

MEDIA PEMBELAJARAN *RÄTSELBUCH* UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA KELAS X

Devita Danu Putri Pratiwi

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

devitapradiwi16020094039@mhs.unesa.ac.id

Drs. Suwarno Imam Samsul, M.Pd.

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

suwarnoimam@unesa.ac.id

ABSTRAK

Keterampilan membaca adalah keterampilan paling dasar dalam mempelajari suatu bahasa, khususnya Bahasa Jerman. Namun kegiatan membaca seringkali dianggap membosankan karena hanya berisi tulisan dan kalimat yang sulit dimengerti. Artikel ilmiah ini bertujuan untuk membuat penunjang/ media yang dapat diaplikasikan oleh peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Jerman. Media tersebut bernama *Rätsebuch*. *Rätse* berarti teka-teki dan *buch* berarti buku. *Rätsebuch* merupakan buku panduan berupa permainan teka-teki, susun kata dan *puzzle* yang dapat mengasah otak peserta didik dengan harus menyusun beberapa kalimat dengan cara membaca terlebih dahulu peraturan dan potongan kata yang akan disusun. Sumber data atau materi yang akan digunakan ke dalam media *Rätsebuch* berasal dari buku ajar *Deutsch der erste Kontakt* karya Renika Veronika, dkk. Materi yang digunakan bertema *Kennenlernen* atau pengetahuan dasar tentang Jerman dengan subtema *Sich vorstellen* yang berarti perkenalan diri sendiri dan *Andere vorstellen* yang berarti memperkenalkan orang lain. Artikel ilmiah ini menggunakan metode artikel ilmiah pengembangan berdasarkan teori Sadiman yang berawal pada (1) Analisis kesulitan peserta didik, (2) Merumuskan tujuan, (3) Merumuskan materi, (4) mengembangkan alat ukur keberhasilan, (5) Menulis naskah media dan berakhir pada (6) Revisi dan validasi media *Rätsebuch*. Hasil yang diperoleh yaitu 91% dengan kriteria sangat valid dari validator materi pertama dan skor 72% dengan kriteria cukup valid dari validator materi kedua. Sedangkan untuk segi visual dan desain media, diperoleh nilai 66% dengan kriteria cukup valid dari validator ahli media.

Kata Kunci: Media *Rätsebuch*, Pengembangan, Keterampilan Membaca, Bahasa Jerman

ABSTRACT

Reading skills are the most basic skills in learning a language, especially German. However, reading activities are often considered boring because they only contain writing and sentences that are difficult to understand. This scientific article aims to create a support / media that can be applied by students in learning German. The media is named *Rätselbuch*. *Rätsel* means puzzle and *buch* means book. *Rätselbuch* is a guide book in the form of riddles, word arrangement and puzzle games that can sharpen students' brains by having to compose several sentences by reading the rules and word pieces to be compiled first. The source of the data or material to be used in the *Rätselbuch* media comes from the textbook *Deutsch der erste Kontakt* by Renika Veronika, et al. The material used is the theme of *Kennenlernen* or basic knowledge of Germany with the sub-theme of *Sich vorstellen* which means self-introduction and *Andere vorstellen* which means introducing others. This scientific article uses the scientific article development method based on Sadiman's theory which begins in (1) Analyzing the difficulties of students, (2) Formulating objectives, (3) Formulating material, (4) developing measuring tools for success, (5) Writing media texts and ending in (6) Revision and validation of the *Rätselbuch* media. The results obtained are 91% with very valid criteria from the first material validator and a score of 72% with quite valid criteria from the second material validator. Meanwhile, in terms of visual and media design, a score of 66% was obtained with quite valid criteria from the media expert validator.

Keywords: *Rätselbuch*, Development, Reading Skills, German Language

PENDAHULUAN

Terdapat 4 keterampilan yang dapat mengembangkan keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan membaca (*lesen*), menulis (*schreiben*), mendengar (*hören*) dan berbicara (*sprechen*). Artikel ilmiah ini berfokus pada keterampilan membaca karena membaca merupakan keterampilan paling dasar yang dapat digunakan untuk memahami suatu bahasa. Dalam membaca, peserta didik biasanya merasa mudah bosan dan kehilangan minat. Hal ini dikarenakan banyaknya teks yang diberikan dan peserta didik perlu memahami maksud dari setiap kata dalam teks tersebut. Maka dari itu dibutuhkan penunjang yang bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam meningkatkan keterampilan membaca.

Artikel ilmiah ini memperoleh bahan penelitian berdasarkan wawancara terhadap guru Bahasa Jerman di SMAN 2 Jombang. Dari hasil wawancara tersebut, guru SMAN 2 Jombang mengatakan bahwa peserta didik terkadang mengalami kesulitan dalam menerjemahkan dan menyusun kalimat dalam teks bacaan dengan baik dan benar. Hal ini menurut guru Bahasa Jerman disebabkan oleh adanya kesenjangan antara kosakata pada teks bacaan dengan kosakata yang dimiliki

peserta didik dan kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap tema dan materi yang diajarkan. Sedangkan menurut hasil wawancara terhadap peserta didik, peserta didik menyatakan bahwa mereka membutuhkan stimulus berupa media pembelajaran yang menarik ataupun permainan yang menantang. Guru Bahasa Jerman mengatakan bahwa terkadang proses pembelajaran menggunakan media *Karten spielen* untuk menambah kosa kata dari siswa, juga membantu siswa dalam mengurutkan kata sesuai dengan *Redemittel* yang sesuai dengan topik.

Hildebrand mengatakan bahwa proses belajar peserta didik lebih difokuskan pada aksi daripada mendengarkan ceramah dari pengajar. Hal ini juga membuktikan dengan menerapkan metode bermain, peserta didik akan mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan dan dihadapkan dengan bahan ajar yang menarik dan melakukan kajian terhadap objek yang dihadapi (Moeslichatoen, 1999:35).

Berdasarkan pada uraian latar belakang di atas, akan dibuat suatu media Media tersebut bernama "*Rätselbuch*". *Rätsel* berasal dari Bahasa Jerman yang berarti *teka-teki*. Sedangkan *buch* dalam Bahasa Jerman yang berarti *buku*. "*Rätselbuch*" ini merupakan buku panduan berupa permainan teka-teki, tanya jawab, susun kata dan *puzzle* yang dapat

melatih keterampilan membaca peserta didik dengan harus menyusun beberapa kalimat dan menjawab beberapa pertanyaan dengan cara membaca terlebih dahulu pertanyaan dan peraturan yang tercantum dalam media.

Permasalahan yang muncul dalam penelitian ini berdasarkan penjelasan di atas yaitu:

” Bagaimana pengembangan media *Rätselbuch* untuk keterampilan membaca kelas X semester I ”

Agar artikel ilmiah ini tidak membahas konteks yang lebih luas, maka batasan masalah dari artikel ilmiah ini yaitu sampai pada pengembangan media *Rätselbuch* untuk keterampilan membaca Kelas X Semester I, materi yang digunakan dalam media *Rätselbuch* adalah *Kennenlernen*, keterampilan membaca yang digunakan jenis membaca intensif, validasi materi media *Rätselbuch* oleh guru Bahasa Jerman dan dosen ahli materi, validasi media *Rätselbuch* oleh dosen ahli media. Artikel ilmiah ini bertujuan untuk “ Mendeskripsikan pengembangan media *Rätselbuch* untuk keterampilan membaca kelas X semester I ”.

Terdapat beberapa pengembangan media terdahulu yang dalam prosesnya menggunakan media permainan teka-teki silang. Yang pertama adalah pengembangan milik Nurhayati, mahasiswa Universitas Mataram Jurusan Ilmu Pendidikan. Berjudul “PENGUNAAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* DALAM PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA DAN MENULIS PERMULAAN SISWA KELAS II SDN 2 JURANG JALER TAHUN PELAJARAN 2015/ 2016” Pengembangan ini merupakan salah satu pengembangan terdahulu yang menggunakan media *crossword puzzle* atau teka teki silang. Penelitian ini merupakan penjelasan mengenai penggunaan media *crossword puzzle* yang memfokuskan pada keterampilan membaca dan menulis untuk siswa sekolah dasar.

Berbeda dengan pengembangan milik Nurhayati, pengembangan yang kedua milik Kadek Wirahyuni, mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia ini menggunakan media teka teki silang sebagai media pembelajaran dalam pengembangannya yang berjudul “MENINGKATKAN MINAT BACA MELALUI PERMAINAN TEKA TEKI SILANG DAN ‘*BALSEM PLANG*’ “. Pengembangan ini bertujuan untuk mengajak peserta didik agar membuat soal teka teki silang sendiri sesuai dengan materi yang

diajarkan dan peserta didik bekerja secara berkelompok. Setelah membuat soal teka teki silang, masing-masing kelompok akan menukarkannya dengan kelompok lain. Dengan membuat soal teka teki silang sendiri, peserta didik membaca kembali secara tidak langsung materi yang sudah diajarkan.

Selanjutnya yaitu membahas mengenai media pembelajaran. Kata media sendiri berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Terdapat salah satu pendapat Bennack tentang media yaitu, “*Medien sind (wie Methoden) Instrumente, um Ziele des Unterrichts zu erreichen. Sie helfen parallele Lernvorgänge der Schüler zu evozieren und wirken wie ‘Multiplikatoren’.*” (nach v. Martial/Bennack, 2004). Pendapat dari Bennack ini menjelaskan bahwa media (seperti metode) adalah instrumen untuk mencapai tujuan pengajaran. Mereka membantu membangkitkan proses pembelajaran parallel pada siswa dan bertindak seperti "pengganda".

Media pembelajaran *Rätselbuch* memiliki dasar permainan dalam pembelajarannya. Salah satu diantaranya yaitu permainan *puzzle*. Menurut Rokhmat (2006:50) “*puzzle* adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu” Sedangkan menurut Rahmanelli (2007:24) menyebutkan, “*puzzle* adalah permainan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh.”

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *puzzle* adalah suatu game atau permainan merangkai bagian-bagian terpisah dari sebuah gambar menjadi gambar utuh yang berfungsi menguji pengetahuan seseorang. Permainan *puzzle* juga merupakan jenis kegiatan belajar yang menggunakan metode bermain.

Setiap media pembelajaran memiliki manfaat masing-masing, Al-Azizy (2010:79) menyebutkan, “Manfaat *Puzzle* yaitu mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih nalar, melatih kesabaran, dan pengetahuan.” Secara garis besar, manfaat *puzzle* bagi anak dijabarkan sebagai berikut:

1. Meningkatkan keterampilan kognitif
2. Meningkatkan keterampilan motorik halus
3. Meningkatkan keterampilan sosial
4. Melatih koordinasi mata dan tangan
5. Melatih logika
6. Melatih kesabaran
7. Memperluas pengetahuan

Dalam pengembangan media pembelajaran juga dibutuhkan kriteria yang sesuai dalam pemilihannya. Menurut Arsyad (2014:74-75) terdapat beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media diantaranya :

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran.
3. Praktis, luwes dan bertahan.
4. Pendidik terampil menggunakannya.
5. Pengelompokan sasaran.
6. Mutu teknis.

Selanjutnya yaitu mengenai pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran diperlukan dalam proses pembuatan media. Hal ini diakibatkan pengembangan media pembelajaran memiliki kriteria tersendiri dalam menilai suatu media. Menurut Sadiman terdapat beberapa kriteria dalam pengembangan suatu media diantaranya:

1. Melakukan analisis yang dibutuhkan dan menyesuaikan karakter dari peserta didik.
2. Merumuskan tujuan dan instruksi secara jelas.
3. Menuliskan materi secara terperinci yang sesuai dengan tujuan.
4. Mengembangkan alat ukur keberhasilan.
5. Mendeskripsikan media pembelajaran.
6. Melakukan evaluasi.

Sedangkan menurut Imz-bw.de mengatakan bahwa *“Ein Medienentwicklungsplan ist eine Orientierung und Hilfestellung. Er kann Schulleitung und Kollegium in Abstimmung mit dem Schulträger durch den Prozess leiten und stellt sicher, dass die pädagogischen Voraussetzungen für den Medieneinsatz mit den finanziellen Gegebenheiten des Schulträgers in Einklang gebracht werden können.”* Yang berarti pengembangan media memiliki orientasi bantuan. Maksud dari bantuan tersebut yaitu membimbing manajemen sekolah dan staf melalui proses dengan berkoordinasi dengan otoritas sekolah dan memastikan bahwa persyaratan pendidikan untuk penggunaan media dapat disesuaikan dengan keadaan keuangan otoritas sekolah.

Media pembelajaran ini memfokuskan pada peningkatan keterampilan membaca terutama membaca intensif. Menurut Anderson seseorang yang terampil membaca adalah mampu memperoleh informasi yang terdapat dalam bacaan dan dapat memaknai bacaan tersebut (Anderson 1972:214). Pendapat tersebut menjadi salah satu dasar bagi peserta didik bahwa membaca bertujuan untuk

memperoleh informasi dan dari informasi tersebut, peserta didik dapat memakanai dan memahami bacaan tersebut.

Media pembelajaran ini menggunakan teknik membaca intensif. Membaca intensif sendiri dapat diartikan sebagai menelaah secara teliti bacaan yang biasanya berbentuk kuesioner, latihan bentuk atau pola kalimat, latihan beberapa kosa kata, diskusi secara umum dan lain-lain. (Brooks 1964 : 172-173).

Menurut teachingenglish.org.uk *“Intensive reading involves learners reading in detail with specific learning aims and tasks. It can be compared with extensive reading, which involves learners reading texts for enjoyment and to develop general reading skills.”* Yang berarti membaca secara intensif melibatkan peserta didik membaca secara rinci dengan tujuan dan tugas belajar tertentu. Membaca intensif dapat dibandingkan dengan membaca ekstensif, yang mana melibatkan peserta didik dalam membaca teks untuk kesenangan dan memperoleh perkembangan dalam keterampilan membaca secara umum.

Terdapat beberapa pendapat mengenai hubungan membaca dengan media berbasis permainan. Yang pertama yaitu pendapat yang terdapat pada buku *Lesespiele im Grundschulunterricht* tahun 2010 yang berbunyi *“Spielerische Impulse im Deutschunterricht stellen eine „Beiläufigkeit“ im Leselernprozess her. Durch die Einführung oder Fortführung eines Themas als „Spiel“ steht die Aktivität Lesen aus der Sicht des Kindes nicht zwingend im Vordergrund seiner Handlungen.* Pendapat tersebut berarti Impuls yang menyenangkan dalam pelajaran bahasa Jerman menciptakan "kesederhanaan" dalam proses belajar membaca. Dengan memperkenalkan atau melanjutkan topik sebagai "permainan" Dari sudut pandang anak, membaca belum tentu menjadi fokus dari tindakannya.

METODE

Artikel ilmiah ini menggunakan metode artikel ilmiah pengembangan menurut Sadiman, yaitu (1) melakukan analisis yang dibutuhkan dan menyesuaikan karakter dari peserta didik, (2) merumuskan tujuan dan instruksi secara jelas, (3) menuliskan materi secara terperinci yang sesuai dengan tujuan, (4) mengembangkan alat ukur keberhasilan, (5) mendeskripsikan media pembelajaran, dan yang terakhir (6) melakukan evaluasi.

Sumber data dari artikel ilmiah ini yaitu *Deutsh der erste Kontakt* karya Renika Veronika, dkk . Artikel ilmiah ini menggunakan materi *Kennenlernen* ke dalam media *Rätselbuch*. Sedangkan data artikel ilmiah dideskripsikan dari hasil validasi ahli materi, yaitu guru bahasa Jerman dan dosen ahli materi juga cara penggunaan media *Rätselbuch* dalam pembelajaran Bahasa Jerman.

Artikel ilmiah ini menggunakan instrumen non tes yaitu berupa angket. Instrumen artikel ilmiah adalah alat bantu yang digunakan dalam mengumpulkan data (Arikunto, 2013: 203). Intstrumen ini digunakan untuk mengetahui apakah materi *Kennenlernen* sesuai dengan media *Rätselbuch*.

Di bawah ini adalah contoh kisi-kisi instrumen materi (terdapat dalam website UNJ dari penelitian milik Astri Widyani, *Pengaruh Media Pembelajaran "Kartu Uno" di MAN 3 Jakarta*).

Contoh tabel kisi-kisi instrumen materi

No.	Aspekt	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Pembelajaran						
1	<p>Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar:</p> <p>3.1. Memahami cara menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, memberi instruksi dan memperkenalkan diri serta cara meresponnya terkait topik <i>identitas diri (Kennenlernen)</i> dan <i>kehidupan sekolah (Schule)</i> dengan memperhatikan</p>					

	unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya.					
2	Kesesuaian materi dengan Indikator:					
	1.Mengetahui sapaan dalam bahasa Jerman					
	2.Mengetahui cara memperkenalkan diri (Sich Vorstellen) dalam bahasa Jerman					
	3.Dapat mengetahui cara menanyakan identitas pada teman sebaya dalam bahasa Jerman					
	4.Mengetahui cara memperkenalkan orang lain (Andere Vorstellen) dalam bahasa Jerman					
	5.Mengetahui cara menanyakan identitas orang lain dalam bahasa Jerman.					
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
4	Penumbuhan motivasi belajar					
5	Aktualitas materi yang					

	disajikan					
6	Kecukupan jumlah kosakata					
7	Kelengkapan cakupan kosakata					
8	Tingkat kesulitan kosakata sesuai materi					
9	Kedalaman kosakata sesuai materi					
10	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami					
11	Bahasa kosakata yang mudah dipahami					
12	Kejelasan petunjuk belajar					
13	Kebenaran kosakata sesuai teori dan konsep					
14	Ketepatan penggunaan kosakata					

Keterangan :
5 = Sangat Layak
4 = Layak
3 = Cukup
2 = Kurang Layak
1 = Sangat Kurang Layak

Rumus:

$$\frac{\text{Total skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Tabel kriteria kelayakan secara deskriptif:

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
81,0% – 100,0%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
61,0% – 80,9%	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu revisi
41,0% - 60,9%	Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena perlu

	revisi besar
21,0% - 40,9%	Tidak valid, tidak boleh dipergunakan

Sedangkan dibawah ini adalah contoh instrumen media yang akan digunakan untuk dosen media (Sesuai dengan pendapat dari Ahmad Rohani (1997))

Contoh tabel kisi-kisi instrumen media

Indikator	Pernyataan	Skala Penilaian	
		Skor	Kriteria Penilaian
A.Kondisi Fisik	1. Ukuran dan bentuk media Rätselfuch		
	2. Kepraktisan media Rätselfuch		
B.Kualitas Bahan	3. Bahan mudah diperoleh dan dibuat		
	4. Keamanan untuk siswa		
	5. Kualitas cetak		
	6. Daya tahan/keawetan media		
C. Prinsip Visual Desain Buku	7. Tata letak Rätselfuch		
	8. Pilihan		

	warna media Rätselfuch		
	9. Desain buku media Rätselfuch		
	10. Ukuran dan jenis kertas media Rätselfuch		
D. Prinsip Visual Ilustrasi gambar	11. Tata letak gambar		
	12. Pilihan warna gambar		
	13. Kesesuaian gambar ilustrasi dengan materi		
E. Sampul/cover	14. Tata letak		
	15. Kesesuaian dengan materi		

Perhitungan Skor :

<p>Nilai Maksimal: $15 \times 5 = 75$ Nilai = $75/75 \times 100 = 100$</p>

Tabel kriteria Kelayakan Secara Deskriptif

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
81,0% – 100,0%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
61,0% – 80,9%	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu

	revisi
41,0% - 60,9%	Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
21,0% - 40,9%	Tidak valid, tidak boleh dipergunakan

Teknik pengumpulan data yang pertama yaitu wawancara. Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2015:72) wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi maupun suatu ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu. Teknik wawancara ini digunakan untuk mengetahui permasalahan dalam proses pembelajaran di SMAN 2 Jombang. Khususnya pada keterampilan membaca.

Sedangkan teknik pengumpulan data yang ke dua yaitu menggunakan angket. Angket merupakan kumpulan pertanyaan-pertanyaan yang tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang diri pribadi atau hal-hal yang ia ketahui. (Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, 2006:225). Angket yang dibuat merupakan angket tertutup dengan jawaban skala bertingkat. Angket yang telah dibuat akan diberikan kepada guru Bahasa Jerman SMA 2 Jombang, dosen ahli materi, dan dosen ahli media.

Dari dua pendapat tersebut, dapat dijadikan dasar bahwa artikel ilmiah ini mendeskripsikan mengenai pengumpulan data sebelum terjun ke lapangan (seperti permasalahan yang ditemukan saat melakukan wawancara) dan juga mendeskripsikan data selama proses pengumpulan data (seperti memasukkan materi *Kennenlernen* dan *Schule*, langkah-langkah dalam penggunaan media, serta validasi media oleh guru dan dosen).

PEMBAHASAN DAN HASIL

Hasil dari artikel ilmiah ini yaitu berupa pendeskripsian mengenai pengembangan media *Rätselfuch* untuk peserta didik kelas X semester I, khususnya pada materi *Kennenlernen*. Media ini memfokuskan kepada peningkatan kemampuan peserta didik dalam keterampilan membaca. Media *Rätselfuch*, seperti yang sudah dijelaskan di bab sebelumnya, merupakan media pembelajaran yang berisi *puzzle*, teka-teki silang, teks rumpang,

mencocokkan kata, dan banyak permainan lainnya. Media ini berbentuk buku dengan ukuran 25 cm x 17 cm. Kertas yang digunakan yaitu kertas *buffalo* berwarna hitam, merah, dan kuning. Terdapat 12 lembar *buffalo* dalam satu media *Rätselbuch*. Setiap lembar berisi beberapa penjelasan dan permainan kata. Permainan dalam media tersebut disesuaikan dengan materi *Kennenlernen* yang terdapat dalam buku *Deutsch der Erste Kontakt*.

Media yang dibuat disesuaikan dengan Kompetensi Dasar 3.1. Tujuan dari pembuatan media *Rätselbuch* adalah untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi *Kennenlernen*, meningkatkan keterampilan membaca peserta didik, serta menambah beberapa kosa kata bagi peserta didik. Penelitian ini hanya akan mendeskripsikan mengenai proses pembuatan media, materi yang digunakan dalam media, dan yang terakhir sampai pada tahap validasi oleh guru dan dosen. Sesuai dengan pendapat Sadiman, pengembangan media akan memiliki beberapa tahap, diantaranya:

1. Melakukan analisis yang dibutuhkan dan menyesuaikan karakter dari peserta didik.

Sebelum membuat media pembelajaran, dibutuhkan analisis yang sesuai dengan karakter pengguna dari media tersebut. Langkah awal yang ditempuh yaitu melakukan wawancara kepada dua narasumber, yaitu guru Bahasa Jerman SMAN 2 Jombang dan salah satu peserta didik kelas X di SMAN 2 Jombang. Dari wawancara tersebut dijelaskan bahwa guru Bahasa Jerman mengalami kesulitan dalam mengajar, khususnya pada peserta didik kelas X. Hal ini dikarenakan peserta didik baru mengenal bahasa asing selain Bahasa Inggris. Kesulitan yang sering terjadi peserta didik yaitu pada keterampilan membaca. Guru Bahasa Jerman juga mengatakan bahwa terkadang beliau menggunakan media dalam pembelajarannya, seperti *Karten spielen*. Dengan penggunaan media tersebut, peserta didik menjadi lebih cepat dalam memahami beberapa kosa kata dalam Bahasa Jerman serta penggunaan kata tersebut ke dalam penyusunan sebuah kalimat. Beliau setuju dengan adanya media baru berupa permainan. Karena dengan adanya media pembelajaran berbasis permainan, peserta didik akan lebih mudah dalam memahami pembelajaran dan akan merasa tertarik dalam mempelajari Bahasa Jerman. Sedangkan menurut salah satu peserta didik kelas X,

kesulitan berada pada penulisan kata yang berbeda dari Bahasa Indonesia, seperti penggunaan umlaut dan huruf kapital, kesulitan dalam pemahaman subjek dan kata kerja dalam Bahasa Jerman, serta belum terbiasanya peserta didik dengan Bahasa Jerman itu sendiri. Menurut peserta didik tersebut, penggunaan media cukup membantu mereka dalam memahami susunan kata dalam Bahasa Jerman. Media yang peserta didik tersebut gunakan biasanya berupa video pembelajaran Bahasa Jerman yang terdapat pada YouTube. Peserta didik tersebut setuju jika ada media yang berbasis permainan. Hal itu akan menambah semangat dan minat peserta didik dalam mempelajari Bahasa Jerman dan mereka juga akan merasa tertantang serta lebih santai dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Merumuskan tujuan dan instruksi secara jelas.

Tujuan pembuatan media ini yaitu sebagai penunjang kegiatan belajar peserta didik dan diharapkan juga mampu menambah wawasan serta meningkatkan keterampilan peserta didik khususnya pada keterampilan membaca. Menggunakan materi *Kennenlernen* dengan tema *Sich vorstellen* dan *Andere vorstellen*, peserta didik kelas X diharapkan mampu memahami kalimat yang digunakan saat memperkenalkan diri maupun memperkenalkan orang lain menggunakan media pembelajaran *Rätselbuch*. Media ini juga fleksibel karena permainan bisa dilakukan secara individu maupun berkelompok. Namun peran pendidik masih sangat dibutuhkan sebagai pembimbing peserta didik dalam pembelajaran serta menjelaskan proses dan petunjuk permainan. Meskipun media ini berbasis pada permainan, media ini tidak merusak jalannya kegiatan belajar mengajar dengan kebisingan dan semacamnya karena peserta didik akan menjalankan permainan dengan metode membaca.

Tabel 4.1 KI,KD, indikator muatan materi, tujuan pembelajaran

Subtema	KI	KD	Muatan Materi	Tujuan Pembelajaran
Sich vorstellen	KI3 Memahami, menera	3.1 Memahami cara menyap	<ul style="list-style-type: none"> • Guten MorgeN • Guten 	Peserta didik memahami cara

	<p>pkian, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan</p>	<p>a, berpamitan, mengucap terima kasih, meminta maaf, meminta izin, memberi instruksi dan memperkenalkan diri serta cara meresponnya terkait topik <i>identitas diri (Kennenlernen)</i> dan <i>kehidupan sekolah (Schule)</i> dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya</p>	<p>Tag</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guten Abend • Ich bin... • Du bist... • Er ist... • Sie ist... • Es ist... • Wir sind... • Ihr seid... • Sie sind... • Ich heiÙe... • Ich bin... • Ich bin .. Jahre alt • Ick komme aus • Ich wohne in • Mein Hobby ist .. • Wie heiÙt du ? • Buchstabiere, bitte? • Bist du Nadia? • Was ist dein beruf? • Wie alt bist du ? 	<p>memperkenalkan diri dan berkenalan dengan orang lain secara baik dan benar sesuai dengan ketentuan dan kaidah yang telah diajarkan</p>
Andere vorstellen			<ul style="list-style-type: none"> • Wir sind ... • sie/er ist 	<p>Peserta didik memahami cara</p>

	<p>bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah .</p>	<p>Tag</p> <ul style="list-style-type: none"> • sie/er kommt aus • sie/er wohnt in.. • sie/er ... Jahre alt ... 	<p>memperkenalkan orang lain dan secara baik dan benar sesuai dengan ketentuan dan kaidah yang telah diajarkan</p>
--	--	---	--

3. Menuliskan materi

Materi yang digunakan dalam media ini yaitu *Kennenlernen* khususnya pada tema *Sich vorstellen* dan *Andere vorstellen*. Materi diperoleh dari buku ajar *Deutsch der Erste Kontakt*.

4. Mengembangkan alat ukur keberhasilan.

Alat ukur keberhasilan dari artikel ilmiah ini yaitu berasal dari angket validasi materi yang dinilai oleh guru dari SMAN 2 Jombang juga dosen ahli materi dan angket validasi media yang dinilai oleh dosen ahli media. Angket ini bertujuan untuk mengetahui apakah materi dan visual yang tercantum dalam media sesuai untuk dikembangkan dalam pembelajaran di kelas X semester 1.

5. Mendeskripsikan media pembelajaran.

Materi berasal dari buku ajar Bahasa Jerman untuk kelas X yang berjudul *Deutsch der Erste Kontakt*. Tema yang dipilih yaitu *Sich vorstellen* dan *Andere vorstellen*.

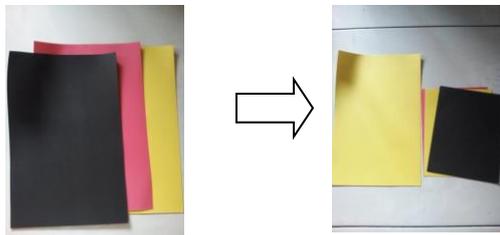
Untuk pembuatan media *Rätselbuch*, kertas yang dipilih adalah kertas buffalo berwarna hitam, merah, dan kuning. Pemilihan warna menyesuaikan dengan bendera kebangsaan Jerman. Media berukuran lebar 16.5 cm dan panjang 21.5 cm. Kertas yang digunakan untuk dekorasi dan hiasan berupa kertas *glitter* dan *origami*, juga terdapat beberapa renda dan kain flannel untuk mempercantik media.

Sebelum proses pembuatan media, dilakukan beberapa pencarian data tentang tutorial pembuatan media dalam aplikasi YouTube. Tutorial lengkap pembuatan media *Rätselbuch* ada di dalam

video milik *crafteholic* yang berjudul “*Scrapbook for Beginners*”.

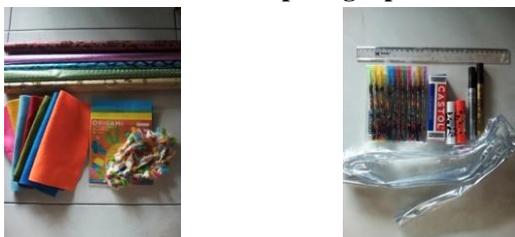
Hal yang pertama dilakukan yaitu mempersiapkan kertas buffalo berwarna hitam, merah, dan kuning. Masing-masing kertas dibagi menjadi 2 bagian, dengan ukuran panjang 21.5 cm x lebar 16.5 cm.

Gambar 4.1. Pengukuran kertas



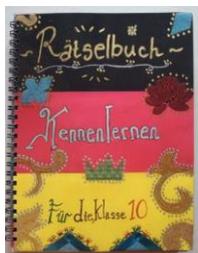
Bahan tambahan berupa kertas *glitter*, kertas origami, plastik sampul, spidol, lem, bolpoin, penggaris, gunting, renda, dan kain flannel juga dipersiapkan sebelum membuat media.

Gambar 4.2. Bahan pelengkap media



Pada halaman *cover* yaitu menuliskan judul pada halaman *cover* menggunakan spidol dan bolpoin. Untuk hiasan bisa menggunakan bahan pelengkap seperti kertas *glitter*.

Gambar 4.3. Cover media



Selanjutnya yaitu menuliskan beberapa contoh kata sapaan atau *Begrüßung*. Pada halaman pertama ini, peserta didik dapat membaca dan memahami kalimat yang tercantum dengan bimbingan dari guru.

Gambar 4.4. Halaman pertama



Kemudian menuliskan konjugasi dalam bahasa Jerman. Pada halaman kedua tersedia 7 kolom dan 7 kertas yang berada di dalam wadah berwarna biru di atas kolom. Peserta didik dapat mencocokkan kertas yang disediakan dan memasukkan kertas ke dalam kolom “sein” sesuai dengan kalimat yang tertulis di dalam kolom pertama.

Gambar 4.5. Halaman kedua



Menuliskan pertanyaan untuk perkenalan diri atau *Sich vorstellen* dengan metode permainan tarik kertas. Pada halaman ini terdapat 5 pertanyaan di dalam kertas tarik. Media tersebut dapat ditarik untuk mengetahui isi dari setiap kertas. Cara penggunaannya yaitu peserta didik membaca terlebih dahulu pertanyaan yang tertulis, lalu dapat langsung menjawab sesuai dengan pertanyaan yang diberikan. Dan dapat menarik kertas bulu untuk menjawab pertanyaan selanjutnya.

Gambar 4.6. Halaman ketiga



Membuat kalimat rumpang berisi perkenalan diri atau *Sich vorstellen* dengan metode permainan kartu ajaib. Pada halaman keempat tersedia 4 kantong berwarna merah, kuning, hijau, dan biru. Peserta didik membuka terlebih dahulu tiap kantong agar dapat melihat “Der Hinweis” atau petunjuk. Di dalam masing-masing kantong terdapat secarik kertas berisikan teks rumpang. Untuk mengisi teks yang rumpang, peserta didik dapat membaca “Der Hinweis” atau petunjuk yang diberikan.

Gambar 4.7. Halaman keempat



Menuliskan beberapa contoh teks tentang perkenalan diri atau *Sich vorstellen* khususnya umur. Pada halaman kelima, diberikan beberapa contoh teks yang berisikan tentang perkenalan diri dan cara menunjukkan umur dalam Bahasa Jerman.

Gambar 4.8. Halaman kelima



Membuat permainan teka-teki silang yang berisi tentang penulisan angka dalam Bahasa Jerman. Pada halaman keenam, terdapat dua kantong, yaitu kantong sapi kuning di bagian atas dan kantong hijau di bagian bawah. Di dalam kantong kuning terdapat 3 kertas dengan nomor urut 1, 2, dan 3. Di dalam setiap lipatan kertas terdapat kolom teka-teki silang dan "Der Hinweis" atau petunjuk. Sedangkan pada kantong hijau di bagian bawah berisi kertas nomor urut 1, 2, dan 3. Langkah pertama, peserta didik dapat mengambil kertas urut di dalam kantong hijau secara acak. Setelah memperoleh kertas tersebut, peserta didik dapat mengambil lipatan kertas pada kantong kuning sesuai dengan kertas yang diperoleh.

Gambar 4.9. Halaman keenam



Membuat teks tentang perkenalan diri dalam Bahasa Jerman dan pernyataan yang benar dan salah sesuai dengan teks yang diberikan. Pada halaman ketujuh, diberikan tongkat kecil berisi tulisan "Ja" dan "Nein". Di sebelah kanan tongkat juga di sediakan kantong biru berbentuk hati. Di dalam kantong tersebut berisi 6 kertas. 3 kertas berwarna merah, kuning, dan hijau. 3 kertas yang lainnya berwarna biru dengan tanda hati berwarna merah, kuning, dan hijau. Setiap kertas yang memiliki warna yang sama akan saling berhubungan. Kertas berwarna merah, kuning, dan hijau berisi teks lengkap perkenalan diri dalam Bahasa Jerman. Sedangkan pada kertas berwarna biru bertanda hati, berisi pernyataan yang berhubungan dengan 3 kertas yang

lain. Dalam permainan ini, dibutuhkan 2-6 peserta didik. Peserta didik pertama hanya diperbolehkan membawa tongkat dan mengambil kertas berwarna biru. Sedangkan peserta didik ke dua hanya dapat mengambil kertas merah, kuning, dan hijau yang berisi teks perkenalan diri. Kertas yang di ambil masing-masing peserta didik harus berwarna sama. Kertas warna merah dengan kertas biru dengan tanda hati berwarna merah. Begitu juga dengan kertas warna yang lain.

Gambar 4.10. Halaman ketujuh



Menuliskan nama dan pemilik masing-masing nomer yang tercantum. Diberikan juga kertas berisi nomer telepon dalam Bahasa Jerman. Pada halaman kedelapan, terdapat kolom nama di bagian kiri dan kolom nomor telepon di bagian kanan. Pada bagian bawah disediakan juga kantong berwarna hijau berisi kertas. Di dalam kertas tersebut berisi nomor telepon yang ditulis dalam bentuk huruf juga nama pemilik nomor telepon tersebut. Langkah yang di lakukan oleh peserta didik yaitu, pertama peserta didik membaca kertas yang di sediakan di dalam kantong berwarna hijau. Kedua, peserta didik dapat mencocokkan nomor sesuai dengan urutan nama pada kolom sebelah kiri.

Gambar 4.11. Halaman kedelapan



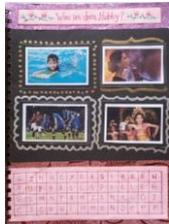
Mencantumkan gambar dan kalimat dengan menyesuaikan materi tentang profesi atau *Beruf*. Pada halaman kesembilan, tersedia 4 gambar bertema profesi dan 8 kolom berisi penjelasan dari tiap gambar. tiap gambar memiliki 2 kolom penjelasan. Peserta didik dapat mencocokkan penjelasan tersebut dengan gambar yang tersedia.

Gambar 4.12. Halaman kesembilan



Mencantumkan gambar dan kalimat acak yang berhubungan dengan materi hobi dalam Bahasa Jerman. Pada halaman ke sepuluh, tersedia 4 gambar bertema hobi. Di bagian bawah gambar terdapat kolom berisi huruf acak. Peserta didik harus mencari kalimat Bahasa Jerman dalam kolom tersebut dan menyesuaikan kalimat dengan gambar yang ada.

Gambar 4.13. Halaman kesepuluh



6. Melakukan evaluasi.

Tahap akhir dari artikel ilmiah ini adalah validasi. Validasi yang dimaksud yaitu validasi dari segi materi dan juga dari segi visual media. Terdapat tiga orang yang bersedia menjadi validator media *Rätselbuch*. Dua diantaranya sebagai validator materi dan satu diantaranya merupakan validator media. Validator untuk materi pertama yaitu Dra. Laksmi Indriani selaku guru Bahasa Jerman di SMAN 2 Jombang. Validator materi kedua yaitu Drs. Suwarno Imam Samsul, M.Pd. selaku dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Jerman. Dan yang terakhir validator media, dilakukan oleh Asidigisianti SP, ST. M.Pd. selaku dosen Jurusan Seni Rupa.

Tahap pertama yang dilakukan yaitu validasi materi. Validasi materi terhadap media pembelajaran *Rätselbuch* ini bertujuan untuk mengetahui sesuai atau tidaknya materi yang digunakan untuk pembelajaran kelas X semester 1. Terdapat beberapa aspek yang dicantumkan dalam instrumen penilaian, diantaranya :

1. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar 3.1.

Menurut validator pertama, materi yang digunakan sudah layak karena memperoleh nilai 4. Sedangkan menurut validator kedua, materi yang digunakan juga layak dengan perolehan nilai yang sama yaitu 4.
2. Kesesuaian materi dengan Indikator dibagi menjadi 5 kategori yaitu:
 1. Mengetahui sapaan dalam bahasa Jerman.

Pada kategori ini validator pertama memberikan nilai 4 yang berarti layak.

Sedangkan validator kedua memberikan nilai yang sama yaitu 4 dengan keterangan layak.

2. Mengetahui cara memperkenalkan diri (Sich Vorstellen) dalam bahasa Jerman. Kategori kedua diperoleh nilai 4 dengan keterangan layak dari validator pertama. Sedangkan validator kedua memberi nilai yang sama yaitu 4.
 3. Dapat mengetahui cara menanyakan identitas pada teman sebaya dalam bahasa Jerman. Pada kategori ini validator pertama memberi nilai 5 dengan keterangan sangat layak. Sedangkan validator kedua memberikan nilai 3 dengan keterangan cukup layak.
 4. Mengetahui cara memperkenalkan orang lain (Andere Vorstellen) dalam bahasa Jerman. Validator pertama memberikan nilai 5 dengan keterangan sangat layak pada kategori ini. Sedangkan validator kedua memberikan nilai 3 dengan keterangan cukup layak.
 5. Mengetahui cara menanyakan identitas orang lain dalam bahasa Jerman. Pada kategori ini validator pertama memberikan nilai 5 dengan keterangan sangat layak. Sedangkan validator kedua memberi nilai 4 dengan keterangan layak.
3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.

Validator pertama memberikan nilai 4 dengan keterangan layak. Sedangkan validator kedua memberikan nilai yang sama yaitu 4.
 4. Penumbuhan motivasi belajar.

Validator pertama memberikan nilai 5 dengan keterangan sangat layak. Sedangkan validator kedua memberikan nilai 4 dengan keterangan layak.
 5. Aktualitas materi yang disajikan.

Validator pertama memberikan nilai 5 dengan keterangan sangat layak. Sedangkan validator kedua memberikan nilai 4 dengan keterangan layak.
 6. Kecukupan jumlah kosakata

Validator pertama memberikan nilai 4 dengan keterangan layak. Sedangkan validator kedua memberikan nilai 3 dengan keterangan cukup layak.
 7. Kelengkapan cakupan kosakata.

Validator pertama memberikan nilai 4 dengan keterangan layak. Sedangkan validator kedua memberikan nilai 3 dengan keterangan cukup layak.

8. Tingkat kesulitan kosakata sesuai materi.
Validator pertama memberikan nilai 5 dengan keterangan sangat layak. Sedangkan validator kedua memberikan nilai 4 dengan keterangan layak.
9. Kedalaman kosakata sesuai materi.
Validator pertama memberikan nilai 5 dengan keterangan sangat layak. Sedangkan validator kedua memberikan nilai 4 dengan keterangan layak.
10. Kemudahan pembelajaran untuk dipahami.
Validator pertama memberikan nilai 5 dengan keterangan sangat layak. Sedangkan validator kedua memberikan nilai 3 dengan keterangan cukup layak.
11. Bahasa kosakata yang mudah dipahami.
Validator pertama memberikan nilai 5 dengan keterangan sangat layak. Sedangkan validator kedua memberikan nilai 4 dengan keterangan layak.
12. Kejelasan petunjuk belajar.
Validator pertama memberikan nilai 5 dengan keterangan sangat layak. Sedangkan validator kedua memberikan nilai 4 dengan keterangan layak.
13. Kebenaran kosakata sesuai teori dan konsep.
Validator pertama memberikan nilai 4 dengan keterangan layak. Sedangkan validator kedua memberikan nilai 3 dengan keterangan cukup layak.
14. Ketepatan penggunaan kosakata.
Validator pertama memberikan nilai 4 dengan keterangan layak. Sedangkan validator kedua memberikan nilai 4 dengan keterangan layak.

Dari penilaian oleh guru SMAN 2 Jombang atau validator pertama di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran *Rätselbuch* memiliki skor sebanyak 91% dengan keterangan sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Sedangkan hasil dari penilaian yang dilakukan dosen Bahasa Jerman, media pembelajaran *Rätselbuch* memiliki skor 72% dengan kriteria cukup valid dan dapat digunakan namun perlu revisi.

Setelah melakukan tahap validasi materi, selanjutnya yaitu tahap validasi media. Validasi media bertujuan untuk mengetahui apakah media *Rätselbuch* sudah sesuai dengan fungsi dan estetikanya. Hasil validasi media yang dilakukan oleh

validator media Ibu Asidigisianti SP, ST. M.Pd. adalah sebagai berikut:

Indikator

- A. Kondisi Fisik
 1. Ukuran dan bentuk media *Rätselbuch* memperoleh skor 4 dengan kriteria baik.
 2. Kepraktisan media *Rätselbuch* memperoleh skor 4 dengan kriteria baik.
- B. Kualitas Bahan
 1. Bahan mudah diperoleh dan dibuat memperoleh skor 4 dengan kriteria baik.
 2. Keamanan untuk siswa memperoleh skor 4 dengan kriteria baik.
 3. Kualitas cetak memperoleh skor 2 dengan kriteria kurang baik.
 4. Daya tahan/keawetan media memperoleh skor 2 dengan keterangan kurang baik.
- C. Prinsip Visual Desain Buku
 1. Tata letak *Rätselbuch* memperoleh skor 3 dengan kriteria cukup baik.
 2. Pilihan warna media *Rätselbuch* memperoleh skor 3 dengan kriteria cukup baik.
 3. Desain buku media *Rätselbuch* memperoleh skor 3 dengan kriteria cukup baik.
 4. Ukuran dan jenis kertas media *Rätselbuch* memperoleh skor 3 dengan kriteria cukup baik.
- D. Prinsip Visual Ilustrasi Gambar
 1. Tata letak gambar memperoleh skor 3 dengan kriteria cukup baik.
 2. Pilihan warna gambar memperoleh skor 3 dengan kriteria cukup baik.
 3. Kesesuaian gambar ilustrasi dengan materi memperoleh skor 4 dengan kriteria baik.
- E. Sampul/ Cover
 1. Tata letak memperoleh skor 4 dengan kriteria baik.
 2. Kesesuaian dengan materi memperoleh skor 4 dengan kriteria baik.

Untuk penilaian yang dilakukan oleh dosen ahli media, media pembelajaran *Rätselbuch* memperoleh nilai 66% dengan kriteria cukup valid dan dapat digunakan namun tidak perlu revisi.

Ada beberapa kelebihan yang dimiliki oleh media pembelajaran *Rätselbuch*, diantaranya:

1. Praktis.
2. Tidak membutuhkan tempat penyimpanan yang besar.
3. Dapat digunakan untuk kelompok kecil (berisi sekitar 2-4 peserta didik).
4. Banyak jenis permainan yang disuguhkan di dalam media.
5. Materi yang diberikan sesuai dengan peserta didik kelas X khususnya untuk keterampilan membaca.

Sedangkan ada juga kekurangan yang dimiliki media pembelajaran *Rätselbuch*, diantaranya:

1. Media dalam bentuk *handmade* sehingga kurang rapi.
2. Pemilihan kertas kurang sesuai.
3. Tidak dapat digunakan untuk kelompok besar (satu kelas)
4. Materi yang diberikan terbatas.

PENUTUP SIMPULAN

Artikel ilmiah media pembelajaran *Rätselbuch* merupakan artikel yang mendeskripsikan mengenai pengembangan media berisi permainan yang bertujuan untuk mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pembelajaran Bahasa Jerman. Media ini berisi 10 lembar kertas yang berisi permainan. Dari pengumpulan data yang sudah dilakukan, menurut isi materi, media pembelajaran ini memperoleh skor 91% dengan kriteria sangat valid dari validator pertama dan skor 72% dengan kriteria cukup valid dari validator kedua. Sedangkan untuk segi visual dan desain media, diperoleh nilai 66% dengan kriteria cukup valid dari validator ahli media. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Rätselbuch* dapat digunakan dalam pembelajaran namun membutuhkan beberapa revisi.

SARAN

Artikel ilmiah ini diharapkan dapat memiliki manfaat untuk menambah ilmu dan pengetahuan bagi orang lain dan sebagai acuan dalam pengembangan media untuk keterampilan membaca bahasa Jerman. Artikel ilmiah ini diharapkan dapat menjadi acuan guru Bahasa Jerman dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai untuk peserta didik. Diharapkan artikel ilmiah ini dapat menambah informasi yang bisa digunakan sebagai referensi mahasiswa untuk pengembangan selanjutnya.

Artikel ilmiah ini hanya sampai pada tahap validasi media, sehingga media belum melalui proses uji coba. Media pembelajaran ini dapat diuji cobakan sebagai bahan penerapan selanjutnya. Media yang digunakan juga masih berupa *handmade* sehingga

dapat dilanjutkan dengan perbaikan desain dan bahan media pembelajaran ini

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, and Alex. 2016. *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi: Substansi Kajian dan Penerapannya*. Jakarta. PT GELORA AKSARA PRATAMA.
- Akhadiah, Sabarti, dkk. 1992/1993. *Bahasa Indonesia III*. Jakarta. Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Al-Azizy. 2010. *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Ingatannya*. Jogjakarta: Diva Press.
- Amri Jahi, 1988, *Komunikasi Massa dan Pembangunan Pedesaan di Negara-Negara Dunia Ketiga*, PT Gramedia, Jakarta
- Anni, Catharina Tri. 2004. *Psikologi Belajar*. Semarang. IKIP Semarang Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. PT. Rineka Cipta.
- Bennack, Jürgen. 2004. *Einführung in Schulpraktische Studien*.
- Bodgan, Robert C. 2006. *Qualitative Research for Education: an Introduction to Theories and Methods, Fifth Edition*, USA. Pearson.
- Burkhard, Susanne. 2010. *Lesespiele im Grundschulunterricht*. Weisbaden. Institut für Qualitätsentwicklung (IQ)
- Depdiknas. 2006. *Pedoman Pemilihan dan Pemanfaatan Bahan Ajar*. Jakarta. Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Hardjono, Tini. 2009. *Kontakte Deutsch*. Jakarta. Katalis
- Horz, Holger. 2015. *Empirische Bildungsforschung*. Springer VS Verlag.
- Madyawati, Lilis. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Moeslichatoen. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta. P.T. Rineka Cipta.
- Nasution, S. 1992 *Metode Penelitian Naturalistik-Kualitatif*. Bandung. Tarsito.
- Nurhadi, 1987. *Membaca Cepat dan Efektif*. Bandung: Sinar Baru

- Purwanto, M. Ngalim. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Bandung. Remaja Rosda Karya.
- Rahmanelli. 2007. "Efektivitas Pemberian Tugas Media Puzzle dalam Pembelajaran Geografi Regional". *Jurnal Pelangi Pendidikan*
- Rayner, Keith, dkk. 2001. *Psychological Science in the Public Interest*. Amherst. University of Massachusetts.
- Rokhmat, Joni. 2006. "Pengembangan Taman Edukatif Berbasis Permainan untuk Permainan di TK dan SD". *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 2 (1), hlm. 45-52. 2016. *Puzzle*.
- Setyosari, Punadji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta. Prenada Media Group
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung. CV. Alfabeta
- Sunendar, Dadang. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung. Remaja Rosdakarya
- Suryani, Nunuk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Susilana, Rudi, dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Veronika, Renika. 2016. *Deutsch der dritte Kontakt*. Bandung. Yrama Widya.
- <http://repository.unj.ac.id/1083/8/Angket%20Ahli%20Materi.pdf>
- https://www.tintapendidikanindonesia.com/2016/12/media-pembelajaran-puzzle_5.html
- <https://www.youtube.com/watch?v=e5VFmDGkGQI>
- <https://www.lmz-bw.de/medien-und-bildung/grundschule/medienentwicklungsplanung-beispiele-fuer-die-grundschule>