

PENYUSUNAN LATIHAN KETERAMPILAN MEMBACA KELAS XI SEMESTER 1 BERBASIS *GAME CAR RACING*

Eka Yolanda Br Sembiring

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya
ekasembiring16020094031@mhs.unesa.ac.id

Drs. H. Benny Herawanto Soesetyo, M.Psi.

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting serta harus dikuasai peserta didik. Namun pandangan orang akan kegiatan membaca merupakan keterampilan yang mudah serta tidak memerlukan olah pikir yang mendalam. Pada kenyataannya proses dalam keterampilan membaca memerlukan pengetahuan, pemikiran, serta daya konsentrasi yang mendalam. Proses pembelajaran keterampilan membaca di sekolah ataupun Lembaga Pendidikan di Indonesia cenderung membosankan dan kurang menarik, sehingga kemampuan membaca pelajar di Indonesia kurang baik. Oleh karena itu perlu ditingkatkan kualitas Pendidikan yang sesuai dengan Kurikulum 2013 dimana pendidik dan peserta didik dituntut untuk menguasai IPTEK sesuai dengan perkembangannya. Terdapat banyak cara meningkatkan keterampilan membaca salah satunya adalah melalui latihan. Maka dalam penelitian ini akan disusun latihan untuk keterampilan membaca yang memanfaatkan IPTEK yaitu *game Car Racing* melalui aplikasi Microsoft Powerpoint. Teori yang digunakan dalam penelitian ini merupakan teori gabungan dari pendapat para ahli yakni terkait aspek-aspek dalam keterampilan membaca, bentuk-bentuk latihan membaca, *Game Car Racing*, serta Kurikulum 2013. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah bentuk latihan keterampilan membaca kelas XI semester 1 yang berbasis *game Car Racing*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bentuk latihan keterampilan membaca kelas XI semester 1 yang berbasis *game Car Racing*. Teori yang digunakan dalam penelitian ini merupakan teori gabungan dari pendapat para ahli yakni terkait aspek-aspek dalam keterampilan membaca, bentuk-bentuk latihan membaca, *Game Car Racing*, serta Kurikulum 2013. Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan dengan pendekatan kualitatif. Sumber data diperoleh dari buku pelajaran Bahasa Jerman kelas XI, yaitu *Deutsch ist einfach 2* dan internet. Analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis kriteria-kriteria berdasarkan aspek-aspek dalam keterampilan membaca pemahaman, aspek-aspek latihan dengan bentuk soal pilihan berganda, kurikulum 2013 yang dijabarkan ke dalam indikator-indikator pencapaian kompetensi membaca sesuai dengan tema, dan juga aspek-aspek dalam template *game Car Racing*. Dalam penelitian ini dihasilkan bentuk latihan keterampilan membaca berbasis *game Car Racing* dengan tema *die Familie*, yaitu: teks pendek/ wacana sederhana, dialog interpersonal, gambar/bagan silsilah keluarga, dan juga dalam bentuk surat/e-mail.

Kata Kunci : Penyusunan Latihan, Keterampilan Membaca, *Game Car Racing*

ABSTRACT

Reading skills are one of the important language skills and must be mastered by the students. Meanwhile, people consider reading an easy skill and don't require deep thought. Contrarily, the process of reading skills requires deep knowledge, thought and concentration. The learning process of reading skills in schools or Educational Institutions in Indonesia tends to be boring and less attractive, so the reading ability of students in Indonesia is not good. Therefore, it is necessary to improve the quality of Education by following the 2013 Curriculum where educators and students are required to master Science and Technology by following their development. There are many ways to improve reading skills, one of them is through practice. So, this study will be arranged exercises for reading skills that utilize science and technology, the Car Racing game through the Microsoft PowerPoint application. The theory applied in this study is a combined theory of the opinions of experts namely aspects of reading skills, forms of reading exercises, Game Car Racing, and 2013 Curriculum. The research question of this study is how are the reading skills exercises form used by the first semester of eleven graders based on the Car Racing game. The purpose of this study is to describe the form of reading skills exercise in the first semester of eleven graders based on the Car Racing game. The theory applied in this study is a combined theory of expert opinion, namely aspects of reading skills, forms of reading practice, Game Car Racing, and 2013 Curriculum. This research applied the literature study method with a qualitative approach. The data source was obtained from class XI German textbooks, namely *Deutsch ist einfach 2* and the internet. Analysis of the data in this study is the analysis of criteria based on aspects of reading comprehension skills, aspects of exercise with multiple choice questions, curriculum 2013 which is elaborated on indicators of reading competency achievement by following the theme, and also aspects in the Car Racing game template. In this research, a form of reading skills based on Car Racing game was produced with the *die Familie* theme, namely: short text/simple discourse, interpersonal dialogue, pictures/family lineage charts, and also in the form of letters/e-mails.

Keywords: Exercises Compiling, Reading skills, Car Racing Game

PENDAHULUAN

Keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting serta harus dikuasai peserta didik. Namun pandangan orang akan kegiatan membaca merupakan keterampilan yang mudah serta tidak memerlukan olah pikir yang mendalam. Pada kenyataannya proses dalam keterampilan membaca memerlukan pengetahuan, pemikiran, serta daya konsentrasi yang mendalam. Proses pembelajaran keterampilan membaca di sekolah ataupun Lembaga Pendidikan di Indonesia cenderung membosankan dan kurang menarik, sehingga kemampuan membaca pelajar di Indonesia kurang baik (Hadidarsono, et all,2012:780). Oleh karena itu perlu ditingkatkan kualitas Pendidikan yang sesuai dengan Kurikulum 2013 dimana pendidik dan peserta didik dituntut untuk menguasai IPTEK sesuai dengan

perkembangannya (Munir, 2009:4). Terdapat banyak cara meningkatkan keterampilan membaca salah satunya adalah melalui latihan. Saat ini perkembangan IPTEK sudah dimanfaatkan dengan baik seperti tersedianya layanan soal latihan secara online contohnya Kahoot, Ruangguru, GoConqr dan juga di Youtube

(<https://www.youtube.com/watch?v=TV8y23sUpQw>) terdapat sebuah *template game Car Racing* di dalam PowerPoint. Maka dalam penelitian ini akan disusun latihan untuk keterampilan membaca yang memanfaatkan IPTEK yaitu *game Car Racing* melalui aplikasi Microsoft Powerpoint. Pemilihan materi ajar dalam penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran Bahasa Jerman kelas XI semester 1 karena tema yang akan diangkat adalah *Die Familie*, pemilihan tema disesuaikan dengan silabus mata pelajaran bahasa dan sastra

Jerman. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah bentuk latihan keterampilan membaca kelas XI semester 1 yang berbasis *game Car Racing*. Penelitian ini ditujukan untuk kelas XI semester 1 dan jenis keterampilan membaca yang digunakan adalah membaca intensif yang dikerucutkan kepada jenis membaca pemahaman. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bentuk latihan keterampilan membaca kelas XI semester 1 yang berbasis *game Car Racing*.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan dengan pendekatan kualitatif, yaitu menganalisis dan menyajikan fakta secara sistematis sehingga dapat lebih mudah dipahami dan disimpulkan. Mestika (2008:3) Studi pustaka tidak hanya sekedar urusan membaca dan mencatat literatur atau buku-buku sebagaimana yang sering dipahami banyak orang selama ini. Apa yang disebut dengan riset kepustakaan atau sering juga disebut studi pustaka, ialah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Pendekatan ini merupakan suatu proses pengumpulan data secara sistematis dan intensif untuk memperoleh pengetahuan tentang “Penyusunan Latihan Keterampilan Membaca Kelas XI Semester 1 Berbasis Game Car Racing”. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari beberapa buku pelajaran Bahasa Jerman kelas XI, yaitu *Deutsch ist einfach 2* dan internet.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dalam penelitian “Penyusunan Latihan Keterampilan Membaca Kelas XI Semester 1 Berbasis Game Car Racing” ini diperoleh dari buku *Deutsch ist Einfach 2*, internet yang ditinjau berdasarkan kurikulum 2013, yaitu: Kompetensi Dasar (KD) yang ada dalam kurikulum 2013 mata pelajaran Bahasa Jerman

kelas XI semester 1 yang ditentukan dengan KD 3.1

KD 3.1: Memahami cara meminta perhatian, mengecek pemahaman, meminta izin, memuji, serta cara meresponnya terkait topik keluarga (Familie) dan kehidupan sehari-hari (Alltagsleben), dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya yang sesuai konteks penggunaannya

Tema yang digunakan yang disesuaikan dengan Kurikulum 2013 adalah *die Familie*. Indikator-indikator pencapaian kompetensi dasar dalam latihan keterampilan membaca sesuai dengan tema yaitu:

- 1) Menyimpulkan informasi pada teks, dialog interpersonal dan gambar
- 2) Menentukan sebutan anggota keluarga dengan tepat.
- 3) Menganalisa hubungan anggota keluarga dengan tepat.
- 4) Mengidentifikasi informasi yang benar sesuai dengan teks.
- 5) Menentukan struktur grammatik (Konjugasi kata kerja, bentuk plural, bentuk Possesivpronomen, bentuk Personalpronomen im Nominativ, Unbestimmter Artikel im Akkusativ) dengan benar.

Data dalam penelitian ini dianalisis berdasarkan aspek-aspek analisis:

1. Kesesuaian latihan dengan tema. Tema yang digunakan dalam latihan adalah *die Familie*, pada kelas XI semester 1
2. Kesesuaian latihan dengan standar kompetensi membaca, yaitu standar kompetensi membaca yang dimaksud adalah tujuan dari uraian indikator-indikator dalam silabus Kurikulum 2013.
3. Uraian latihan dalam soal, meliputi:

Ghazali, 2013:2017

- a. membaca (skimming, scanning, membaca intensif)
- b. mengembangkan beberapa macam keterampilan pemahaman (menebak

berdasarkan konteks, membuat dugaan, mengidentifikasi struktur dari wacana, mengidentifikasi faktor-faktor sosiolinguistik)

c. melatih siswa untuk memberikan beberapa macam respon terhadap teks tertulis (mengisi tempat kosong dalam teks, mengatur kalimat-kalimat yang diacak dalam cerita, membuat catatan, membuat garis besar dari isi teks, meneruskan cerita dengan imajinasi sendiri)

Smith dan Dechant dalam Ahuja&Ahuja (2010:50-51)

- a. Kemampuan mengaitkan makna dengan simbol grafis
- b. Kemampuan memahami konteks kata dan kemampuan memilih makna yang sesuai dengan konteks tersebut dan memenuhinya.
- c. Kemampuan membaca dalam satuan-satuan pemikiran.
- d. Kemampuan memahami satuan-satuan ukuran yang bertingkat-tingkat: frase, klausa, kalimat, paragraf.
- e. Kemampuan menyerap makna suatu kata.
- f. Kemampuan memilih dan memahami gagasan utama.
- g. Kemampuan mengikuti alur pemikiran.
- h. Kemampuan menarik kesimpulan.
- i. Kemampuan memahami cara penulis mengorganisasi pemikirannya.
- j. Kemampuan menilai atau mengerti apa yang dibaca: mengenal perangkat-perangkat literer dan mengidentifikasi nada, suasana, dan tujuan penulis.
- k. Kemampuan menyerap dan menyimpan gagasan.
- l. Kemampuan menerapkan gagasan dan mengintegrasikannya dengan pengalaman masa lalu.

Dan juga berdasarkan Hafner dan Jolly dalam Ahuja&Ahuja (2010:52), meliputi:

- a. Menjawab pertanyaan tentang fakta dan detail atas materi yang telah dibaca.

b. Mengikuti petunjuk atau melaksanakan langkah tindakan yang diuraikan dalam bahan bacaan.

c. Mengingat dan menggambarkan dalam ungkapannya sendiri apa yang telah dibacanya.

d. Menceriterakan urutan peristiwa dalam suatu narasi

e. Memilah detail-detail yang penting dari yang kurang

f. Menguraikan hubungan antara ilustrasi, contoh, atau anekdot, dan sebagainya terhadap butir-butir yang hendak diperjelas.

g. Mengidentifikasi kalimat-kalimat topikal (yang menjadi topik utama), gagasan-gagasan utama, dan pernyataan-pernyataan tesis

h. Menguraikan hubungan isi bacaan yang dibaca dengan masalah lain dalam bidang yang sama atau terkait

i. Menspesifikasi kesimpulan bebas, akurat dari bahan penjelasan

j. Menguraikan pola organisasional pilihan-pilihan penjelasan waktu, ruang, sebab-akibat, dan sebagainya.

k. Menggambarkan konotasi dan makna-makna tersirat dalam bahan-bahan literer lainnya.

l. Menggambarkan suasana hati atau nada dari suatu pilihan.

m. Mengidentifikasi motif atau tujuan tersirat pengarangnya.

n. Mengidentifikasi simbolisme, bahasa figuratif, dan alat-alat bahasa lainnya dan memaparkan fungsinya.

4. Kesesuaian dengan isi kurikulum, meliputi KD 3.1: Memahami cara meminta perhatian, mengecek pemahaman, meminta izin, memuji, serta cara meresponnya terkait topik keluarga (Familie) dan kehidupan sehari-hari (Alltagsleben), dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya yang sesuai konteks penggunaannya Tema yang digunakan yang disesuaikan dengan Kurikulum 2013 adalah die Familie.

5. Indikator, Indikator-indikator pencapaian kompetensi dasar dalam latihan keterampilan membaca sesuai dengan tema yaitu:

1) Menyimpulkan informasi pada teks, dialog interpersonal dan gambar
2) Menentukan sebutan anggota keluarga dengan tepat.

3) Menganalisa hubungan anggota keluarga dengan tepat.

4) Mengidentifikasi informasi yang benar sesuai dengan teks.

5) Menentukan struktur grammatik (Konjugasi kata kerja, bentuk plural, bentuk Possesivpronomen, bentuk Personalpronomen im Nominativ, Unbestimmter Artikel im Akkusativ) dengan benar.

6. Bentuk Latihan, *geschlossene Aufgabenformen*. Dengan bentuk latihan pilihan berganda. Yang dianalisis sesuai dengan latihan ataupun data.

7. Kesesuaian latihan dengan Taksonomi Bloom, yaitu jenjang C1 sampai dengan C4

8. Kesesuaian dengan template *game Car Racing*, meliputi:

a. Sebuah template

b. Tersedianya konten berupa bagan untuk tempat soal berbentuk pilihan berganda (kolom *question, option*)

c. Tersedianya bagan *question board* untuk tempat 20 butir soal

Setelah semua data dianalisis berdasarkan aspek-aspek diatas maka langkah selanjutnya adalah memasukkan data ke dalam template *game car racing*. Dapat disimpulkan dihasilkan bentuk latihan keterampilan membaca berbasis *game Car Racing* dengan tema *die Familie*, yaitu: teks pendek/ wacana sederhana, dialog interpersonal, gambar/bagan silsilah keluarga, dan juga dalam bentuk surat/e-mail.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data pada bab IV maka dihasilkan bentuk latihan keterampilan

membaca berbasis *game Car Racing* dengan tema *die Familie*, yaitu:

1) Teks pendek/wacana sederhana

2) Dialog Interpersonal

3) Gambar/Bagan Silsilah

4) Surat (*der Brief*)/ E-mail

Bentuk-bentuk latihan diatas telah memenuhi setiap kriteria-kriteria berdasarkan aspek-aspek dalam keterampilan membaca pemahaman, aspek-aspek latihan dengan bentuk soal pilihan berganda, kurikulum 2013 yang dijabarkan ke dalam indikator-indikator pencapaian kompetensi membaca sesuai dengan tema, dan juga aspek-aspek dalam template *game Car Racing*.

Saran

Game Car Racing merupakan latihan keterampilan membaca yang disusun untuk menambah alternatif latihan membaca bahasa Jerman yang lebih menarik dan aplikatif di dalam kelas pada jenjang SMA kelas XI semester 1. Penelitian ini tidak sampai pada tahap uji coba sehingga diharapkan *game Car Racing* dapat dimanfaatkan sebagai bahan untuk penelitian lanjutan yang diterapkan di jenjang SMA kelas XI semester 1.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Auliyatul,Lukluk. 2015. *Soal Bahasa Jerman Beserta Jawabannya*. In. Slide Share.

<https://de.slideshare.net/luklukauliya/soal-bahasa-jerman-beserta-jawabannya>. Diakses pada 27 Oktober 2019

Azam. 2019. *Pengertian Microsoft PowerPoint beserta Fungsi, Kelebihan dan Kekurangannya*. Nesabamedia. <http://www.nesabamedia.com/pengerti>

- [an-microsoft-powerpoint/](#) (diakses pada 5 September 2019)
- Depdiknas. 2003. *Ujian Akhir Nasional T.P 2002/2003*.
<https://drive.google.com/file/d/0B4A3tH7aAM-GTGpvVkJFOTdQ3c/view>.
Diakses pada 28 Oktober 2019
- Depdiknas. 2004. *Panduan Materi SMA/MA Ujian Akhir Nasional T.P 2003/2004. Indonesia Dokumen*.
<https://dokumen.tips/documents/soal-bahasa-jerman.html>. Diakses pada 27 Oktober 2019
- Depdiknas. 2004. *Ujian Nasional T.A 2003/2004*.
<https://nurulam.files.wordpress.com/2008/12/soal-uan-bahasa-jerman-2004.pdf>. Diakses pada 29 Oktober 2019
- Depdiknas. 2005. *Ujian Nasional SMA/MA T.A 2004/2005*.
<https://drive.google.com/file/d/0B4A3tH7aAM-GYzEzUzJ3QTNjYzA/view>.
Diakses pada 28 Oktober 2019
- Hadidarsono, et all (ed). 2012. *Pengembangan Kebahasaan dan Kesusastraan melalui Nilai-nilai Kearifan Lokal untuk Penguatan Jati Diri*. Prosiding Bahasa dan Sastra Indonesia (PIBSI XXXIV). Purwokerto: Hotel Moro Seneng. Hlm: 779-780
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Horváthová, Veronika. 2009. *Darstellung von Lesestrategien in Deutsch-als-Fremdsprache-Lehrwerken im Hauptkurs und Aspekte B1+*. Wien: file:///C:/Users/Eka%20Yolanda/Music/2009-07-16_0409072.pdf Diakses pada 17 Desember 2019
- Juric, Luana. 2015. *Deutsche Intensivkurse fürs Selbststudium der deutschen Sprache auf den Niveaustufen A2 und B1*. Osijek,
<https://repozitorij.ffos.hr/islandora/object/ffos%3A1061/datastream/PDF/view> (diakses pada 17 Desember 2019)
- Kloiber, Julia. 2004. *Lernspiele in der Grundschule*, München, GRIN Verlag,
<https://www.grin.com/document/27215> (diakses pada 5 September 2019)
- Merz, Thorsten. 2018. *Lernmedien. Human Resources Management (HRM) Akademie Deutschland*. Brüggen.
<http://www.hrm-akademie.de/datenschutzerklaerung.html> (diakses pada 5 September 2019)
- Munir. 2009. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: CV. Alfabeta. Hlm: 3-4
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Jogjakarta: Diva Press.
- Richey, S. (1994). *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Roesler, Dietmar dan Nicola Wuerffel. 2017. *Lernmaterialien und Medien*. Muenchen: Barbara Stenzel
- Rosidin, Undang. 2017. *Evaluasi dan Asesmen Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi
- Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Santoso, Iman. 2012. *Pembelajaran Bahasa Jerman Berbasis Projek*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*. Vol 12 No 1
- Setiawan, Andi. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia
- Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Susilana,et all. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima

Susilana, Rudi dan Riyana. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima. Hlm: 7

Tarigan, Henry Guntur. 2013. *Membaca sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: CV. Angkasa

Wahyudi, Sri dan Syukur Ibrahim. 2012. *Asesmen Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Refika Aditama

Zed, Mestika. 2008. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia



DIE ENTWICKLUNG DER LESEFÄHIGKEITSÜBUNGEN FÜR DIE KLASSE XI IM 1. SEMESTER BASIERT AUF *GAME CAR RACING*

Eka Yolanda Br Sembiring

Studienprogramm S1 Pädagogik der Deutsche Sprache, Fakultät für Sprache und Kunst,
Staatliche Universität von Surabaya
ekasembiring16020094031@mhs.unesa.ac.id

Drs. H. Benny Herawanto Soesetyo, M. Psi.

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

AUSZUG

Die Lesefähigkeit ist eine der wichtigsten Sprachfähigkeiten und muss von den Schülern beherrscht werden. Die Menschen meinen aber, dass das Lesen eine einfache Fähigkeit ist und erfordert kein tiefes Nachdenken. In Wirklichkeit erfordert der Prozess des Lesens tiefes Wissen, Denken und Konzentration. Der Lernprozess von Lesefähigkeiten in Schulen oder Bildungseinrichtungen in Indonesien ist in der Regel langweilig und unattraktiv, sodass die Lesefähigkeit der Schüler in Indonesien nicht gut ist. Daher ist es notwendig, die Qualität der Bildung gemäß dem Lehrplan 2013 zu verbessern, und Schülern verpflichtet sind, Wissenschaft und Technologie entsprechend ihrer Entwicklung zu beherrschen. Es gibt viele Möglichkeiten, die Lesefähigkeit zu verbessern. Eine davon ist das Üben. Also werden in dieser Untersuchung Übungen für Lesefähigkeiten zusammengestellt, mit dem Gebrauch von Wissenschaft und Technologie, *Game Car Racing*. Die Formulierung des Problems in dieser Untersuchung ist, wie die Lesefähigkeiten der Klasse XI Semester 1 basierend auf *Game Car Racing* gebildet werden. Der Zweck dieser Untersuchung ist es, die Form der Lesefähigkeiten in Klasse XI Semester 1 basierend auf *Game Car Racing* zu beschreiben. Die in dieser Untersuchung angewandte Theorie ist eine kombinierte Theorie der Expertenmeinung, nämlich Aspekte der Lesefähigkeit, Formen der Lesepraxis, *Game Car Racing* und des Curriculums 2013. Diese Untersuchung verwendet die Literaturstudienmethode mit einem qualitativen Ansatz. Die Datenquellen stammen aus deutschen Lehrbüchern der Klasse XI, nämlich Deutsch ist einfach 2 und dem Internet. Bei der Analyse der Daten in dieser Untersuchung handelt es sich um die Analyse von Kriterien auf der Grundlage von Aspekten der Leseverständnisfähigkeit, von Aspekten der Übung mit Multiple-Choice-Fragen, des Curriculums 2013, das anhand von Indikatoren für die Lesekompetenzerreichung in Übereinstimmung mit dem Thema ausgearbeitet wird, sowie von Aspekten im *Game Car Racing* vorlage. In dieser Untersuchung wurde eine Form der Lesefähigkeit basierend auf *Game Car Racing* mit der Themen familie geschaffen, nämlich: Kurztext / einfacher Diskurs, zwischenmenschlicher Dialog, Bilder / Familiendiagramme sowie in Form von Briefen / E-Mails.

Schlüsselwort : die Übungen, Lesefähigkeit, *Game Car Racing*

ABSTRACT

Reading skills are one of the important language skills and must be mastered by the students. Meanwhile, people consider reading an easy skill and don't require deep thought. Contrarily, the process of reading skills requires deep knowledge, thought and concentration. The learning process of reading skills in schools or Educational Institutions in Indonesia tends to be boring and less attractive, so the reading ability of students in Indonesia is not good. Therefore, it is necessary to improve the quality of Education by following the 2013 Curriculum where educators and students are required to master Science and Technology by following their development. There are many ways to improve reading skills, one of them is through practice. So, this study will be arranged exercises for reading skills that utilize science and technology, the Car Racing game through the Microsoft PowerPoint application. The research question of this study is how are the reading skills exercises form used by the first semester of eleven graders based on the Car Racing game. The purpose of this study is to describe the form of reading skills exercise in the first semester of eleven graders based on the Car Racing game. The theory applied in this study is a combined theory of expert opinion, namely aspects of reading skills, forms of reading practice, Game Car Racing, and 2013 Curriculum. This research applied the literature study method with a qualitative approach. The data source was obtained from class XI German textbooks, namely Deutsch ist einfach 2 and the internet. Analysis of the data in this study is the analysis of criteria based on aspects of reading comprehension skills, aspects of exercise with multiple choice questions, curriculum 2013 which is elaborated on indicators of reading competency achievement by following the theme, and also aspects in the Car Racing game template. In this research, a form of reading skills based on Car Racing game was produced with the *die Familie* theme, namely: short text/simple discourse, interpersonal dialogue, pictures/family lineage charts, and also in the form of letters/e-mails.

Keywords: Exercises, Reading skills, Car Racing Game

HINTERGRUND

Lesefähigkeiten gehören zu den wichtigen Sprachkenntnissen und müssen von den Schülern beherrscht werden. Die Sicht der Menschen auf das Lesen ist jedoch einfach und erfordert keine gründlichen Überlegungen. Tatsächlich erfordert der Prozess des Lesens tiefes Wissen, Denken und Konzentration. Der Lernprozess von Lesefähigkeiten in Schulen oder Bildungseinrichtungen in Indonesien ist in der Regel langweilig und weniger attraktiv, weshalb die Lesefähigkeit der Schüler in Indonesien nicht gut ist (Hadidarsono et al., 2012: 780). Daher ist es notwendig, die Qualität der Bildung gemäß dem Lehrplan 2013 zu verbessern, in dem Pädagogen und Studenten verpflichtet sind, die Wissenschaft und Technologie

entsprechend ihrer Entwicklung zu beherrschen (Munir, 2009: 4). Es gibt viele Möglichkeiten, die Lesefähigkeit zu verbessern. Eine davon ist das Üben. Gegenwärtig wurde die Entwicklung von Wissenschaft und Technologie sinnvoll genutzt, beispielsweise die Verfügbarkeit von Online-Übungsfragen wie Kahoot, Ruangguru, GoConqr und auch auf Youtube (<https://www.youtube.com/watch?v=TV8y23sUpQw>). In Power Point befindet sich eine Vorlage für ein *Game Car Racing*. In dieser Untersuchung werden daher Übungen für Lesefähigkeiten zusammengestellt, bei denen Wissenschaft und Technologie, nämlich *Game Car Racing*, über die Microsoft Powerpoint-Anwendung genutzt werden. Die Auswahl der

Unterrichtsmaterialien in dieser Studie konzentrierte sich auf deutsche Fächer in der Klasse XI, Semester 1, da das Thema Die Familie lautete und die Themenauswahl auf den Lehrplan der deutschen Sprache und Literatur abgestimmt war. Die Formulierung des Problems in dieser Untersuchung ist, wie man Lesefähigkeiten in Klasse XI Semester 1 bildet, das auf *Game Car Racing* basiert. Diese Untersuchung ist für das erste Semester der Klasse XI vorgesehen. Die Art der Lesefähigkeiten ist intensives Lesen, das auf die Art des Leseverständnisses beschränkt ist. Der Zweck dieser Untersuchung war es, die Form der Lesefähigkeiten in Klasse XI Semester 1 basierend auf *Game Car Racing* zu beschreiben.

METHODE

Diese Untersuchung verwendet eine Literaturstudienmethode mit einem qualitativen Ansatz, der darin besteht, Fakten systematisch zu analysieren und darzustellen, damit sie leichter verstanden und geschlossen werden können. Mestika (2008: 3) Literaturstudium ist nicht nur eine Frage des Lesens und Aufzeichnens von Literatur oder Büchern, wie es bisher oft von vielen Menschen verstanden wird. Was als Bibliotheksrecherche oder häufig auch als Literaturrecherche bezeichnet wird, ist eine Reihe von Aktivitäten, die sich mit der Methode zum Sammeln von Bibliotheksdaten, Lesen sowie Aufzeichnen und Verarbeiten von Untersuchungsmaterialien befassen. Dieser Ansatz ist ein Prozess der systematischen und intensiven Datenerfassung, um Kenntnisse über "Vorbereitung des Lesekompetenztrainings der Klasse XI, Semester 1, basierend auf *Game Car Racing*" zu erlangen. Die in dieser Studie enthaltenen Datenquellen stammen aus mehreren deutschen Schulbüchern der Klasse XI, nämlich Deutsch ist einfach 2 und dem Internet.

ERGEBNISSE UND DISKUSSION

Die Daten in dieser Untersuchung "Vorbereitung des Lesetrainings für Klasse XI Semester 1 auf der Grundlage von *Game Car Racing*" stammen aus dem Buch Deutsch ist Einfach 2, das auf der Grundlage des Lehrplans von 2013 überarbeitet wurde, nämlich: Grundkompetenz (KD) im Lehrplan 2013 der deutschen Fächer XI Semester 1, der von KD 3.1 festgelegt wird

KD 3.1: Verstehen Sie, wie man um Aufmerksamkeit bittet, das Verständnis überprüft, um Erlaubnis bittet, lobt und wie man darauf reagiert, wenn es um Familienthemen (Familie) und das tägliche Leben (Alltagsleben) geht, indem Sie sprachliche, textliche und kulturelle Elemente berücksichtigen Elemente, die für den Kontext ihrer Verwendung geeignet sind

Das verwendete Thema ist an das Curriculum 2013 der Familie angepasst. Indikatoren für die Erlangung der Grundkompetenz im Lesekompetenztraining gemäß dem Thema sind:

- 1) Zusammenfassung der Informationen zu Text, zwischenmenschlichem Dialog und Bildern
- 2) Bestimmen Sie die Bezeichnung der Familienangehörigen angemessen.
- 3) Analysieren Sie die Beziehungen der Familienmitglieder angemessen.
- 4) Identifizieren Sie die richtigen Informationen gemäß dem Text.
- 5) Bestimmen Sie die grammatische Struktur (Verbkonjugation, Pluralform, Possesivform, Personalpronomen im Nominativ, Unbestimmter Artikel im Akkusativ) richtig.

Die Daten in dieser Studie wurden basierend auf Aspekten der Analyse analysiert:

1. Eignung der Übung zum Thema. Das in der Übung verwendete Thema ist die Familie in der Klasse XI, 1. Semester
2. Die Angemessenheit der Übung mit dem Lesekompetenzstandard, dh dem beabsichtigten Lesekompetenzstandard, ist der Zweck der Beschreibung der Indikatoren im Lehrplan 2013.
3. Die Beschreibung der Aufgabe im Problem beinhaltet:
Ghazali, 2013: 2017

- a. Lesen (überfliegen, scannen, intensiv lesen)
- b. Verständnisfähigkeiten entwickeln (kontextabhängig raten, Vermutungen anstellen, Struktur des Diskurses identifizieren, soziolinguistische Faktoren identifizieren)
- c. die Schüler darin zu schulen, verschiedene Arten von Antworten auf den geschriebenen Text zu geben (füllen Sie die Lücken im Text aus, ordnen Sie zufällige Sätze in der Geschichte an, machen Sie sich Notizen, skizzieren Sie den Inhalt des Textes, setzen Sie die Geschichte mit seiner eigenen Vorstellungskraft fort)

Smith und Dechant in Ahuja & Ahuja (2010: 50-51)

- a. Die Fähigkeit, Bedeutung mit grafischen Symbolen zu verknüpfen
- b. Die Fähigkeit, den Kontext von Wörtern zu verstehen und Bedeutungen auszuwählen, die zum Kontext passen und ihn erfüllen.
- c. Die Fähigkeit, Gedankeneinheiten einzulesen.
- d. Fähigkeit, geschichtete Maßeinheiten zu verstehen: Ausdrücke, Klauseln, Sätze, Absätze.
- e. Fähigkeit, die Bedeutung eines Wortes aufzunehmen.
- f. Die Fähigkeit, die Hauptideen zu wählen und zu verstehen.

- g. Fähigkeit, dem Gedankenfluss zu folgen.
- h. Die Fähigkeit, Schlussfolgerungen zu ziehen.
- i. Die Fähigkeit zu verstehen, wie der Autor seine Gedanken organisiert.
- j. Die Fähigkeit zu beurteilen oder zu verstehen, was gelesen wird: Lernen Sie die literarischen Geräte kennen und identifizieren Sie den Ton, die Atmosphäre und den Zweck des Autors.
- k. Fähigkeit, Ideen aufzunehmen und zu speichern.
- l. Die Fähigkeit, Ideen anzuwenden und sie mit früheren Erfahrungen zu integrieren.

Und basiert auch auf Hafner und Jolly in Ahuja & Ahuja (2010: 52), einschließlich:

- a. Beantwortung von Fragen zu Fakten und Details des gelesenen Materials.
- b. Befolgen Sie die Anweisungen oder führen Sie die im Lesematerial angegebenen Handlungsschritte aus.
- c. Erinnern und beschreiben in seinem eigenen Ausdruck, was es gelesen hat.
- d. Erzählt die Abfolge der Ereignisse in einer Erzählung
- e. Wichtige Details aus den fehlenden herausortieren
- f. Beschreiben Sie den Zusammenhang zwischen Abbildungen, Beispielen oder Anekdoten usw. der zu klärenden Punkte.
- g. Identifizieren von aktuellen Sätzen (die das Hauptthema darstellen), Hauptideen und Thesenaussagen
- h. Beschreiben Sie die Beziehung zwischen dem Lesen von Inhalten und anderen Problemen in demselben oder einem verwandten Bereich
- i. Gibt freie, genaue Schlussfolgerungen aus dem erklärenden Material an
- j. Beschreiben Sie die Organisationsmuster der Erklärungsoptionen für Zeit, Raum, Ursache und Wirkung usw.

- k. Beschreiben Sie Konnotationen und Bedeutungen, die in anderen literarischen Materialien enthalten sind.
- l. Beschreiben Sie die Stimmung oder den Ton einer Wahl.
- m. Identifizieren der Motive oder Ziele des Autors.
- n. Identifizieren Sie Symbolik, Bildsprache und andere Sprachwerkzeuge und erläutern Sie deren Funktionen.

4. Einhaltung des Lehrplaninhalts, einschließlich

KD 3.1: Verstehen Sie, wie man um Aufmerksamkeit bittet, das Verständnis überprüft, um Erlaubnis fragt, lobt und wie man darauf reagiert, wenn es um Familienthemen (Familie) und das tägliche Leben (Alltagsleben) geht, indem Sie auf sprachliche Elemente, Textstrukturen und kulturelle Elemente achten die für den Kontext ihrer Verwendung angemessen sind. verwendet in Übereinstimmung mit dem Lehrplan 2013 ist die Familie.

5. Indikatoren, Indikatoren für die Erreichung der Grundkompetenzen im Lesekompetenztraining gemäß dem Thema, nämlich:

- 1) Zusammenfassung von Informationen zu Text, zwischenmenschlichem Dialog und Bildern
- 2) Bestimmen Sie die Bezeichnung der Familienangehörigen angemessen.
- 3) Analysieren Sie die Beziehungen zu Familienmitgliedern angemessen.
- 4) Identifizieren Sie die richtigen Informationen gemäß dem Text.
- 5) Bestimmen Sie die grammatische Struktur (Verbkonjugation, Pluralformen, Possesivpronomenformen, Personalpronomen im Nominativformen, Unbestimmte Artikel im Akkusativ) korrekt.

6. Form der Übung, geschlossene Aufgabenformen. Mit Multiple-Choice-Übungen. Welches wird nach der Übung oder Daten analysiert.

7. Die Eignung der Übung mit Bloom's Taxonomy, nämlich Level C1 bis C4

8. Einhaltung der Vorlage für Autorennenspiele, einschließlich:

- a. Eine Vorlage
- b. Verfügbarkeit von Inhalten in Form von Diagrammen für Multiple-Choice-Fragen (Spalte mit Fragen, Optionen)
- c. Verfügbarkeit von Fragetafeln für 20 Fragen

Nachdem alle Daten basierend auf den obigen Aspekten analysiert wurden, besteht der nächste Schritt darin, die Daten in die Vorlage für das Autorennenspiel einzugeben. Daraus kann gefolgert werden, dass die Form der Lesefähigkeit auf dem Autorennenspiel basiert, das auf dem Thema der Familie basiert, nämlich: Kurztext / einfacher Diskurs, zwischenmenschlicher Dialog, Bilder / Familientabellen, und auch in Form von Briefen / E-Mails .

SCHLUSS **Abschluss**

Basierend auf den Ergebnissen der Datenanalyse in Kapitel IV wird eine Form des Lesekompetenztrainings basierend auf dem *Game Car Racing* mit dem Thema Familie erstellt

- 1) Kurztexte / einfacher Diskurs
- 2) Zwischenmenschlicher Dialog
- 3) Zeichnungen / Genealogie-Diagramm
- 4) Briefe (der Brief) / E-Mail

Die Formen der obigen Übung haben alle Kriterien erfüllt, die auf Aspekten der Leseverständnisfähigkeiten, Aspekten der Übung mit Multiple-Choice-Fragen, dem Lehrplan 2013, in dem Indikatoren für die Lesekompetenzleistung in

Übereinstimmung mit dem Thema erarbeitet wurden, sowie Aspekten von Aspekten in die *Game Car Racing* vorlage.

VORSCHLÄGE

Game Car Racing ist eine Leseübung, die dazu dient, alternative deutsche Leseübungen hinzuzufügen, die für die Klasse im ersten Semester der Klasse XI interessanter und anwendbarer sind. Diese Studie hat das Versuchsstadium nicht erreicht, so dass das *Game Car Racing* hoffentlich als Material für fortgeschrittene Forschungen verwendet werden kann, die im ersten Semester der High School Klasse XI angewendet wurden.

BIBLIOGRAPHIE

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Auliyatul, Lukluk. 2015. *Soal Bahasa Jerman Beserta Jawabannya*. In. Slide Share.
<https://de.slideshare.net/luklukauliya/soal-bahasa-jerman-beserta-jawabannya>.
Diakses pada 27 Oktober 2019
- Azam. 2019. *Pengertian Microsoft PowerPoint beserta Fungsi, Kelebihan dan Kekurangannya*. Nesabamedia.
<http://www.nesabamedia.com/pengertian-microsoft-powerpoint/> (diakses pada 5 September 2019)
- Depdiknas. 2003. *Ujian Akhir Nasional T.P 2002/2003*.
<https://drive.google.com/file/d/0B4A3tH7aAM-GTGpvVkfPOTdqR3c/view>.
Diakses pada 28 Oktober 2019
- Depdiknas. 2004. *Panduan Materi SMA/MA Ujian Akhir Nasional T.P 2003/2004. Indonesia Dokumen*.
<https://dokumen.tips/documents/soal-bahasa-jerman.html>. Diakses pada 27 Oktober 2019
- Depdiknas. 2004. *Ujian Nasional T.A 2003/2004*.
<https://nurulam.files.wordpress.com/2008/12/soal-uan-bahasa-jerman-2004.pdf>.
Diakses pada 29 Oktober 2019
- Depdiknas. 2005. *Ujian Nasional SMA/MA T.A 2004/2005*.
<https://drive.google.com/file/d/0B4A3tH7aAM-GYzEzUzJ3QTNjYzA/view>.
Diakses pada 28 Oktober 2019
- Hadidarsono, et al (ed). 2012. *Pengembangan Kebahasaan dan Kesusastraan melalui Nilai-nilai Kearifan Lokal untuk Penguatan Jati Diri*. Prosiding Bahasa dan Sastra Indonesia (PIBSI XXXIV). Purwokerto: Hotel Moro Seneng. Hlm: 779-780
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Horváthová, Veronika. 2009. *Darstellung von Lesestrategien in Deutsch-als-Fremdsprache-Lehrwerken im Hauptkurs und Aspekte B1+*. Wien: file:///C:/Users/Eka%20Yolanda/Music/2009-07-16_0409072.pdf Diakses pada 17 Desember 2019
- Juric, Luana. 2015. *Deutsche Intensivkurse fürs Selbststudium der deutschen Sprache auf den Niveaustufen A2 und B1*. Osijek,
<https://repozitorij.ffos.hr/islandora/object/ffos%3A1061/datastream/PDF/view> (diakses pada 17 Desember 2019)
- Kloiber, Julia. 2004. *Lernspiele in der Grundschule*, München, GRIN Verlag, <https://www.grin.com/document/27215> (diakses pada 5 September 2019)
- Merz, Thorsten. 2018. *Lernmedien. Human Resources Management (HRM) Akademie Deutschland*. Brüggen.
<http://www.hrm-akademie.de/datenschutzerklaerung.html> (diakses pada 5 September 2019)

- Munir. 2009. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: CV. Alfabeta. Hlm: 3-4
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Jogjakarta: Diva Press.
- Richey,S. (1994). *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Roesler, Dietmar dan Nicola Wuerffel. 2017. *Lernmaterialien und Medien*. Muenchen: Barbara Stenzel
- Rosidin,Undang. 2017. *Evaluasi dan Asesmen Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi
- Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Santoso,Iman. 2012. *Pembelajaran Bahasa Jerman Berbasis Projek*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*. Vol 12 No 1
- Setiawan, Andi. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia
- Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susilana,et all. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Susilana, Rudi dan Riyana. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima. Hlm: 7
- Tarigan, Henry Guntur. 2013. *Membaca sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: CV. Angkasa
- Wahyudi, Sri dan Syukur Ibrahim. 2012. *Asesmen Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Zed, Mestika. 2008. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia