

PENGEMBANGAN LATIHAN SOAL TEMA *LEBENSMITTELEINKAUF* BERBASIS *GAME ARCHERY ART* UNTUK
SISWA SMA KELAS XI SEMESTER II

PENGEMBANGAN LATIHAN SOAL TEMA *LEBENSMITTELEINKAUF* BERBASIS *GAME ARCHERY ART*
UNTUK SISWA SMA KELAS XI SEMESTER II

Achmad Rizal Fatoni

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
achmad.17020094022@mhs.unesa.ac.id

Fahmi Wahyuningsih

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

Abstrak

Membaca ialah kegiatan ketika penulis membuat bacaan atau teks menggunakan suatu bahasa agar bisa disampaikan kepada pembaca. Penyampaian materi secara konvensional (metode resitasi atau ceramah) membuat peserta didik merasa cepat bosan dan cenderung tidak terlibat dalam pembelajaran. Metode resitasi cenderung monoton bagi peserta didik. Dalam membaca ada sebuah keterampilan yaitu keterampilan membaca dan diperlukan upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Upaya tersebut dapat dilakukan pendidik dengan memberikan latihan soal dengan memanfaatkan sebuah teknologi media pembelajaran yaitu media *Game Archery Art* yang dioperasikan menggunakan *Software Microsoft PowerPoint*. Penggunaan media *Game Archery Art* yang mudah dan menyenangkan dapat meningkatkan kualitas pemahaman peserta didik. Materi yang diambil untuk Media *Game Archery Art* adalah Buku *Deutsch Ist Einfach 2* yang ditujukan untuk SMA Kelas XI Semester II. Tema yang diterapkan dalam materi latihan soal dalam artikel ilmiah ini adalah *Alltagsleben* (kehidupan sehari-hari) dengan sub tema yaitu *Lebensmitteleinkauf* (berbelanja) dan bentuk latihan soal yang digunakan berupa latihan ganda mencakup percakapan intrapersonal dan gambar pembelian barang. Rumusan masalah dalam artikel ilmiah ini adalah bagaimana pengembangan latihan soal tema *Lebensmitteleinkauf* berbasis *Game Archery Art* untuk siswa SMA kelas XI semester II?. Artikel ilmiah ini mempunyai tujuan yaitu untuk mendeskripsikan pengembangan latihan soal tema *Lebensmitteleinkauf* berbasis *Game Archery Art* untuk siswa SMA kelas XI semester II. Pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan akan diterapkan di dalam artikel ilmiah ini. Sumber data yang diambil dalam artikel ilmiah ini adalah Buku *Deutsch Ist Einfach 2*. Hasil dari aspek-aspek yang dianalisis dalam artikel ilmiah ini adalah deskripsi dari pengembangan latihan soal yang relevan dengan Kurikulum 2013, pengembangan latihan soal yang relevan dengan Taksonomi Bloom, dan pengembangan latihan soal yang relevan dengan media *Game Archery Art*.

Kata Kunci: Pengembangan Latihan Soal, Keterampilan Membaca, *Game Archery Art*.

Abstract

Reading is an activity when the writer makes a reading or text using a certain language so that it can be conveyed to the reader. Conventional delivery of material (recitation or lecture methods) makes students feel bored quickly and tends not to be involved in learning. The recitation method tends to be monotonous for students. In reading there is a skill, namely reading skills and efforts are needed to achieve learning goals. This effort can be carried out by educators by providing practice questions by utilizing a learning media technology, namely the *Game Archery Art* media which is operated using *Microsoft PowerPoint Software*. The use of easy and fun *Archery Art Game* media can improve the quality of students' understanding. The material taken for Media *Game Archery Art* is the *Deutsch Ist Einfach 2* book which is intended for Highschool class XI Semester II. The theme used in the practice questions in this scientific article is *Alltagsleben* (everyday life) with the sub-theme, namely *Lebensmitteleinkauf* (shopping) and the form of the exercises used is in the form of multiple exercises including intrapersonal conversations and pictures of buying goods. The formulation of the problem in this scientific article is how to develop an exercise on the *Lebensmitteleinkauf* theme based on *Game Archery Art* for class XI high school students in semester II? This scientific article has the objective of describing the development of the *Lebensmitteleinkauf* themed practice exercises based on *Game Archery Art* for class XI senior high school students in semester II. A qualitative approach with the literature study method will be applied in this scientific article. The data source taken in this scientific

article is the Deutsch Ist Einfach 2 book. The results of the aspects analyzed in this scientific article are descriptions of the development of practice questions that are relevant to the 2013 Curriculum, the development of practice questions that are relevant to Bloom's Taxonomy, and the development of exercises questions that are relevant to the Game Archery Art media.

Keywords: Development of Questions, Reading Skills, Game Archery Art.

Auszug

Lesen ist eine Aktivität, bei der der Autor eine Lektüre oder einen Text in einer bestimmten Sprache vornimmt, damit er dem Leser vermittelt werden kann. Herkömmliche Vermittlung von Stoff (Rezitations- oder Vortragsmethoden) führt bei den Studierenden schnell zu Langeweile und neigt dazu, sich nicht am Lernen zu beteiligen. Die Rezitationsmethode ist für die Schüler tendenziell eintönig. Beim Lesen handelt es sich um eine Fähigkeit, nämlich Lesefähigkeiten und Anstrengungen sind erforderlich, um Lernziele zu erreichen. Diese Bemühungen können von Pädagogen durchgeführt werden, indem sie Übungsfragen stellen, indem sie eine Lernmedientechnologie verwenden, nämlich die Game Archery Art-Medien, die mit Microsoft PowerPoint-Software betrieben werden. Die Verwendung von einfachen und unterhaltsamen Archery Art Game-Medien kann die Qualität des Verständnisses der Schüler verbessern. Das Material für Media Game Archery Art ist das Buch Deutsch Ist Einfach 2, das für Klasse XI Semester II vorgesehen ist. Das Thema der Übungsfragen in diesem wissenschaftlichen Artikel ist Alltagsleben mit dem Unterthema Lebensmitteleinkauf und die Form der verwendeten Übungen besteht aus mehreren Übungen, einschließlich intrapersonaler Gespräche und Bilder des Warenkaufs. Die Problemstellung in diesem wissenschaftlichen Artikel lautet: Wie entwickelt man eine Übung zum Thema Lebensmitteleinkauf auf Basis von Game Archery Art für Schüler der XI. Oberstufe im II. Semester? Dieser wissenschaftliche Artikel hat das Ziel, die Entwicklung der Lebensmitteleinkauf thematischen Übungsübungen auf Basis von Game Archery Art für Schüler der Klasse XI der Oberstufe im II. Semester zu beschreiben. In diesem wissenschaftlichen Artikel wird ein qualitativer Ansatz mit der Methode der Literaturstudie angewendet. Als Datenquelle für diesen wissenschaftlichen Artikel dient das Buch Deutsch Ist Einfach 2. Die Ergebnisse der in diesem wissenschaftlichen Artikel analysierten Aspekte sind Beschreibungen der Entwicklung von Übungsfragen, die für das Curriculum 2013 relevant sind, die Entwicklung von Übungsfragen, die für Blooms Taxonomie relevant sind, und die Entwicklung von Übungsfragen, die für das Spiel relevant sind Bogenschießen Kunstmedien.

Schlüsselwörter: Entwicklung von Fragen, Lesefähigkeiten, Spiel Bogenschießen Kunst.

PENDAHULUAN

Membaca ialah kegiatan dimana penulis membuat bacaan/teks menggunakan suatu bahasa agar bisa disampaikan kepada pembaca. Suatu bacaan/teks dinyatakan berhasil jika sorang pembaca dapat mengerti dengan jelas bacaan/teks tersebut. Para pembaca dapat mengerti bacaan/teks apabila mereka mempunyai pengetahuan dan persepsi yang hal itu merupakan pondasi dalam kegiatan keterampilan membaca. Seperti yang dikatakan Ehlers (1992:4), "*Lesen ist eine Verstehenstätigkeit, die darauf zielt, sinnvolle Zusammenhänge zu bilden. Sie wird auf der einen Seite gesteuert von dem Teks und Struktur Seinen dari auf der anderen Seite von dem Leser, der sein Vorwissen, seine Erfahrungen, seine Neigungen und seine Interesse einen Text Wonderträgt*" (membaca merupakan sebuah aktivitas pemahaman yang dimana dalam aktivitas membaca ada sebuah tujuan yaitu terbentuknya ikatan antara wawasan sorang pembaca dengan informasi yang terdapat dalam suatu teks/bacaan. Dalam sebuah teks/bacaan ada sebuah

struktur yang wajib dipunyai oleh dikuasai oleh pembaca yaitu adanya keinginan akan wawasan, tingkat pengalaman dan ketertarikan agar bisa memahami teks/bacaan tersebut).

Metode pembelajaran yang dilakukan sampai saat ini banyak yang membosankan dan monoton. Setiap siswa memiliki tingkat kemampuan membaca yang berbeda, pengajar juga masih memberikan bacaan-bacaan pendek dengan mencocokkan dengan kemampuan peserta didik. Salah satu metode pembelajaran yang digunakan pendidikan dalam menyampaikan materi yaitu dengan menggunakan metode resitasi. Metode resitasi merupakan metode pembelajaran yang dimana pemberian tugas oleh pengajar untuk peserta didik. Menurut Supriatna, Nana, dkk (2007:200), metode resitasi ialah pemberian tugas oleh pengajar yang berdasarkan materi pembelajaran dan siswa memberikan timbal balik berupa laporan dari tugas tersebut. Siswa cepat bosan dengan metode pembelaran tersebut sehingga siswa tidak tertarik dan enggan

melanjutkan membaca teks. Akibatnya, siswa kurang memahami teks yang diberikan oleh pengajar. Dari penelitian terdahulu oleh Rizka Miladyah Fauzan (Hasil Belajar Keterampilan Membaca Bahasa Jerman dengan Penggunaan Media pada *Big book* Peserta didik Kelas X SMAN 1 Sooko Mojokerto, 2018) ia berkata bahwa pemberian tugas bersifat umum (metode membaca/menghafal) membuat siswa merasa tertekan dan cenderung menjadi tidak tertarik untuk belajar. Ditambahkannya, siswa memiliki keterbatasan pada kemampuan berbahasa (kebahasaan, minat, motivasi, dan kemampuan membaca). Ia menambahkan juga siswa memiliki keterbatasan dalam berbahasa meliputi tingkat kebahasaan, ketertarikan, motivasi, dan skill membaca. Dari materi yang diberikan oleh pengajar, kebanyakan siswa kurang tertarik dan minimnya motivasi membatasi untuk paham akan materinya. Karena keterampilan membaca tidaklah rumit dan mendalam banyak orang menyepelkan hal itu. Sejalan dengan pendapat Hadidarsono, dkk (2012:780) membaca adalah kegiatan tidak perlu cara pikir yang dalam dan simpel, tetapi dalam membaca dibutuhkan wawasan, pemikiran, dan tingkat konsentrasi yang dalam. Asal dari penjelasan ini adalah membaca merupakan rekonstruksi yang disampaikan melalui simbol-simbol grafis yang disandikan oleh penulis dari proses psiko-linguistik. Menurut kedaulatan dalam Hadidarsono, dkk (ed) (2012:780) berkata bahwa di Indonesia masih terbilang kurang bagus kemampuan membaca para siswa yang didasari oleh cara penyampaian keterampilan membaca di sekolah yang membuat ketertarikan dan motivasi siswa tidak terbentuk. Kreatifitas siswa dalam membaca memerlukan stimulasi yang dapat mempengaruhi sugesti imajinasi, wawasan, serta pendapat siswa. Dalam dunia pendidikan, sangatlah penting keterampilan membaca seseorang dan bisa dikatakan bagus jika seseorang semakin tinggi tingkat membaca juga taraf tulisannya. Untuk memperluas kemampuan berbahasa siswa dibutuhkan proses penyampaian pengetahuan membaca dalam bentuk tulisan agar siswa dapat memperoleh wawasan dan informasi baru seperti yang dikatakan oleh McNeil dalam Hadidarsono, dkk (ed) (2012:780).

Keterampilan membaca seorang siswa dapat ditingkatkan dengan salah satu cara yaitu memberikan latihan soal. Dalam artikel ilmiah ini pengembangan latihan soal akan dilakukan dengan memanfaatkan teknologi yang ada berupa *Game Archery Art* yang bisa menggunakan suatu aplikasi yang dioperasikan dengan Microsoft Power Point. Teori dari keterampilan membaca, model latihan soal membaca, kurikulum 2013, dan media *Game Archery Art* digunakan dengan menggabungkan teori-teori dari aspek-aspek tersebut.

Rumusan masalah yang dikaji dalam artikel ilmiah ini adalah “Bagaimana pengembangan latihan soal tema *Lebensmitteleinkauf* berbasis *Game Archery Art* untuk siswa SMA kelas XI semester II?”. Artikel ilmiah ini mempunyai tujuan yaitu untuk mendeskripsikan pengembangan latihan soal tema *Lebensmitteleinkauf* berbasis *Game Archery Art* untuk siswa SMA kelas XI semester II.

Keterampilan membaca intensif akan digunakan dalam artikel ilmiah ini. Kegiatan membaca intensif berarti membaca bacaan pendek yang sekaligus bertujuan untuk memahami bacaan secara detail dengan menemukan informasi dan meningkatkan ketelitian membaca berdasarkan pendapat Ghazali (2013:207). Membaca 5 kata per detik dan kurang dari 500 kata dengan waktu 2 menit digunakan untuk membaca teks bacaan membaca intensif dari perkataan (Dalman, 2013:71). Artikel ilmiah ini akan menjadikan membaca pemahaman sebagai inti. Membaca intensif punya 2 bagian yaitu belajar membaca bahasa dan belajar membaca isi. Membaca perhatian, membaca kritis, membaca pemahaman dan membaca gagasan merupakan inti dari isi resensi bacaan. Dalman (2013:87) berkata proses dari membaca dan memahami harus saling berkaitan karena membaca pemahaman memiliki posisi lebih tinggi di dalam keterampilan membaca, membaca pemahaman adalah cara untuk mengerti persepsi dari bacaan. Membaca memiliki unsur dan aspek penting dari kemampuan membaca yaitu pemahaman. (Broughton, et al, 2013:12-13) Menjelaskan bahwa keterampilan kompleks dengan adanya serangkaian keterampilan lain yang lebih kecil dan saling terlibat merupakan kegiatan membaca. Pemahaman dikatakan memiliki posisi yang lebih tinggi dalam membaca karena memiliki aspek yang mencakup seperti dibawah ini:

Pemahaman akan makna sederhana (kosa kata, dan tata bahasa).

Pemahaman akan kepentingan (maksud atau tujuan penulis dan respon dari pembaca).

Evaluasi dari isi dan bentuk.

Membaca dengan kecepatan yang dapat dicocokkan dengan kondisi dan situasi.

Ehlers in Juric (2015:11-12): “*Lisensi bzw. Verstehen ist eine Tätigkeit, bei der Leser entsprechend den Anforderungen des Textes verschiedene Aktivitäten durchführen muß (1) Er muß Sinneinheiten wahrnehmen. (2) Er muß deren Funktionen erfassen. (3) Er muß das Globalthema erfassen. (4) Er muß die Gesamtintention mampuitan. (5) Er muß verschiedene Bedeutungsaspekte eiene Textes wahrnehmen und die Zusammenhänge einordnen können. Wie zB thematische, gesellschaftliche, Zusammenhänge, usw* “ Membaca pemahaman adalah sebuah keterampilan yang mempunyai sejumlah

persyaratan dalam suatu teks yaitu: (1) Makna atau maksud yang harus dipahami. (2) Fungsi dari sebuah teks yang harus diketahui. (3) Mengetahui keseluruhan topik dalam sebuah teks. (4) Makna dari keseluruhan teks yang dapat disimpulkan. (5) Mengambil aspek dan makna beserta dapat mengelompokkan menurut dari hubungannya seperti: materi pembelajaran, budaya, dan sebagainya dari sebuah teks. Dari pernyataan yang telah disebutkan diatas merupakan aspek penting dalam membaca pemahaman yang ada di keterampilan membaca. Tujuan dari pemahaman membaca adalah mengerti norma atau norma sastra, evaluasi secara kritis dan pola fiksional menurut Dalman (2013:70). *“weder der Prozess des Verstehens noch das vom Leser oder Hörer erzielte Verständnis sind direkt beobachtbar“* Proses pemahaman ataupun pemahaman yang dicapai oleh pembaca atau pendengar tidak dapat diamati secara langsung menurut pendapat Grotjahn (2000:11). Keterampilan dasar dari membaca (pemahaman) yang digunakan di kelas XI semester II dengan tema *Lebensmitteleinkauf* adalah:

KD 3.1: Memahami cara mengutarakan ucapan selamat, meminta izin, mengungkapkan permohonan, ungkapan ajakan yang terkait dengan tema *Lebensmitteleinkauf* berdasarkan unsur-unsur sosial, tatanan bahasa, dan unsur budaya yang sesuai dengan konteks.

Berdasarkan KD 3.1, dalam keterampilan membaca memiliki indikator-indikator dibawah ini:

1. Mendefinisikan informasi umum dari teks, gambar dan dialog interpersonal
2. Mendeskripsikan makna kata yang cocok dengan tema *Lebensmitteleinkauf*
3. Mengaitkan kata atau ungkapan pada gambar yang cocok dengan tema *Lebensmitteleinkauf*

Keterampilan membaca siswa dapat ditingkatkan dan didorong dengan latihan soal yang dimana Nur Hadi (2004) berpendapat kapasitas membaca dapat ditingkatkan dengan pelatihan dan bentuk realitasnya adalah Tanya jawab. Pendidik dapat menerapkan latihan membaca dengan memberikan garis besar kepada siswa yang harus dibaca sebelum tugas diberikan untuk memahami bacaan tersebut. Perancangan latihan dari pendidik dibuat berdasarkan materi yang sebelumnya telah dipersiapkan untuk mengetahui kapasitas pemahaman siswa.

Hermann Funk et al di *Deutsch Lehren Lernen* (2014: 14) mengatakan bahwa *“Übungen sind sinnvoll, wenn sie einen klaren Bezug zum Ziel Aufgabe haben. Haben sie das nicht, sind sie nicht sinnvoll und damit vielleicht Zeit verschwunden.“* Latihan soal bermanfaat jika terkait dengan tujuan tugas yang diberikan. Jika tidak jelas, maka akan membuang waktu. Penjelasan dari pernyataan tersebut adalah dengan memberikan latihan yang sesuai dengan keterampilan membaca, pendidik dapat mencapai tujuan atau sasaran dengan baik. Taksonomi Bloom dapat

diterapkan di dalam latihan keterampilan membaca. Taksonomi bloom sendiri merupakan keterampilan beripikir bertahap dari yang rendah ke yang lebih tinggi, sejalan dengan pernyataan Retno Utari (2015:1) klasifikasi dasar atau aturan adalah Taksonomi. Kognitif, afektif dan psikomotorik adalah bagian dari dimensi sasaran dan tujuan pendidikan menurut Idris dan Jamal (1992:32). Nurgiyantoro (2012:57) berpendapat ada 6 tahap berpikir dalam ranah kognitif yang ditata dari tingkat yang rendah sampai ke tingkat yang lebih tinggi (C1-C6). 6 tingkat tersebut yaitu:

- a. C1 (pengetahuan)
Penggunaan kata operasional seperti mengenali atau memahami pengetahuan yang telah dipelajari sebelumnya berupa metode, prosedur, istilah dan fakta konsep.
- b. C2 (pemahaman)
Penggunaan kata operasional seperti mencontohkan, meringkas, mengklasifikasikan, menyimpulkan, membandingkan, menafsirkan, atau menjelaskan.
- c. C3 (aplikasi)
Penggunaan kata operasional seperti berlatih atau mengeksekusi. Dalam aspek ini, pertanyaan yang sering digunakan adalah menghitung, menghasilkan, mengubah, memecahkan, memodifikasi, menggunakan, mendemostrasikan, memanipulasi, mengoperasikan, memprediksi, menunjukan, menemukan, dan sebagainya.
- d. C4 (analisis)
Penggunaan kata-kata operasional seperti membedakan, mengatur, atau atribut. Kemampuan yang digunakan adalah memecah bahan menjadi bagian-bagian penyusunnya dan menentukan hubungan antara bagian-bagian tersebut dan hubungan dengan keseluruhan struktur.
- e. C5 (sintesa)
Penggunaan kata operasional seperti mengkritik atau memeriksa. Kemampuan yang digunakan adalah mengambil keputusan berdasarkan standar atau kriteria.
- f. C6 (evaluasi)
Penggunaan kata operasional seperti merencanakan, membuat atau merumuskan. Kemampuan yang digunakan adalah mencampur bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru atau produk asli.

Nurgiyantoro (2012:58) mengemukakan bahwa dalam ranah kognitif ada aspek-aspek yang dimiliki yaitu: 1. Penerimaan, 2. Peresponan, 3. Penilaian, 4. Pengorganisasian, 5. Penokohan yang didasari oleh nilai-nilai norma sosial yang ada. Ranah yang berhubungan bersama dengan pengalaman belajar seseorang dalam melakukan aktivitas merupakan Ranah psikomotorik menurut pernyataan dari Sudjiono (2011:57). Analisis

Taksonomi Bloom ranah kognitif C1-C4 yang diterapkan di instrumen latihan membaca dalam artikel ilmiah ini. Di dunia pendidikan ada sarana pembelajaran yang penting untuk membantu penyampaian materi yaitu media pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pendidikan harus ada sarana yang di pakai agar informasi tersampaikan dan sarana itu berupa media menurut Djamarah (2002). Perkembangan zaman yang cepat sekarang tidak memungkirkan bahwa media pembelajaran juga ikut berkembang, salah satunya dalam bentuk permainan. Penerapan permainan yang akan dilakukan dalam kajian artikel ilmiah ini ialah jenis permainan edukasi yang bertujuan untuk menstimulasi motivasi dan minat belajar siswa dengan adanya permainan dalam pembelajaran. *“Spielend lernen heißt eigentlich, ohne viel Mühe, ohne Stoff und Leistungsdruck Wissen zu erwerben. Bekanntes und unbekanntes zu erkennen, Neues zu erfahren. Und Spaß macht es, weil nicht vordergründig die Wissenvermittlung steht“* (Julia Kloiber, 2004) Dengan menggunakan permainan dalam pembelajaran, wawasan dan materi yang didapat dengan mudah tersampaikan tanpa adanya tekanan dan juga untuk mengenali pengetahuan yang dimengerti dan tidak dimengerti serta mendapatkan pengalaman baru. Penerapan media permainan bertujuan untuk menstimulasi cara berpikir untuk pemecahan masalah dan mendorong konsentrasi belajar dengan tidak adanya tekanan.

Media permainan edukasi dalam artikel ilmiah ini adalah Game Archery Art yang merupakan sebuah permainan berbentuk template yang dioperasikan dengan *Software Microsoft Power Point*. Penggunaan *Game Archery Art* ini diperuntukan kepada siswa untuk meningkatkan dan mendorong pemahaman siswa. Pendidik dapat menggunakan dan mencocokkan perancangan *Game Archery Art* dengan buku materi pelajaran yang berdasarkan kurikulum 2013 agar siswa tidak bosan dan tertarik untuk belajar. Dalam mengisi soal tentang keterampilan membaca pada *Game Archery Art* bisa dilakukan dengan cara pengoperasiannya mudah dan tidak membosankan. Karena template *Game Archery Art* yang bisa diisi soal atau pertanyaan maka ditarik kesimpulan bahwa *Game Archery Art* bisa diterapkan sebagai sarana pencapaian tujuan dalam keterampilan membaca. Tema yang digunakan dalam tabel pertanyaan *Game Archery Art* adalah *Lebensmitteleinkauf*.

METODE

Pendekatan Artikel Ilmiah

Pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan akan diterapkan di dalam artikel ilmiah ini. Pendekatan ini dilakukan dengan tujuan agar data yang dikumpulkan dan diambil bisa diolah secara mendalam dan sistematis untuk mendapatkan wawasan tentang “Pengembangan Latihan

Soal Tema *Lebensmitteleinkauf* Berbasis *Game Archery Art* untuk Siswa SMA Kelas XI Semester 2”.

Prosedur Pengembangan

Pengembangan yang dilakukan pada artikel ilmiah ini adalah jenis pengembangan R&D (Research and Development) oleh Borg dan Gall (1983: 775) menyatakan bahwa didalam proses pengembangan terdapat 10 tahap yang wajib dilalui yaitu; analisa dan pencarian informasi, perancangan rencana, pengembangan awal, uji coba lapangan awal, revisi hasil pertama, uji lapangan utama, revisi operasional, uji lapangan operasional, revisi akhir, dan terakhir adalah implementasi. Dari pernyataan diatas tahap-tahap yang akan diterapkan akan dibatasi dan dikerucutkan menjadi 4 tahap. Pembatasan tahap-tahap penelitian digunakan dengan implikasi kemampuan yang dikemukakan oleh Borg and Gall (1983) dalam Emzir (2013:271) Yaitu disarankan pada penelitian tesis serta disertasi, pembatasan yang dilakukan dalam skala atau porsi kecil. Tahap pengembangan yang dilaksanakan dalam artikel ilmiah ini berjumlah 4 tahap yaitu: (1) Information collecting atau pengumpulan informasi; (2) Planning atau perancangan; (3) Development atau pengembangan; dan (4) Confirmation atau konfirmasi (Borg & Gall, 1983: 775).

Sumber Data Penelitian

Sumber data dalam artikel ilmiah ini diambil dari Buku *Deutsch Ist Einfach 2* disesuaikan dengan K13 dan silabus Bahasa Jerman kelas XI semester II, juga data yang akan dikaji di dalam artikel ilmiah ini adalah 10 butir soal latihan yang dikumpulkan dari Buku *Deutsch Ist Einfach 2* kelas XI semester II dengan mencakup tema *Lebensmitteleinkauf*.

Teknik Pengumpulan Data

Penggunaan teknik kuesioner dilakukan sebagai teknik pengumpulan data dalam artikel ilmiah ini. Melalui pengoperasian software Microsoft Power Point, penerapan *Game Archery Art* akan diterapkan untuk dianalisis pengembangan latihan soalnya dengan jenis latihan soal berupa pilihan ganda yang mencakup tema *Lebensmitteleinkauf* yang disesuaikan bersama dengan K13 dan silabus mata pelajaran Bahasa Jerman untuk kelas XI semester II. Pembuatan kuesioner ini didasari oleh kriteria yang ada di dalam *Game Archery Art* dan penyusunan kuesioner ditujukan kepada ahli materi. Di bawah ini adalah isi dari kuesioner yang telah dibuat ;

1. Kriteria dalam Game Achery Art

Tabel 1. Kriteria Game Arhery Art

Latihan membaca	<i>Game Archery Art</i>
-----------------	-------------------------

1. Latihan soal yang ada berjenis pilihan ganda	1. Adanya template
2. Soal-soal yang ada berbobot tentang keterampilan yang berjenis membaca pemahaman	2. Template yang berada dalam <i>Game Archery Art</i> menunjukkan butir soal beserta jawabannya
3. Latihan soal berisi 10 butir pertanyaan	

2. Isi yang ada dalam kuesioner (lembar validasi soal) ;
- Soal yang dibuat harus relevan dengan kriteria *Game Archery Art*
 - Konten isi soal yang dibuat harus relevan dengan rumusan masalah
 - Batasan pertanyaan berdasarkan dengan tingkat wawasan peserta didik beserta KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar)

Lembar validasi soal ini ditujukan kepada ahli materi yaitu Guru SMA mata pelajaran Bahasa Jerman yang bernama Frau Fajar Nur Laili S.Pd. yang mengajar di Great Crystal School and Course Center yang beralamat di Jalan Raya Darmo Permai III, Puncak Permai Square, Kota SBY, Jawa Timur.

Teknik Analisis Data

Setelah data dikumpulkan dalam kajian artikel ilmiah ini diolah dengan cara analisis deskriptif dan data yang diidentifikasi berupa latihan soal dengan menggunakan *Game Archery Art* untuk kelas XI semester II. Lalu data yang telah dikumpulkan dari artikel ilmiah ini diolah melalui tahap berikutnya berupa analisa, deskripsi, dan penarikan kesimpulan. Teknik analisis data kualitatif akan diterapkan dalam kajian artikel ilmiah ini. Winartha (2006:155) menuturkan bahwa analisis, deskripsi dan sintesis berbagai situasi dan kondisi berdasarkan data yang telah diambil dari pengamatan masalah dalam penelitian yang ada di lapangan.

Dibawah ini adalah tahapan dalam analisis data:

- Pengembangan latihan soal keterampilan membaca dianalisis sesuai K13 pelajaran Bahasa Jerman kelas XI semester II, yaitu:

Tabel 2. Rubrik kesesuaian

no	Indikator pencapaian	Rubrik
1	Latihan soal keterampilan membaca yang dikembangkan relevan dengan tujuan pembelajaran berdasarkan KD 3.1	a. apabila soal latihan tidak relevan dengan tujuan pembelajaran b. apabila soal latihan cukup relevan dengan tujuan pembelajaran c. apabila soal latihan

	K13	relevan dengan tujuan pembelajaran
2	Latihan soal keterampilan membaca yang dikembangkan relevan dengan indikator pencapaian berdasarkan KD 3.1 K13	a. apabila latihan soal tidak relevan dengan Indikator pencapaian b. apabila latihan soal cukup relevan dengan Indikator pencapaian c. apabila latihan soal sangat relevan dengan Indikator pencapaian
3	Latihan soal keterampilan membaca yang dikembangkan relevan dengan kriteria soal pilihan ganda	a. apabila latihan soal tidak relevan dengan kriteria soal pilihan ganda b. apabila latihan soal cukup relevan dengan kriteria soal pilihan ganda c. apabila latihan soal sangat relevan dengan kriteria soal pilihan ganda
4	Latihan soal keterampilan membaca yang dikembangkan relevan dengan keterampilan membaca	a. apabila latihan soal tidak relevan dengan keterampilan membaca b. apabila latihan soal cukup relevan dengan keterampilan membaca c. apabila latihan soal sangat relevan dengan keterampilan membaca

- Analisa kecocokan latihan soal yang dikembangkan berdasarkan oleh Taksonomi Bloom.
- Analisa tentang kecocokan latihan soal yang dibuat dengan template *Game Archery Art* yaitu;
 - bagian-bagian template pada *Game Archery Art*.
 - bagan atau tabel yang menyediakan tabel untuk latihan soal pilihan ganda (tabel pertanyaan dan opsi jawaban) yang berjumlah 10 butir soal.
- Setelah data dianalisis dan telah memenuhi kriteria lalu disortir dan dimasukkan ke dalam template *Game Archery Art* melalui software Microsoft Power point dengan cara;
 - Mempersiapkan pembuatan slide dengan arahan berdasarkan soal dan kunci jawaban.
 - Penyusunan slide dilakukan dengan duplikasi slide dibuat dengan soal serta kunci jawaban yang runtut.
 - Proses pemasukan latihan soal ke dalam template *Game Archery Art*.

- Proses penyetujuan latihan soal oleh ahli materi setelah latihan soal dimuat dalam template *Game Archery Art*.

Instrumen Penelitian

Tabel 3. Instrumen Penelitian

Nomor soal	Kesesuaian						Keterangan
	K.13		T.Bloom		Archery Art		
	S	TS	S	TS	S	TS	

Keterangan:

K.13 : Kurikulum 2013

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Buku *Deutsch Ist Einfach 2* diterapkan sebagai data di dalam artikel ilmiah ini. Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa tahap dalam artikel ilmiah ini sebagai berikut;

- Identifikasi serta penyortiran data soal latihan berjenis pilihan ganda dengan tema *Lebensmitteleinkauf* yang berasal dari buku *Deutsch Ist Einfach 2* mencakup jumlah total 10 butir soal dikumpulkan dengan didasari oleh silabus Bahasa Jerman kelas XI semester II relevan dengan KD 3.1. **KD 3.1:** Memahami cara mengutarakan ucapan selamat, meminta izin, mengungkapkan permohonan, ungkapan ajakan yang terkait dengan tema *Lebensmitteleinkauf* berdasarkan unsur-unsur sosial, tatanan bahasa, dan unsur budaya yang sesuai dengan konteks.
- Kecocokan antara latihan soal jenis pilihan ganda terhadap teks/bacaan pendek dari keterampilan membaca intensif jenis membaca pemahaman. Kegiatan membaca intensif berarti membaca bacaan pendek yang sekaligus bertujuan untuk memahami bacaan secara detail dengan menemukan informasi dan meningkatkan ketelitian membaca berdasarkan pendapat Ghazali (2013:207). Membaca 5 kata per detik dan kurang dari 500 kata dengan waktu 2 menit digunakan untuk membaca teks bacaan membaca intensif dari perkataan (Dalman, 2013:71). Saat mencari teks/bacaan pendek, berisi opsi untuk dipilih (akhiri kotak dialog, tutup konten teks, dan jelaskan tujuan teks).
- Validasi soal menggunakan tenaga pengajar berbahasa Jerman pada tingkat SMA mata pelajaran Bahasa Jerman yang bernama Frau Fajar Nur Laili S.Pd. yang mengajar di Great Crystal School and Course Center yang beralamat di Jalan Raya Darmo

Permai III, Puncak Permai Square, Kota SBY, Jawa Timur.

Dalam artikel ilmiah ini ada beberapa revisi soal latihan yang diberikan oleh ahli materi sebelum menyetujuinya. Revisi soal yang diberikan dari ahli materi yang telah dibuat dalam artikel ilmiah ini dipaparkan dibawah ini:

- Terdapat beberapa kesalahan penulisan gramatikal.
- Terdapat jawaban yang tidak sesuai dengan kunci jawaban pada soal dalam pilihan ganda.

Penyusunan materi yang telah ditata dari Buku *Deutsch Ist Einfach 2* ada dibawah ini:

Tabel 4. *Deutsch Ist Einfach 2*

<i>Deutsch Ist Einfach 2</i>	
Nomor Soal	Halaman
1	Hal 121 no. soal 26
2	Hal 120 no. soal 16
3	Hal 120 no. soal 19
4	Hal 121 no. soal 21
5	Hal 121 no. soal 22
6	Hal 121 no. soal 23
7	Hal 121 no. soal 24
8	Hal 121 no. soal 25
9	Hal 120 no. soal 18
10	Hal 120 no. soal 20

Soal-soal latihan dari Buku *Deutsch Ist Einfach 2*:

Kreuzen Sie die richtige Lösung an!

Silanglah pilihan jawaban yang paling tepat!

- Frau Runge geht ...?
Zuerst geht sie auf einen Markt, dann in einen Supermarket.
a. kochen
b. essen
c. einkaufen
d. verkaufen
- Auf dem Markt kaufen wir ... : Paprika, Tomaten, und Blumenköhl.
a. Fleisch
b. Gemüse
c. Brötchen
d. Eis
- Im Supermarkt

- A:** Was möchten Sie bitte?
B: ... Tomaten
- Ein Kilo
 - Ich verkaufe
 - Ich esse
 - Ich habe
4. Käufer: Ich hätte gern Blumenkohl.
 ...
 Verkäuferin: Ein Euro zwanzig.
- Ist das teuer?
 - Ist das billig?
 - Haben Sie das?
 - Wie viel kostet ein Kilo?
5. **A:** Haben Sie Trauben?
B: Ja, zwei Euro ein Kilo.
A: Gut, ich ... zwei Kilo.
- nehme
 - habe
 - make
 - esse
6. **A:** Ich möchte eine Melone und ein Kilo Orangen.
B: ...
A: Ja, ich brauche noch Bananen und Birnen.
- Ist das alles?
 - Möchten Sie noch etwas?
 - Haben Sie Bananen?
 - Haben Sie Birnen?
7. **A:** Ich brauche 2 Packungen Apfelsaft und zwei Becher Joghurt.
B: Bitte sehr. Sonst noch etwas?
A: Nein, das ist alles.
B: Das ... 4.40 €.
- kauft
 - macht
 - nimmt
 - braucht
8. Hier ist der Einkaufszettel von Frau Kühn.
- 2 Kilo Trauben
 - 1 Kilo Bohnen
 - 1 Kilo Bananen
 - 2 Kilo Paprika
 - 1 Packung Reis
 - 2 Kilo Orangen
- Frau Kühn kauft am meisten ...
- Kleidungen
 - Gemüse
 - Obst

d. Getränke

9. Schau dich das Bild an! Was ist das denn?



- Wurst
- Eier
- Hähnchen
- Zucker

10. Eier im Rewe sind ...

Rewe Supermarkt	Rosmann Supermarkt
Eier 10 Stück 2.0 €	Eier 10 Stück 2.10 €

- billiger als im Rosmann
- teuer als im Rosmann
- so teuer wie im Rosmann
- besser als im Rosmann

Pembahasan

Menganalisis data-data yang telah dikumpulkan dari sumber data dengan dasar aspek-aspek analisis yaitu; latihan soal yang dikembangkan relevan dengan K13 kelas XI semester II, latihan soal yang dikembangkan relevan dengan Taksonomi Bloom, tema materi *Lebensmitteleinkauf* dan media *Game Archery Art*.

Terkumpulnya data dari Buku *Deutsch Ist Einfach 2* dicocokkan bersama dengan K13 dan silabus mata pelajaran Bahasa Jerman untuk kelas XI semester II. Juga tema materi yang diterapkan dalam kajian artikel ilmiah ini ialah *Lebensmitteleinkauf*. Berdasarkan KD 3.1 dalam keterampilan membaca memiliki indikator-indikator sebagai berikut:

- Menentukan informasi umum dari teks, gambar dan dialog interpersonal.
- Menafsirkan arti kata atau ungkapan sesuai tema *Lebensmitteleinkauf*.
- Mencocokkan kata-kata terhadap gambar sesuai tema *Lebensmitteleinkauf*.

Tabel 5. Analisis kesesuaian Buku *Deutsch Ist Einfach 2*

Nomor Soal	Kesesuaian						Keterangan
	K.13		T.Bloom		Archery Art		
	S	TS	S	TS	S	TS	
1	✓		✓		✓		Valid

2	✓		✓		✓		Valid
3	✓		✓		✓		Valid
4	✓		✓		✓		Valid
5	✓		✓		✓		Valid
6	✓		✓		✓		Valid
7	✓		✓		✓		Valid
8	✓		✓		✓		Valid
9	✓		✓		✓		Valid
10	✓		✓		✓		Valid

Dari tabel hasil analisis diatas yang telah dilakukan oleh ahli materi, keseluruhan soal yang berjumlah 10 butir dari Buku *Deutsch Ist Einfach 2* dinyatakan valid untuk media *Game Archery Art* dan dinyatakan telah memenuhi kriteria aspek yang telah diteliti dalam kajian artikel ilmiah ini.

Dari keseluruhan data yang telah dianalisis sudah relevan dengan aspek analisis kesesuaian latihan soal dengan K13 meliputi dari: tema materi, standar kompetensi, indikator pencapaian, bentuk latihan soal dan latihan soal keterampilan membaca yang relevan dengan Taksonomi Bloom yang mencakup ranah kognitif mulai dari C1-C4. Bagan-bagan yang terdapat dalam template *Game Archery Art* berupa bagan soal pilihan ganda yang bisa digunakan sesuai keinginan pengguna dengan jumlah yang diinginkan berdasarkan jumlah soal yang telah dibuat. Dengan mengoperasikan software Microsoft PowerPoint, hasil data yang telah memenuhi kriteria analisis dapat dimasukkan kedalam template *Game Archery Art* dan Jumlah data yang akan digunakan dalam *Game Archery Art* berjumlah 10 butir soal yang dikumpulkan dari Buku *Deutsch Ist Einfach 2*.

Data soal latihan yang akan dimasukkan ke dalam template *Game Archery Art* dengan mengoperasikan Microsoft Power Point dengan cara sebagai berikut:

1. Penyusunan kunci jawaban.

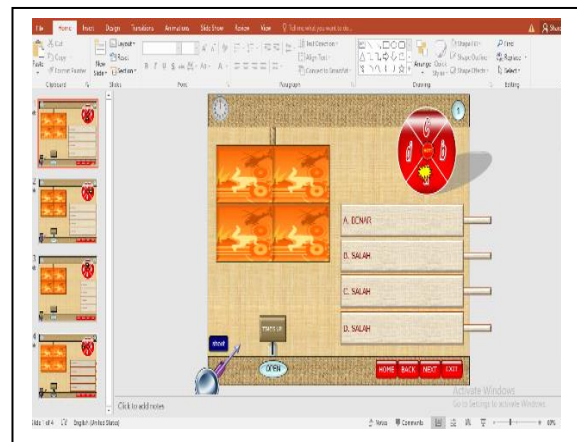
Tabel 6. Kunci jawaban

Nomor soal	Kunci Jawaban
1	C
2	B
3	A
4	D
5	A
6	B
7	B

8	C
9	C
10	A

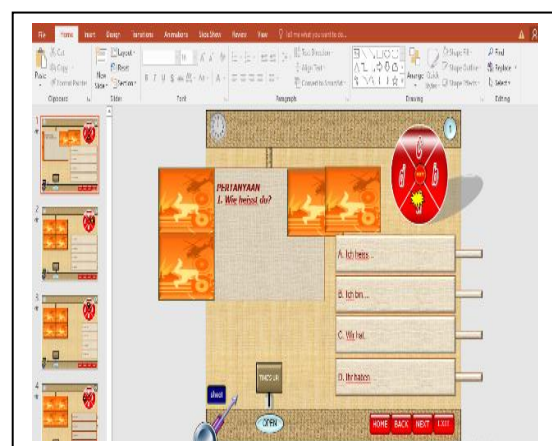
2. Slide yang akan digunakan berdasarkan jumlah kunci jawaban dibuat dengan cara duplikasi slide. Cara duplikasi slide sebagai berikut:

- Pertama klik kanan dan pilih copy pada slide yang ingin diduplikasi pada tampilan awal.



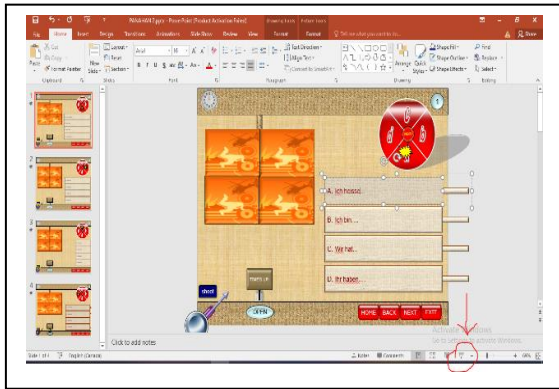
Gambar 1. Tampilan awal

- Setelah slide yang diinginkan telah diduplikasi lalu pada bagan yang tersedia, pertanyaan beserta jawaban yang telah dibuat sesuai tema dapat dimasukkan.



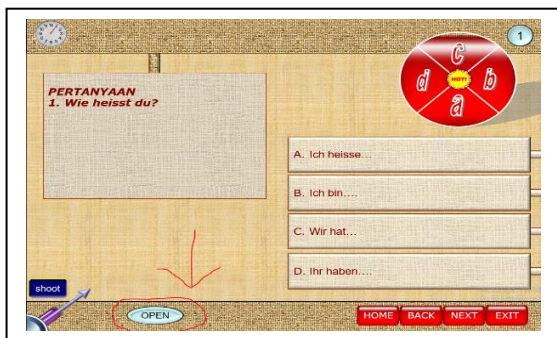
Gambar 2. Masukkan pertanyaan dan jawaban

- Setelah semua pertanyaan dan jawaban dimasukkan, pada pojok kanan ada tombol view yang digunakan untuk menampilkan hasil jadi dari pembuatan template *Game Archery Art*.



Gambar 3. tampilan di dalam View

- d. Terakhir tinjau ulang dari hasil pembuatan template *Game Archery Art*.



Gambar 4. Tampilan memasukan data

Setelah kembali pada tampilan awal, *Game Archery Art* siap digunakan.

PENUTUP

Simpulan

Hasil artikel ilmiah yang telah dianalisis dalam artikel ilmiah ini mengenai pengembangan latihan soal dengan tema *Lebensmitteleinkauf* berbasis *Game Archery Art* dapat disimpulkan bahwa diperoleh data sebanyak 10 butir soal sesuai dengan tema *Lebensmitteleinkauf*, kompetensi dasar 3.1, indikator pencapaian, dan tujuan artikel ilmiah ini. Bentuk latihan soal tema *Lebensmitteleinkauf* berbasis *Game Archery Art* ialah sebagai berikut:

1. Percakapan intrapersonal
2. Gambar pembelian barang

Game Archery Art ini termasuk dalam media pembelajaran digital yang menggunakan aplikasi Microsoft Powerpoint. Dari bentuk latihan soal yang telah dijelaskan, kriteria yang telah dianalisis sesuai dengan kriteria yang meliputi: K13, keterampilan membaca pemahaman, latihan soal jenis pilihan ganda dan kriteria *Game Archery Art*. Akan tetapi masih memiliki kekurangan dalam aspek kemungkinan media dapat digunakan dimana dan kapan saja, bertahan lama

serta tidak mudah rusak dan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik.

Saran

Game Archery Art yang merupakan permainan edukatif dapat digunakan untuk memecah suasana bosan dan dapat mendorong motivasi siswa untuk belajar. Karena bagan pada template *Game Archery Art* yang bisa diisi pertanyaan sesuai tema pada bahan ajar dengan menyesuaikan pada K13, pendidik dapat membuat materi pembelajaran yang diinginkan dengan menggunakan template media *Game Archery Art*. Selain itu pendidik dapat menggunakan template dari *Game Archery Art* ini untuk kelas X hingga XII untuk materi pelajaran Bahasa Jerman. Karena artikel ilmiah ini belum sampai pada langkah eksperimen maka *Game Archery Art* dapat diterapkan sebagai objek kajian penelitian yang lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. (1983). *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman.
- Broughton, G., Greenwood, T., & Barnett, J. A. (2013). *Success with English: Teachers' Handbook 1*. London: Penguin.
- Dalman. 2013. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Rajawali Pers.
- 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 13 Oktober 2022
- Depdiknas. 2004. *Ujian Nasional T.A 2003/2004*. <https://nurulam.files.wordpress.com/2008/12/soal-uan-bahasa-jerman-2004.pdf>. Diakses pada 15 Oktober 2022.
- Depdiknas. 2005. *Ujian Nasional SMA/MA T.A 2004/2005*. <https://drive.google.com/file/d/0B4A3tH7aAM-GYzEzUzJ3QTNjYzA/view>. Diakses pada 15 Oktober 2022.
- Djamarah. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ehlers, Swanje. 1992. *Lesen als Verstehen*. Berlin: Druckhaus Langenscheidt.
- Grotjahn, Rudiger. 2000. *Kapitel 4 Testen der Fertigkeit Leseverstehen*. Hellenic Open University
- Ghazali. 2013. *Pembelajaran ketrampilan Berbahasa Dengan Pendekatan Komunikatif-Interaktif*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- 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.
- H. Zahara Idris dan Lisma Jamal. 1992. *Pengantar Pendidikan 1*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

- I Made Winartha. 2006. *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta : Gaha Ilmu.
- Kloiber, Julia. 2004. *Lernspiele in der Grundschule*. München: Grin Verlag.
- Nana Supriatna dkk. 2007. *Bahan Belajar Mandiri Pendidikan IPS di SD*. Bandung: UPI Press.
- Nurhadi. 2004. *Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Membaca Suatu Teknik Memahami Literatur Yang Efisien*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nurgiyantoro. 2012. *Penilaian pembelajaran Bahasa Berbasis kompetensi*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Jogjakarta: Diva Press.

Lampiran 1

Lembar Validasi

Lembar Validasi oleh Guru SMA untuk Menganalisis Pengembangan Latihan Soal Tema *Lebensmitteleinkauf* Berbasis *Game Archery Art* untuk Peserta Didik Kelas XI Semester 2.

Tabel 7. Lembar Validasi

No	Pernyataan	S	Rg	Ts
1	Soal latihan cocok dengan K13	✓		
2	Soal latihan cocok dengan kriteria <i>Game Archery Art</i>	✓		
3	Rumusan masalah terjawab dari soal latihan yang tersedia	✓		
4	Soal latihan cocok dengan tingkat Kelas XI semester II SMA	✓		
5	Materi soal latihan cocok dengan KI dan KD 3.1	✓		
6	Taksonomi Bloom tingkat C1-C4 cocok dengan soal latihan	✓		
7	Kecocokan tiap butir soal latihan	✓		

Keterangan

S : setuju

Rg : ragu-ragu

Ts : tidak setuju

Catatan Revisi

1. Soal nomor 1 , memiliki 2 verben dalam satu kalimat. Harusnya hanya ada 1 verben dalam kalimat.
2. Jawaban soal nomor 7 adalah B. Das macht

Surabaya, 17 November 2022



Fajar Nur Laili, S.Pd.

Lampiran 2

Latihan Soal dalam *Game Archery Art*

https://docs.google.com/presentation/d/1g6n9PXRToKgWU8MtOiiBVjmCZ8pdA-lb/edit?usp=share_link&ouid=117669977809501765924&rtpof=true&sd=true