

PENGEMBANGAN LATIHAN SOAL KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA JERMAN KELAS XI SMA SEMESTER II DI MEDIA BLOOKET

Nurinda Febriana

Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
nurinda.19001@mhs.unesa.ac.id

Ari Pujosusanto

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

Abstrak

Blooket merupakan sebuah platform pembelajaran interaktif berbasis website berbentuk *game-kuis* yang dapat berfungsi sebagai media pembelajaran. Latar belakang dari penelitian ini adalah untuk menciptakan latihan soal yang dapat membantu memudahkan proses belajar siswa, terutama kelas XI Semester II agar dapat mengakses latihan soal keterampilan membaca pemahaman bertemakan *Tägliche Aktivitäten* sesuai GER dengan mudah. Selain itu, latihan soal yang dikembangkan di Blooket ini merupakan suatu keterbaruan yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar, terutama ketika akan menghadapi ujian bahasa Jerman keterampilan membaca sesuai standar GER (Kerangka Acuan Bersama Negara Eropa). Penelitian ini memiliki rumusan masalah tentang bagaimana proses pengembangan latihan soal keterampilan membaca pemahaman bahasa Jerman kelas XI SMA semester II di media blooket, dan bagaimana hasil kelayakan dari validasi materi dan validasi medianya. Sedangkan tujuannya yaitu untuk mengetahui proses pengembangan latihan soal untuk keterampilan membaca pemahaman bahasa Jerman untuk kelas XI pada semester II di media Blooket serta mengetahui hasil kelayakan dari validasi materi dan validasi media yang digunakan. Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah dengan model penelitian dan pengembangan (R&D) sesuai dengan yang dinyatakan Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2012) yang melibatkan empat tahap : Identifikasi Potensi dan Masalah, Pengumpulan Data, Perancangan Produk, dan Validasi oleh Ahli. Untuk validasi soal mendapatkan persentase sebesar 81,04%, yang dapat dikatakan bahwa latihan soal ini sangat layak digunakan untuk melatih keterampilan siswa membaca pemahaman dengan kategori type soal HOTS sesuai GER. Sedangkan untuk angket validasi media diperoleh hasil presentase sebesar 76,78%, yang dapat dikatakan bahwa media Blooket layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan Latihan Soal, Blooket, Keterampilan Membaca Pemahaman

Abstract

Blooket is an interactive learning platform in the form of a game-quiz website that serves as a media for learning. The research's background is about the creation of exercise questions that can facilitate students, especially 11th-grade students in the second semester, to access easily exercise questions with the Theme "Tägliche Aktivitäten" in accordance with the Common European Framework of Reference for Languages (GER). This research has problem formulations on how the process of developing reading comprehension questions for German language skills in 11th-grade students of high school in the second semester using the Blooket platform, and how the process of assessing the validity of the material and the platform. The aims of this study are to comprehend the process of creating exercise questions for German language reading comprehension skills among 11th-grade high school students in the second semester, utilizing the Blooket platform, and to evaluate the material and platform's validity. The utilized research framework in this investigation follows the Research and Development (R&D) approach, as described by Borg and Gall (in Sugiyono, 2012). This methodology comprises four key phases : identifying potential and problems, gathering data, designing the product, and conducting expert validation. The exercise questions obtained a validation percentage of 81.04%, indicating that these exercise questions are highly suitable for training students' reading comprehension skills with a Higher Order Thinking Skills (HOTS) level, according to GER categories. As for the media validation questionnaire, a percentage of 76.78% was obtained, indicating that the Blooket platform is suitable for learning media.

Keywords: Exercise Development, Blooket, Reading Comprehension Skills.

Auszug

Blooket ist eine interaktive Lernplattform in Form einer Quiz-Spiel-Website, die als Lernmedium dient. Der Hintergrund dieser Forschung ist die Erstellung von Übungsaufgaben, die Schülern, insbesondere Schülern der 11. Klasse im zweiten Semester, den einfachen Zugang zu Übungsaufgaben zum Thema "Tägliche Aktivitäten" gemäß dem Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen für Sprachen (GER) ermöglichen. Darüber hinaus stellen die auf Blooket entwickelten Übungsaufgaben eine Innovation dar, die den Lehr- und Lernprozess unterstützen kann, insbesondere bei der Vorbereitung auf die Prüfung der Lesefähigkeiten in der deutschen Sprache gemäß den GER-Standards. Diese Forschung hat Problemformulierungen zur Entwicklung von Übungsaufgaben für die Lesekompetenz in der deutschen Sprache für Schüler der 11. Klasse im zweiten Semester mit Hilfe der Blooket-Plattform sowie zur Beurteilung der Validität des Materials und der Plattform. Die Ziele sind das Verständnis des Prozesses der Entwicklung von Übungsaufgaben für die Lesekompetenz in der deutschen Sprache für Schüler der 11. Klasse im zweiten Semester mit Hilfe der Blooket-Plattform sowie die Beurteilung der Validität des verwendeten Materials und der Plattform. Das in dieser Forschung verwendete Forschungsmodell ist Forschung und Entwicklung (RnD) nach Borg und Gall (in Sugiyono, 2012), das aus vier Phasen besteht (Potenzial und Probleme, Datensammlung, Produktgestaltung und Expertenvalidierung). Die Übungsaufgaben erhielten einen Validierungsprozentsatz von 81,04%, was darauf hindeutet, dass diese Übungsaufgaben sehr gut geeignet sind, um die Lesekompetenz der Schüler mit einem Higher Order Thinking Skills (HOTS)-Niveau gemäß den GER-Kategorien zu trainieren. Was den Medienvalidierungsfragebogen betrifft, wurde ein Prozentsatz von 76,78% erzielt, was darauf hinweist, dass die Blooket-Plattform als geeignetes Lernmedium gilt.

Schlüsselwörter: Übungsentwicklung, Blooket, Leseverständnis.

PENDAHULUAN

Berbahasa asing adalah salah satu kemampuan komunikasi yang sangat penting dimiliki oleh setiap orang. Terdapat berbagai macam bahasa yang ada didunia, salah satunya adalah bahasa Jerman. Dalam pembelajaran bahasa Jerman terdapat empat keterampilan yang diajarkan, yaitu keterampilan menyimak (*Hörverstehen*), keterampilan membaca (*Leseverstehen*), keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*), serta keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*). Keterampilan membaca melibatkan pemahaman yang memerlukan pengetahuan, pengalaman, dan minat khusus guna memahami suatu teks. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Ehlers (1992:4), "*Das Lesen ist eine Verstehenstätigkeit, die darauf abzielt, sinnvolle Zusammenhänge zu bilden. Es wird einerseits durch den Text und dessen Struktur gesteuert und andererseits durch den Leser, der sein Vorwissen, seine Erfahrungen, seine Neigungen und sein Interesse in den Text einbringt*".

Pada abad ke-21 yang serba dunia digital, pendidikan harus mengikuti perkembangan teknologi untuk menarik perhatian siswa. Hal ini didukung oleh pendapat Wahyuningsih, et al., (2021:148) bahwa dunia digital ini memfasilitasi para pendidik agar memiliki keahlian tentang penggunaan media pembelajaran berbasis game online. Terlebih lagi dalam keterampilan membaca, supaya siswa tidak mudah bosan saat berhadapan dengan

teks. Salah satu cara untuk mengintegrasikan teknologi tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan memiliki keterbaruan. Contohnya adalah Blooket. Blooket merupakan sebuah platform pembelajaran interaktif yang cukup baru karena dibuat pada tahun 2020 dengan berbasis website berbentuk *game*-kuis dan dapat berfungsi sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran yang baik dapat digunakan sebagai penunjang keefektifan dan kemudahan dalam kegiatan belajar mengajar. Maka dari itu untuk mendukung kemudahan dan keefektifan dalam kegiatan pembelajaran pada abad modern ini, dikembangkanlah produk keterbaruan latihan soal keterampilan membaca pemahaman bahasa Jerman di media Blooket yang ditujukan untuk siswa kelas XI Semester II sekaligus untuk persiapan ujian bahasa Jerman berbasis GER dengan tema yang diusung adalah *Tägliche Aktivitäten*. Latihan soal yang akan dikembangkan di Blooket akan memiliki keterbaruan karena belum ditemukannya set soal di dalam *discover* Blooket yang bertemakan *Tägliche Aktivitäten* sesuai GER (Kerangka Acuan Bersama Negara Eropa). Soal yang ditemukan, hanyalah soal berkategori LOTS karena hanya menyajikan soal tentang menerjemahkan aktifitas sehari-hari ke dalam bahasa Jerman. Sedangkan soal yang berbasis GER dikategorikan dalam soal HOTS seperti yang dijelaskan dalam taksonomi Bloom yaitu aspek C4 (analisis), C5 (evaluasi), dan C6 (mencipta). Latihan soal dalam

penelitian ini, pengembangan latihan soalnya akan dibuat sesuai dengan kurikulum Bahasa Jerman di kelas XI SMA semester II, berbasis GER.

Penelitian ini berpotensi meningkatkan kemampuan pemahaman membaca bahasa Jerman bagi siswa dengan menyediakan latihan soal sesuai kurikulum. Selain itu, penelitian ini juga menyajikan media pembelajaran alternatif yang efektif dan menarik bagi guru dan siswa dalam proses belajar mengajar bahasa Jerman, serta memberi informasi tentang cara mengembangkan latihan soal yang efektif dan menarik menggunakan media Blooket, yang dapat bermanfaat bagi para pengajar dalam merancang program pembelajaran yang berkualitas dan dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh.

Rumusan masalah yang ada dalam studi ini yaitu bagaimana proses pengembangan latihan soal untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman bahasa Jerman kelas XI SMA semester II di media blooket, dan juga bagaimana hasil kelayakan dari validasi materi dan validasi medianya. Batasan masalah yang ada yaitu sebagai berikut : Soal Bahasa Jerman yang akan dikembangkan yaitu keterampilan membaca pemahaman berdasarkan tingkat SMA kelas XI Semester II, dengan tema soal *Tägliche Aktivitäten*, Penelitian ini terbatas hingga tahap keempat saja yaitu validasi oleh ahli materi dan tidak dilakukan ujicoba penerapannya. Dari rumusan masalah yang sudah dipaparkan, didapatkan tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan latihan soal untuk keterampilan membaca bahasa Jerman kelas XI SMA semester II di media blooket serta mengetahui hasil kelayakan dari validasi materi dan validasi medianya.

METODE

Model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini merupakan hasil pengembangan oleh Borg dan Gall (1983) yang dikenal sebagai Penelitian dan Pengembangan (R&D). Metode ini bertujuan untuk menciptakan produk khusus dan menguji keefektifannya, seperti yang diungkapkan oleh Sugiyono (2012:297). Terdapat sepuluh tahapan yang ada dalam pengembangan Borg and Gall dan ditulis oleh Sugiyono dalam bukunya. Tetapi pengembangan ini dilaksanakan dengan mengikuti empat tahap/ langkah utama, yaitu: 1) Identifikasi Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Perancangan Produk, dan 4) Validasi Desain.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan sebuah produk berupa latihan soal untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman bahasa Jerman. Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh melalui studi kepustakaan, yaitu : (1) Meninjau KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) untuk menentukan

indikator yang ingin dicapai saat mengembangkan soal dengan tema *Tägliche Aktivitäten* sebagai bahan pembuatan kisi-kisi soal. Sumber data berasal dari silabus kurikulum 2013 bahasa Jerman SMA kelas XI semester II, (2) pemilihan soal yang bertemakan *Tägliche Aktivitäten* dengan sumber data yang berasal dari buku *Deutsch Echt Einfach* A1-2, Hueber 2010 *Lesen & Schreiben* A1 (Bettina Hoeldrich), serta Hueber 2012 *Lesen & Schreiben* A2 (Anneli Billina), lalu melakukan studi literatur dari ranah Taksonomi Bloom untuk mengembangkan latihan soal keterampilan membaca pemahaman bahasa Jerman siswa kelas XI Semester II bertipe HOTS di media Blooket, (3) pembuatan kisi-kisi instrument penelitian, (4) pembuatan instrumen penelitian dengan menggunakan lembar angket validasi untuk ahli.

Setelah data didapatkan, hasil angket akan diolah, kemudian divalidasi oleh para ahli materi dan juga ahli media, dideskripsikan dalam bentuk data kualitatif. Instrumen untuk penelitian ini ada dua angket, yaitu untuk validasi materi dan validasi media. Angket ditujukan kepada validasi ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan soal dan media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development* - R&D) dari Borg dan Gall, yang dijelaskan oleh Sugiyono (2012) dalam bukunya. Terdapat empat langkah yang diterapkan, meliputi: 1) Identifikasi Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Perancangan Produk, dan 4) Validasi Desain. Penelitian ini hanya terbatas sampai mengembangkan saja, serta tidak dilakukan uji coba produk. Maka dari itu hanya sampai tahap keempat yaitu tahap validasi desain.

1. Potensi dan Masalah

Pada abad ke-21 yang serba dunia digital, pendidikan harus mengikuti perkembangan teknologi untuk menarik perhatian siswa (Degirmenci, 2021:1). Terlebih lagi dalam keterampilan membaca, supaya siswa tidak mudah bosan saat berhadapan dengan teks. Salah satu cara untuk mengintegrasikan teknologi adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan memiliki sebuah keterbaruan. Contoh teknologi yang berpotensi tersebut adalah Blooket.. Blooket merupakan sebuah platform pembelajaran interaktif yang cukup baru karena dibuat pada tahun 2020 dengan berbasiskan website berbentuk *game*-kuis dan dapat berfungsi sebagai media pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran yang efektif dapat berperan sebagai pendukung untuk meningkatkan efisiensi dan kenyamanan dalam proses kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, untuk mendukung kemudahan dan keefektifan dalam kegiatan pembelajaran pada abad modern ini, dikembangkanlah produk keterbaruan latihan soal keterampilan membaca pemahaman bahasa Jerman di media Blooket yang ditujukan untuk siswa kelas XI Semester II sekaligus untuk persiapan ujian bahasa Jerman berbasis GER dengan tema yang diusung adalah *Tägliche Aktivitäten*.

Latihan soal yang akan dikembangkan di Blooket akan memiliki keterbaruan karena belum ditemukannya set soal di dalam *discover* Blooket yang bertemakan *Tägliche Aktivitäten* sesuai GER (Kerangka Acuan Bersama Negara Eropa). Soal yang ditemukan, hanyalah soal berkategori LOTS karena hanya menyajikan soal tentang menerjemahkan aktifitas sehari-hari ke dalam bahasa Jerman. Sedangkan soal yang berbasis GER dikategorikan dalam soal HOTS seperti yang dijelaskan dalam taksonomi Bloom yang terdapat aspek C4 (analisis), C5 (evaluasi), dan C6 (mencipta). Dalam penelitian ini, latihan soal akan dikembangkan sesuai dengan kurikulum Bahasa Jerman di kelas XI SMA semester II, dengan berbasis pada GER (*Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen für Sprachen* - Kerangka Acuan Bersama Negara Eropa)

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini berbentuk kumpulan latihan soal dengan tema *Tägliche Aktivitäten* kelas XI SMA Semester II dari tiga sumber buku yaitu *Deutsch Echt Einfach* A1-2, Hueber 2010 *Lesen & Schreiben* A1 (Bettina Hoeldrich) dan Hueber 2012 *Lesen & Schreiben* A2 (Anneli Billina). Latihan soal keterampilan membaca pemahaman yang diambil dari ketiga buku tersebut adalah dalam bentuk objektif, meliputi pilihan ganda dan soal benar/salah. Soal-soal ini dipilih karena sesuai dengan silabus Kurikulum 2013 dan memenuhi standar GER (*Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen für Sprachen* - Kerangka Acuan Bersama Negara Eropa) atau soal HOTS, yang melatih metakognitif siswa. Selain itu latihan tersebut juga disesuaikan dengan ranah kognitif yang ada pada taksonomi Bloom untuk mengetahui soal tersebut sudah masuk kedalam ranah C4, C5 atau C6 yang berarti ranah ini adalah kategori soal tipe HOTS untuk mengukur metakognitif siswa dalam membaca pemahaman.

3. Desain Produk

Setelah seluruh potensi dan masalah telah diuraikan dan data berhasil terkumpul, maka akan dipaparkan tahapan

selanjutnya yaitu desain produk. Dalam desain produk ini akan disajikan proses pengembangan latihan soal dengan memasukkan soal ke dalam media Blooket serta membuat kunci jawabannya. Tahapan-tahapan yang dilakukan yaitu :

1. Membuka laman pencarian google <https://play.blooket.com>
2. Terdapat pilihan Login untuk masuk ke dalam set pertanyaan
3. Memasukkan akun Blooket berupa E-mail dan Password
4. Memilih "Create" untuk membuat set soal baru
5. Menambahkan gambar untuk cover (*Cover Images*), judul (*title*), serta mengubah akun ke public, supaya semua orang dapat menemukan latihan soal tersebut pada *discover* Blooket. Setelah itu disimpan (*save*).
6. Memasukkan pertanyaan satu persatu beserta jawabannya yang benar. Untuk waktu (*time limit*) dapat diatur sebagaimana keinginan penulis soal. Symbol image berwarna biru dapat digunakan ketika ingin memasukkan soal bergambar. Untuk menentukan kunci jawaban yang benar harus mengklik pada kotak kecil warna oranye, biru, hijau atau merah. Lalu *save* (*simpan*).
7. Setelah soal diselesaikan sampai 20 butir di dalam Blooket, maka latihan soal tersebut sudah dapat digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran agar lebih mudah, efektif, interaktif serta menyenangkan. Soal dapat dicari melalui *discover* Blooket dengan kata kunci *Tägliche Aktivitäten*.

4. Validasi Desain

Validasi desain disini melibatkan dua jenis validasi yakni validasi soal/materi dan validasi media. Kedua validasi ini dilakukan setelah angket untuk ahli materi dan ahli media dibuat. Hasil jadi instrumen kedua angket tersebut akan diperiksa terlebih dahulu kepada dosen pembimbing untuk mengetahui apakah angket tersebut sudah bisa dikatakan valid. Jika instrumen angket tadi sudah divalidasi oleh dosen pembimbing, maka validator dapat melakukan validasi baik untuk angket materi maupun media.

Validasi soal dan media akan didapatkan dari hasil angket yang akan dihitung dengan menggunakan Skala Likert, yang mana menunjukkan bahwa pemberian skor pada tingkat Sangat Setuju (SS) adalah 4, Setuju (S) adalah 3, Kurang Setuju (KS) adalah 2, dan Tidak Setuju (TS) adalah 1. Dari hasil perhitungan itu kemudian persentasenya dihitung dengan rumus dari Sugiyono (2012) :

$$\text{Jumlah Skor yang diperoleh} \times 100$$

Jumlah Skor ideal (kriterium) seluruhnya

Kemudian hasil dari perhitungan diatas dikonfirmasi dengan kriteria yang ditetapkan oleh Sugiyono (2012) dalam tabel berikut ini :

Tabel 3.1 Rentang Presentase

Persentase	Kriteria
0-20%	Tidak layak
21-40%	Kurang layak
41-60%	Cukup layak
61-80%	Layak
81-100%	Sangat layak

Berdasarkan data dari tabel tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa latihan soal dapat dikatakan layak jika memenuhi syarat persentase >61%. Hasil yang didapat yaitu angket validasi soal pertama, diperoleh hasil persentase sebesar 78,75%. Lalu dari angket kedua diperoleh hasil persentase sebesar 83,33%. Jika digabungkan hasil kedua angket tersebut validasi soal mendapatkan persentase sebesar 81,04%. Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa latihan soal ini sangat layak digunakan untuk melatih keterampilan siswa membaca pemahaman dengan kategori type soal HOTS sesuai GER. Sedangkan untuk angket validasi media diperoleh hasil persentase sebesar 76,78%. Maka dari itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa Blooket layak digunakan sebagai alat bantu/media pembelajaran, karena memperoleh persentase hasil sebesar 76,78%

PENUTUP

Simpulan

Setelah dilakukan penelitian terkait pengembangan latihan soal keterampilan membaca pemahaman bahasa Jerman, semua rumusan masalah yang ada pada penelitian ini dapat ditegaskan serta terjawab dengan baik. Disimpulkan bahwa proses untuk pengembangan latihan soal ini di dapatkan melalui tahap : (1). Menemukan potensi dan masalah yang ada, supaya ada dasar untuk membuat latihan soal keterampilan membaca pemahaman bahasa Jerman yang berbasis kuis dalam Media Blooket sebagai produk pembaruan untuk teknologi belajar mengajar pada bidang pendidikan , (2). Melakukan pengumpulan latihan soal dari tiga buku sumber untuk dikembangkan soal dan jawabannya dengan model pilihan ganda, (3). Setelah itu soal dimasukkan ke dalam Blooket dengan memasukkan kunci jawabannya sekaligus, (4). Setelah semua soal dikembangkan dan dimasukkan ke media Blooket, maka angket yang digunakan dalam penelitian ini akan divalidasi oleh para ahli materi dan ahli media.

Pada validasi materi dapat disimpulkan bahwa pengembangan latihan soal di media Blooket dapat digunakan untuk melatih keterampilan siswa dalam membaca pemahaman bahasa Jerman dengan kategori soal HOTS sesuai GER, karena pada validasi materi yang telah dilakukan, mendapatkan persentase sebesar 81,04%. Sedangkan untuk media Blooket, dikatakan layak digunakan untuk media pembelajaran karena pada validasi media mendapatkan hasil persentase sebesar 76,78%.

Saran

Latihan soal dalam media Blooket ini dapat digunakan siswa untuk melatih keterampilan membaca pemahaman bahasa Jerman mereka. Latihan soal ini juga sudah sesuai dengan standart GER atau berkategori HOTS yang dapat mengukur kemampuan metakognitif siswa. Media Blooket memiliki banyak keuntungan. Selain medianya yang inovatif dan memiliki keterbaruan karena dibuat pada tahun 2020, Blooket juga bermanfaat sebagai alat atau media pembelajaran yang baik, karena media ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, serta meningkatkan motivasi dan memfasilitasi pembelajaran jarak jauh untuk persiapan ujian bahasa Jerman para siswa. Penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap keempat yang mana tidak dilanjutkan untuk tahap ujicoba, sehingga dapat dijadikan untuk objek penelitian lanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, Albi dan Johan Setiawan. (2018). *Metologi Penelitian Kualitatif*. Jawa Barat : CV Jejak
- Arianti, A. (2019). *Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Didaktika : Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117-134
- Aryanto, A., & Widodo, P. (2017). *Pengembangan Tes Struktural und Wortschatz Berbasis Web Mengacu Pada Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen (GER)*. *Ling Tera*, 4(1), 35-44.
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. (2019, April) *Kahoot! or Quizizz : the Student Perspectives. In Proceedings of the 3rd English Language and Literature International Convergence (ELLiC)* (2019)
- Boudadi, N. A., & Gutiérrez-Colon, M. (2020). Effect of Gamification on Student's Motivation and Learning Achievement in Second Language Acquisition within Higher Education : a literature review 2011-2019. *The EuroCALL Review*. 28(1), 57-69
- Clyne, Michael G. (1939). *The German Language in a Changing Europa*. Cambridge University: Press Syndicate
- Dalman. (2013). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Rajawali Pers
- Danuri, Siti Maisaroh. (2019) *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Samudra Biru

- Degirmenci, R. (2021). the Use of Quizizz in Language Learning and Teaching from the Teacher's and Student's Perspective: A Literature Review. *Language Education and Technology (LET Journal)*, 1(1), 1-11
- Firdaus, N. (2019). Pengembangan Media Quizspiel Melalui Appy Pie Sebagai Latihan Belajar Bahasa Jerman Kelas XII Semester I. *Laterne*, 8(1)
- Hariato, E. (2020). Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa . *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(1), 1-8.
<https://uwaterloo.ca/centre-for-teaching-excellence/resources/teaching-tips/blooms-taxonomy-learning-activities-and-assessments>.
- Jemali, S., & Samsul, S. (2022). Pengembangan Latihan Soal Keterampilan Membaca Sma Kelas Xi Semester Ii Berbasis Game Billiard Art. *Laterne*, 11(1), 41-58
- Kalogiannakis, M., Papadakis, S., and Zourmpakis, A. (2021). *Gamification in Science Education. A systematic review of the literature. Educ. Sci.* 11, 1-36.
- Karmila Sari, R., & Siti Nurani. (2021). Quizizz Atau Kahoot, Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (Jurdikbud)*, 1(3), 78–86.
- Mustikarini, S. (2016). Pengembangan Media Buku Pop-Up Untuk Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Jerman Siswa Kelas X Sman 2 Sidoarjo. *Laterne*, 5(3).
- Ningrum, Gres D. K. (2018) "Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! terhadap Hasil Belajar Mahasiswa." *Vox Edukasi*, vol. 9, no. 1
- Nurhadi, (2004). *Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Membaca Teknik Memahami Literatur Yang Efisien* . Bandung
- Prastowo, Andi. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pribady, H. (2018). *Pengantar Metodologi Penelitian Linguistik*
- Purwantara, Sugeng. *Pedoman/Kaidah Penulisan Soal Pilihan Ganda*. (Online), (<https://independent.academia.edu/SugengPurwantara>, diakses pada Selasa, 8 Mei 2023)
- Rojabi, et al. (2022) *Kahoot, is it fun or unfun? Gamifying vocabulary learning to boost exam Scores, engagement and motivation. Front. Educ.* 7:939884
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuningsih, et al., (2021). *Utilization of Quizwhizzer Educational Game Application as Learning Evaluation Media*. Atlantis Press International B.V, vol. 209, 148-152
- Wenno, E., & Karuna, K. (2021). *Hots (High Order Thinking Skill) Dalam Tes Bahasa Jerman*. J-Edu: Journal - Erfolgreicher Deutschunterricht, 1(1), 17-23
- Zakariah, M dkk. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (RnD)*. Kolaka: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah