen : die Eltern, der Vater, die Mutter, der Bruder, die Schwester, der Großvater, die Großmutter

Verben: ist, sind

Artikel: der, die, das

Konjunktion: und

3. Entwicklung

Diese Phase ist eine Fortsetzung der Designphase, in der das ursprüngliche Produkt aus *roulette wheel spin* medien hergestellt wird. Darüber hinaus validieren die Schüler zu diesem Zeitpunkt die *roulette wheel spin* medien und reagieren darauf, um die Qualität der erstellten Lernmedien zu messen. Daten, die aus den Prüfergebnissen der Expertenvalidierung unter Verwendung von Formeln erhalten wurden.

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

Basierend auf den Ergebnissen der Datenanalyse des Medienexperten zur Validierung des Fragebogen ist bekannt, dass das *roulette wheel spin* medien einen Wertprozensatz von 79,2% erhält und strenge Bewertungskriterien erhält. Es wurde der Schluss gezogen, dass das Produkt dieser Entwicklung las Medium für das Erlernen des Erlernens des Satzes deutscher Schreigfertigkeiten mit einer geringfügigen Überarbeitung verwendet werden konnte. Aus der analyse der Daten des Validations-Fragebogens ist bekannt, dass die

Elemente auf dem *roulette wheel spin* medien einen Prozentwert von 96,4% erhielten, in dem sehr strenge Bewertungskriterien erhalten wurden. Die im Expertenvalidierungsfragebogen verwendete Bewertungsskala wurde von Likert (Riduwan, 2005:17) geleitet.

Für Schülerantwortdaten, die aus den Meinungen von Schüler nach der Anwendung von *roulette wheel spin* medien entnommen wurden, dass die Machbarkeit dieser Medien einen Bewertungsprozent von 80,4% mit strengen Bewertungskriterien aufweist. Die Bewertungsskala für die Analyse der Schülerantwortbögen orientiert sich an der Skala von Guttman (Riduwan, 2015:17), um Antworten von den Befragten zu erhalten, so dass *roulette wheel spin* medien als Lernmedium für das Üben der deutschen Satze schreibfertigkeit in der klasse XI SMAN 12 Surabaya.

SCHLUSS

Knoten

Basierend auf den Ergebnissen der Forschung, die zur Entwicklung von *roulette wheel spin* medien durchgeführt wurde, um die Deutschekenntnisse im Schreiben in der klasse XI SMAN 12 Surabaya zu üben, kann Folgendes festgestellt werden:

Die Schritte zum Entwickeln von *roulette wheel spin* medien beziehen sich auf die Entwicklungstheorie von Thiagarajan mit vier Hauptstufen, die auf die Entwicklungsstufe beschränkt sind, und zwar wie folgt:

1. Die definierende Phase einer ersten Analyse, die die Ermittlung der Bedürfnisse der Schüler umfasst, die aus Interviews mit deutschsprachigen Schüler in der klasse XI SMAN 12 Surabaya hervorgegangen ist und deren Fragebogen an die Bedürfnisse der Schüler verteilt und analysiert wurde. 74,9% der Schüler hatten Probleme, das Schreiben in Deutschland zu erlernen, und 86% der Schüler benötigten Lernmedien, um Unterricht zu erteilen. Gefolgt von einer Aufgabenanalyse, einer Konzeptanalyse und einer objektiven Formulierung als Grundlage für die Erstellung eines ersten Entwurfs von *roulette wheel spin media*.
2. Die Planungsphase für die Erstellung der Medien, einschließlich der Formulierung von Elementen, erfolgt durch die Aufnahme von Material in Bücher, die als Lernressource dienen, nämlich Almanya und Studio d mit dem Familie thema. Dies war ein erster Schritt zum Entwerfen eines *roulette whell spin* medien
3. In der Entwicklungsphase wird das hergestellte *roulette wheel spin* medum durch Validierung medien Experten und Materialexperten auf Qualität geprüft. Es wurden auch begrenzte

Studien durchgeführt, in dem Fragebogen an Studenten verteilt wurden. Der Zweck des Antwortfragebogen besteht darin, die Qualität des Produkts zusätzlich zum Expertenvalidierungstest zu bestimmen. Es kann gefolgert werden, dass die Entwicklung der Medien mit der Thiagarajan theorie leicht umzusetzen ist. Mit anderen Worten ist die Theorie einfach.

Die Qualitätsbewertung der *roulette wheel spin* medien erfolgte anhand des Fragebogens zur Medienvalidierung. Der Materialvalidierung und des Fragebogen zur Schülerantwort. Die Ergebnisse der Bewertung der Medienexpertenanalyse auf *roulette wheel spin* medien ergaben einen durchschnittlichen Prozentsatz von 79,2% mit strengen Bewertungskriterien. Die Ergebnisse der Bewertung der Materialexpertenanalyse auf *roulette wheel spin* medien ergaben einen durchschnittlichen. Prozentsatz von 96,4% nach sehr strengen Bewertungskriterien, es kann gefolgert werden. Dass es möglich ist, *roulette wheel spin* medien in der Klasse XI SMAN 12 Surabaya zu testen. Nach einer begrenzten Testphase erhielten die Fragebogen der Schüler einen durchschnittlichen Prozentsatz von 81,7% mit strengen Bewertungskriterien. Es kann gefolgert werden, dass nicht alle Schüler *roulette wheel spin* medien als Lernmedium zum Üben deutschen satz schreibfertigkeit verwenden können.

Vorschlag

Das aus *roulette wheel spin* medien ist auf die Verwendung in der Klasse XI SMAN 12 Surabaya beschränkt und darf nicht kommerzialisiert werden. Da durch kann die Referenz für Forscher die Lernmedien in der nächsten Studie besser machen und kann in einem breiteren Maßstab verwendet werden. Die Schwierigkeit bei der Entwicklung des *roulette wheel spin* medien besteht darin, das Holzbrett in einen perfekten Winkel 360° zu schneiden und das Holzbrett auf die Mitte des Holzbretts zu legen, um beim Drehen aus geglichen zu werden. Daher wird den Forchern empfohlen, die bei der Erstellung von Lernmedien anfallenden Gebühren stärker zu berücksichtigen.

LITERATURVERZEICHNIS

- Abdulrahman & Waluyo. 2000. *Pendidikan Anak Bermasalah*: Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aulia, Aulia. 2016. *Penerapan Metode Pembelajaran Tanya-Jawab dalam Bentuk Roda Keberuntungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Tanjung Kabupaten Ogan Ilir*.
- Diakses dari <http://lib.unnes.ac.id/20985/1/2303411019-S.pdf> pada tanggal 25 April 2019.
- Borg & Gall. 1983. *Educational Research*. Newyork: Longman
- Darhim. 1986. *Media Dan Sumber Belajar Matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Daryanto dan Muljo Rahardjo. 2013. *Model Pembelajaran Inovatif*
- Duden. 2003. *Deutschen Universal Wörterbuch*. Mannheim, Leipzig, Wien: Dudenverlag.
- Diknas. 2004. *Pedoman Umum Pemilihan dan Pemanfaatan Bahan Ajar*. Ditjen dasmenum. Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 1986. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni
- Hartley, J. 1985. *Designing Instructional Text*. Second Edition. New York: Nichols Publishing Company
- Hornby, A S. 1989. *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. London: Oxford University Press
- Kridalaksana, Harimurti. 2001. *Kamus Linguistik Edisi Ketiga*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Levie, W.H. and Lentz, R. 1982. *Effects of text illustrations: a review of research*. Educational and Communication and Technlogy Journal, 30: 195-232.
- Nababan, P.W.J. 1986. *Sosiolinguistik dan Pengajarannya dalam Pelba 2 (ed. Bambang Kaswanti Purwo)*. Jakarta: Lembaga Bahasa untuk Atmajaya.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE
- Poerwadarminta. W.J.S. 2003. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Sudjana, N & Rivai, A. 1992. *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Sinar baru
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

_____. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta

Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Surabaya: Pustaka Ilmu

Wibowo, Wahyu. 2001. *Manajemen Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.



THE DEVELOPMENT OF ROULETTE WHEEL SPIN MEDIA TO PRACTICE GERMANY WRITING SKILL IN ELEVENTH GRADE OF SMAN 12 SURABAYA

Dio Setiawan Eka Saputra

Study Program of Germany Education, Germany and Literatur, Faculty of Languages and Art State University of Surabaya

diosetiawan40@gmail.com

Drs. Suwarno Imam Samsul, M.Pd.

Lecturer of Germany Education, Germany and Literatur, Faculty of Languages and Art State University of Surabaya

ABSTRACT

Based on the needs of analysis, the position of *roulette wheel spin* media is very important for student writing a Germany sentence. Purpose of this research to describe about process of *roulette wheel spin* creation and quality value of research product. Based on the development theory from Thiagarajan and colleagues, only limited to development research. Outcome of this research shown that all the presentation has been achieved form validation questionnaire of media is 79,7% , all the presentation from validation questionnaire of material is 96,4%, and all the presentation from response questionnaire of student is 81,7%.

Key words: *Development, Instructional Media, Roulette Wheel Spin, Writing Skill*

Abstrak

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, kedudukan media *roulette wheel spin* di SMA Negeri 12 Surabaya sangat dibutuhkan oleh siswa kelas XI dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Jerman. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembuatan media *roulette wheel spin* dan untuk mengetahui nilai kualitas produk penelitian. Berdasarkan teori pengembangan Thiagarajan dkk., yang hanya dibatasi pada uji pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase keseluruhan yang dicapai dari angket validasi ahli media adalah 79,16%, angket validasi ahli materi mendapat persentase keseluruhan 96,4%, dan penilaian angket respon siswa yang mendapat kriteria rata-rata 81,7%.

Kata kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran, Roulette Wheel Spin, Keterampilan Menulis*

INTRODUCTION

Language is one of medium which someone to communicates. Language has arbitrary and conventional nature. With the nature of arbitrary and conventional languages, someone needs to learn another language to communicate with other communities. At present the role of foreign experts is needed to establish relationships and interact with other nations so that the government starts taking steps by giving language study. The government provides Germany lesson on Senior High School, Vocational School, and Madrasah Aliyah in Indonesia so that in German language students are directed to be able to use Germany to communicate according to German language rules. The statement is in appropriate with the 2013 curriculum applied in high school/vocational/MA. Therefore skills in Germany are needed at present for high school/vocational/MA students. In learning

of German languages there are four aspects of German language skills that need to be mastered by students namely listening skill, writing skills, reading skills, and speaking skills. The four aspects of Germany language skills are related to each other.

Based on the results of interviews with German language teacher at SMAN 12 Surabaya, one of the obstacle in learning German at SMAN 12 Surabaya is the lack of availability of supporting materials for learning writing skill. Therefore writing skills must be possessed by students to support in mastering German language skills. Learning media is needed by teachers to increase students learning interest in wheting their writing skills in German because learning media can involve students directly in the learning process so that students receive the symbols contained in the learning media. In this case, the media used is

roulette wheel spin media. Roulette Wheel Spin media is a wheel from a wooden board that has a 15cm diameter and has a pointer that serves to show the sector after the roulette wheel spin media stops spinning around, then the student develops the word into a German sentence. The development of roulette wheel spin media is expected to help students practice writing skills. This is because students do real activities such as observing then analyzing problems so students can understand the goal of studying German language.

The researcher used the Thiagarajan development model in Trianto (2007a:66) that research development consisted of four main stages, namely: 1) Define, 2) Design, 3) Develop, 4) Disseminate (Spread or adaptation).

1. The first stage is define. Define is a step to define and define learning conditions. The define phase includes five main steps, namely front-end analysis, student analysis (learner analysis), task analysis (task analysis), concept analysis, and specifying instructional objectives.
2. The second stage is design. The design phase aims to design learning devices. Four steps must be taken at this stage, namely: a) preparation of the test standards (criterion test construction), b) media selection, c) format selection, d) initial design
3. The third stage is develop. The development stage is the stage to produce the product of development which is carried out through two steps and gets a revision based on the input of experts and the results of the trial data.
4. The fourth stage is disseminate. The process of deployment or adaptation is a final stage of development. The deployment phase is carried out to promote development products so that they can be accepted by users, whether individuals, groups, or systems. Manufacturers and distributors must be selective and work together to package the material in the right form. Spread can be done in another class with the aim of knowing the effectiveness of media users in the learning process.

Formulation of The Problem

- How to process of developing the roulette wheel spin to practice sentence german writing skill in the German language class XI Surabaya State 12 High School?

Purpose of this research

- Describe the process of roulette wheel spin media to practice sentence Germany writing skill in the German language class XI Surabaya State 12 Senior High School

Delimitation of the Problem

- Development of roulette wheel spin media for practicing simple German sentence writing

skills of students Surabaya State class XI Senior High Scholl with the familie theme

- The procedure of this research is limited only to the trial stage, so that it is more focused on product development, in this case roulette wheel spin media

RESEARCH FINDINGS AND DISCUSSIONS

The researcher used the Thiagarajan development model in Trianto (2007a:66) that research development consisted of four main stages, namely: 1) Define, 2) Design, 3) Develop, 4) Disseminate (Spread or adaptation).

1. Define Stage (defining)

Define phase is a step to define and learning conditions. At this stage the initian analysis was carried out in the form of interviews witg subject teachers and questionnaires for students needs. The activities carried out include looking at the curriculum. The items analyzed include:1) the availability of teaching materials and learning media, 2) conformity with the curriculum, 3) the use of instructional media. This analysis is expected to produce learning media with interesting presentation according to the learning objectives and in accordance with the curriculum. The next step of identifying needs is by analyzing the questionnaires of students needs. To find out the needs of students on the date of May 3, 2019, questionnaires were distributed to the needs or students in class XI Surabaya State 12 High School. Based on the results of the questionnaire there are five main steps, namely front-end analysis, student analysis, task analysis, concept analysis, and specifying instructional objectives.

2. Design

At this stage, drafting activities from roulette wheel spin media were carried out. The activity that is carried out is to choose manufacturing materials and supporting tools. This design phase aims to design learning media in the form of roulette wheel spin media for clas XI Surabaya State 12 Senior High School. The steps at this stage are to determinate the tools and materials used. The next step in developing roulette wheel spin media is to formulate material points. The materials used in roulette wheel spin media is vocabulary in the form of verbs and nouns related to the familie theme. This material is adapted to the needs of students and teh roulette wheel spin media to be developed.

Personal pronomen	Possesivpronomen		
	Maskulin	Neutral	Feminim
ich	mein	mein	meine
du	dein	dein	deine
er	sein	sein	seine
sie	ihr	ihr	ihre
es	sein	sein	seine
wir	unser	unser	unsere
ihr	euer	euer	euere
sie	ihr	ihr	ihre
Sie	Ihr	Ihr	Ihre

Wortschatz

Personal Pronomen: ich, du, er, sie es, wir, Sie, ihr, sie (pl)

Possesive Pronomen : mein, dein, sein, ihr, sein, unser, euer, ihr, ihr

Nomen : die Eltern, der Vater, die Mutter, der Bruder, die Schwester, der Großvater, die Großmutter

Verben: ist, sind

Artikel: der, die, das

Konjunktio: und

3. Development

This stage is a continuation of the design phase that produces the initial product from roulette wheel spin media. Furthermore, at this stage, students validate and respond to roulette wheel spin media that has been made to measure the quality of learning media that has been made. Data obtained from expert validation test results using formulas

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

Based on the results of the media expert validation questionnaire data analysis, it is known that the roulette wheel spin media gets a value percentage of 79,2% and gets strong assessment criteria. It was concluded that the product of this development was feasible to be used as a media for learning to practice sentence of German writing skills with a slight revision. While the analysis of validation questionnaire data is known that the items on the roulette wheel spin media got percentage value of 96,4% by obtaining very strong assessment criteria. The rating scale used in the expert validation questionnaire was guided by Likert (Riduwan, 2015:17).

For student response data taken from the opinions of students after the application of roulette wheel spin media, it is known that the feasibility of this media gets an evaluation percentage of 80,37% with strong assessment criteria. The rating scale used in the student response questionnaire analysis is guided by the scale of Guttman (Riduwan, 2015:17) to get answers from respondents so that roulette wheel media is worthy of being used as a

learning medium for practice German sentence writing skill in class XI Surabaya state high school.

CLOSING

Conclusions

Based on the results of the research that has been conducted on the development of roulette wheel spin media to practice German sentence writing skills in Surabaya State class XI High School students, it can be concluded as follows:

The steps of develop roulette wheel spin media refer to the theory of development of Thiagarajan having four main stages which are limited to the development stage, namely as follows:

1. The defining stage from an initial analysis which includes the identification of student needs, obtained from interviews with German language subject teachers of Surabaya State Senior High School class XI and distributing questionnaire to students needs and analyzing them. Found 74,9% of students had problem in learning to write Germany sentence and 86% of students needed learning media to writing lesson. Followed by task analysis, concept analysis, and objective formulation as the base for making a first design of roulette wheel spin media.
2. The planning stage for create the media, including the formulation of items, is carried out by taking material in books that are used as students as learning resources, namely Almana and Studio d with the familie theme. This was done as a first step to design a roulette wheel spin media.
3. The development phase, the roulette wheel spin media that has been made is then tested for quality through validation by media experts and material experts. Limited trials were also conducted by distributing questionnaires to students. The purpose of the response questionnaire is to determine the quality of the product in addition to the expert validation test. It can be concluded that the development of the media with the Thiagarajan theory is easy to implement. In other words, the theory is simple.

Quality assesment on wheel spin roulette media was obtained from media validation questionnaire, material validation, student response questionnaire. The results of the assessment of media expert analysis on roulette wheel spin media received an average percentage of 79,2% with strong assessment criteria. The results of the assessment of material expert analysis on roulette wheel spin media got an average percentage 96,4% very strong assessment criteria. It can be concluded that roulette wheel spin media is feasible to be tested in Surabaya State High School class XI. After a limited trial, the questionnaire of student response questionnaires received an average

percentage of 81,7% with strong assessment criteria. It can be concluded that not all students are suitable in using roulette wheel spin media as a learning medium to practice German sentence writing skills.

Suggestions

The production of roulette wheel spin media is limited to use in Surabaya State High School class XI and not to be commercialized. This makes the reference for researchers can make the learning media in better next study and can be used on a broader scale. The difficulty in developing the roulette wheel spin media is cutting the wooden board into a perfect 360° and laying clacker on the middle of wooden board to be balanced when rotated. So it is recommended for researchers to consider more the tools used when producing learning media.

BIBLIOGRAPHY

- Abdulrahman & Waluyo. 2000. *Pendidikan Anak Bermasalah*: Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aulia, Aulia. 2016. *Penerapan Metode Pembelajaran Tanya-Jawab dalam Bentuk Roda Keberuntungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Tanjung Kabupaten Ogan Ilir*. Diakses dari <http://lib.unnes.ac.id/20985/1/2303411019-S.pdf> pada tanggal 25 April 2019.
- Borg & Gall. 1983. *Educational Research*. Newyork: Longman
- Darhim. 1986. *Media Dan Sumber Belajar Matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Daryanto dan Muljo Rahardjo. 2013. *Model Pembelajaran Inovatif*
- Duden. 2003. *Deutschen Universal Wörterbuch*. Mannheim, Leipzig, Wien: Dudenverlag.
- Diknas. 2004. *Pedoman Umum Pemilihan dan Pemanfaatan Bahan Ajar*. Ditjen dasmenum. Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 1986. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumi
- Hartley, J. 1985. *Designing Instructional Text*. Second Edition. New York: Nichols Publishing Company
- Hornby, A. S. 1989. *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. London: Oxford University Press
- Kridalaksana, Harimurti. 2001. *Kamus Linguistik Edisi Ketiga*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Levie, W.H. and Lentz, R. 1982. *Effects of text illustrations: a review of research*. Educational and Communication and Technology Journal, 30: 195-232.
- Nababan, P.W.J. 1986. *Sosiolinguistik dan Pengajarannya dalam Pelba 2 (ed. Bambang Kaswanti Purwo)*. Jakarta: Lembaga Bahasa untuk Atmajaya.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE
- Poerwadarminta. W.J.S. 2003. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Sudjana, N & Rivai, A. 1992. *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Sinar baru
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Surabaya: Pustaka Ilmu
- Wibowo, Wahyu. 2001. *Manajemen Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.





UNESA

Universitas Negeri Surabaya