

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga 3D Pop Up Box Tema "Mahlzeiten" Untuk Keterampilan Berbicara Siswa Fase F

Iqlyma Amalia

Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
iqlyma.20024@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

Penelitian Pengembangan ini dilatar belakangi karena dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jerman di fase F pada kurikulum merdeka belajar. Hal ini diketahui berdasarkan hasil wawancara pra tindakan bersama guru bahasa Jerman di SMAN 15 Surabaya. Berdasarkan dari permasalahan tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah melakukan pengembangan media pembelajaran ular tangga 3D Pop Up Box dengan tema *Mahlzeiten* untuk keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa fase F. Selain itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dari media ular tangga 3D Pop Up Box. Model penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*) oleh Dick and Caley. Tahapan dalam penelitian ini adalah *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), dan *Development* (Pengembangan). Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi ahli. Ahli yang digunakan untuk menguji kelayakan dalam pengembangan media ini adalah ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi. Hasil uji kelayakan media mendapatkan persentase 76% dari ahli materi, kemudian mendapatkan persentase 93% dari ahli praktisi, dan persentase 97.33% dari ahli media. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga 3D Pop Up Box sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas bahasa Jerman fase F.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Ular Tangga 3D Pop Up Box, Fase F.

Abstract

This development research is motivated by the need for the development of innovative and interactive learning media in German language learning activities in phase F of the independent learning curriculum. This is known based on the results of pre-action interviews with German language teachers at SMAN 15 Surabaya. Based on these problems, the purpose of this research is to develop a learning media snakes and ladders 3D Pop Up Box with the theme *Mahlzeiten* (food) for German speaking skills in phase F. In addition, the purpose of this study was to determine the feasibility of the snakes and ladders 3D Pop Up Box media. The research model used is R&D (Research and Development) by Dick and Carey. The stages in this research are Analysis, Design, and Development. The data collection instrument used is an expert validation sheet. Experts used to test the feasibility of developing this media are material experts, media experts, and expert practitioners. The results of the media feasibility test get a percentage of 76% from material experts, then get a percentage of 93% from practitioners, and a percentage of 97.33% from media experts. Thus it can be concluded that the learning media snakes and ladders 3D Pop Up Box is very feasible to use as a learning media for German language classes phase F.

Keywords: Development, Snakes and Ladders 3D Pop Up Box Learning Media, Phase F

Auszug

Diese Entwicklungsuntersuchung ist motiviert durch den Bedarf an der Entwicklung innovativer und interaktiver Lernmedien für den Deutschunterricht in Phase F des Lehrplans für selbstständiges Lernen. Dies ist bekannt aufgrund der Ergebnisse von Interviews mit Deutschlehrern an der SMAN 15 Surabaya. Basierend auf diesen Problemen ist der Zweck dieser Untersuchung die Entwicklung eines Lernmediums Schlangen und Leitern 3d Pop-up Box mit dem Thema *Mahlzeiten* für die deutschen Sprachfähigkeiten in Phase F. Darüber hinaus war der Zweck dieser Studie, die Durchführbarkeit der Schlangen und Leitern 3d Pop-up-Box Medien zu bestimmen. Das verwendete Untersuchungsmodell ist R&D (Research and Development) von Dick und Carey. Die Phasen in dieser Untersuchung sind Analyse, Design und Entwicklung. Das verwendete Datenerhebungsinstrument ist ein Expertenvalidierungsbogen. Die

Experten, die zur Prüfung der Durchführbarkeit der Entwicklung dieses Mediums herangezogen werden, sind Materialexperten, Medienexperten und Experten aus der Praxis. Die Ergebnisse der Machbarkeitsprüfung der Medien ergeben einen Prozentsatz von 76 % bei den Materialexperten, einen Prozentsatz von 93 % bei den Praktikern und einen Prozentsatz von 97,33 % bei den Medienexperten. Daraus lässt sich schließen, dass das Lernmedium Schlangen und Leitern 3D Pop Up Box sehr gut als Lernmedium für den Deutschunterricht Phase F geeignet ist.

Schlüsselwörter: Entwicklung, Schlangen und Leitern 3d Pop-up Box-Lernmedien, Phase F.

PENDAHULUAN

Pada kurikulum merdeka belajar pembelajaran bahasa Jerman diterapkan pada fase F. Fase F merupakan kelas XI dan XII yang mana bahasa Jerman termasuk dalam kelompok mata pelajaran pilihan. Capaian pembelajaran bahasa Jerman pada fase F yang harus dicapai siswa adalah peserta didik memiliki kemampuan berbahasa Jerman setara tingkat A2 standar *Gemeinsame Europäische Referenzrahmen für Sprachen (GER, eng. CEFR)* yaitu dapat berkomunikasi secara lisan dan tulis dalam situasi rutinitas. Hal tersebut dijelaskan secara rinci dalam Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Pada ATP dijelaskan capaian pembelajaran dari masing-masing keterampilan. Salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa adalah keterampilan berbicara. Menurut Sumadi, 2010 (dalam Marzuqi, 2019:2) menyatakan bahwa berbicara adalah kemahiran berkomunikasi lisan yang bersifat aktif produktif, dan spontan. Dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka belajar, guru diberi kebebasan untuk merancang proses pembelajaran agar capaian pembelajaran pada fase F dapat tercapai. Menurut Trianto, 2010: 11 (dalam Ludgardis, dkk 2022) menyatakan bahwa media sebagai komponen strategi pembelajaran yang berguna sebagai wadah pesan dari oleh sumber kepada sasaran materi. Maka dari itu diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan dan kelayakan media pembelajaran ular tangga 3D Pop Up Box dengan tema *Mahlzeiten*.

Tujuan dari pengembangan media adalah untuk memajukan pendidikan saat ini. Penelitian dan pengembangan dikenal dengan istilah R&D (*Research and Development*). Dick & Carey (2005) menjelaskan tahapan pengembangan yang dikenal dengan ADDIE, yaitu: (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*. Menurut Sugiyono (2015: 407) penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut. produk tersebut dapat berupa media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ular tangga 3D Pop Up Box diuji kualitas medianya. Menurut Nieveen (dalam

Arimbi, 2023) menyatakan bahwa kualitas media pembelajaran dikategorikan layak atau berkualitas dapat dilihat dari dua aspek, yaitu validitas dan kepraktisan. Menurut Wahyuningsih, dkk (2023: 685) menjelaskan "*Learning media is a one thing that is very important and needed in the learning process*". Hal ini berarti dengan adanya pengembangan media pembelajaran akan membantu proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis mainan akan membuat siswa lebih aktif dalam kelas. Media pembelajaran berbentuk 3 dimensi sedang digemari saat ini karena objek dan situasi yang digambarkan tampak nyata. Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional sederhana dan banyak orang telah mengenalnya. Selain menjadi permainan tradisional ular tangga juga dijadikan media pembelajaran oleh guru, salah satunya dalam pembelajaran bahasa Jerman. Menurut Suhartat (dalam Ludgardis, dkk., 2022) menjelaskan hubungan permainan ular tangga dan pembelajaran bahasa Jerman adalah dapat digunakan untuk penguasaan kosakata dan melatih keterampilan berbicara siswa.

Penggunaan ular tangga sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran bahasa Jerman menurut Selviana, dkk (dalam Messi, 2015: 12): (1) Dapat melatih kognitif siswa ketika penjumlahan mata dadu, (2) Dapat melatih kerjasama tim antar siswa, (3) Media ular tangga merupakan permainan yang efektif untuk melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari sebelumnya, (4) Dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Jerman, dan (5) Media ular tangga digemari semua kalangan karena desainnya yang menarik dan berwarna. Kemudian kekurangannya menurut Selviana, dkk (dalam Messi, 2015: 12) adalah sebagai berikut: (1) Membutuhkan persiapan yang lebih agar konsep materi dan penerapan dalam kegiatan pembelajaran sesuai, (2) memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan peraturan atau cara bermain kepada siswa, (3) Jika ada siswa yang kurang memahami peraturan permainan, maka akan timbul keributan dan mengakibatkan suasana kelas tidak kondusif, dan (4) Jika ada siswa yang kurang menguasai materi, maka akan mengalami kesulitan bermain.

Pengembangan media pembelajaran ular tangga 3D Pop Up Box dengan tema *Mahlzeiten* ini dirancang untuk melatih keterampilan siswa pada tingkat fase F dalam berbicara bahasa Jerman. Strauss (1988: 52-55) menjelaskan tujuan keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa Jerman adalah sebagai berikut: (1) Dapat meningkatkan cara mengutarakan pendapat secara lisan, (2) Dengan rutin berbahasa Jerman akan meminimalisir kesalahan besar seperti tata bahasa dan idiomatic, dan (3) Peserta didik dapat menceritakan peristiwa atau kegiatan sehari-hari secara lisan. Berdasarkan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) bahasa Jerman fase F kurikulum merdeka belajar menjelaskan untuk keterampilan berbicara, peserta didik dapat memproduksi teks lisan sederhana dalam bentuk dialog atau monolog tentang kehidupan sehari-hari dan di lingkungan sekitar. Keterampilan yang digunakan dalam penerapan media pembelajaran ini adalah keterampilan berbicara. Namun keterampilan berbicara tidak dapat berdiri sendiri, maka dari itu dengan adanya keterampilan lain seperti keterampilan membaca akan memaksimalkan tercapainya tujuan pembelajaran.

Adapun tujuan pembelajaran dari penggunaan media ular tangga 3D Pop Up Box adalah sebagai berikut: (1) mengungkapkan informasi makanan dan minuman secara lisan dengan memperhatikan unsur budaya, (2) Mengidentifikasi makanan dan minuman dalam bahasa Jerman, (3) Mengkategorikan jenis makanan dan minuman sesuai dengan jam makan, dan (4) mengungkapkan ungkapan komunikatif dalam bentuk dialog atau monolog dengan memperhatikan unsur kebahasaan. Materi dengan tema *Mahlzeiten* ini biasa dikenal dengan *Essen und Trinken*. Tema *Mahlzeiten* ini tidak hanya sekedar mengenalkan jenis makanan dan minuman dalam bahasa Jerman, melainkan juga mengenalkan unsur kebudayaan di negara Jerman.

Dari penjelasan tersebut, maka rumusan masalah yang dimuat dalam penelitian ini adalah bagaimana proses pengembangan media pembelajaran ular tangga 3D Pop Up Box tema *Mahlzeiten* untuk keterampilan berbicara siswa bahasa Jerman fase F dan bagaimana kelayakan media pembelajaran ular tangga 3D Pop Up Box tema *Mahlzeiten*. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat teoritisnya untuk mengembangkan media pembelajaran tema *Mahlzeiten* dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian manfaat praktisnya untuk membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran tema *Mahlzeiten* dalam kegiatan pembelajaran.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang biasa disebut R&D (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2015: 407) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan pada lembar validasi, sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan catatan pada lembar validasi. Model pengembangan dalam penelitian ini adalah ADDIE. Menurut Dick et al. (2005) terdapat 5 tahapan, yaitu: *Analysis, Design, Development or Production, Implementation, dan Evaluation*. Prosedur penggunaan yang diterapkan terdapat 3 tahapan, yaitu: (1) *Analysis*, digunakan untuk mengetahui kebutuhan di lapangan. Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan melakukan studi lapangan dan studi pustaka. (2) *Design*, merupakan proses merancang konsep untuk pengembangan media ular tangga 3D Pop Up Box tema *Mahlzeiten*, perancangan dari materi dan bentuk media. (3) *Development*, tahap merealisasikan perancangan.

Dalam penelitian ini menggunakan instrument penelitian berupa lembar validasi. Menurut Abubakar (2021: 117) instrument penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Terdapat tiga lembar validasi, yaitu validasi ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi. Untuk melakukan teknik pengumpulan data dibutuhkan instrument berupa validasi ahli. Teknik analisis data menggunakan perhitungan skala likert yang diolah dengan cara berikut (Sugiyono, 2016: 134 – 137):

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

P = kelayakan
 $\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian
 $\sum x_i$ = Jumlah jawaban tertinggi

Setelah jumlah persentase didapatkan dari hasil validasi ahli, kemudian persentase tersebut dikategorikan berdasarkan kriteria kelayakan dengan penjelasan sebagai berikut:

Persentase (%)	Kriteria Kelayakan
90 – 100	Sangat layak, tidak perlu revisi
75 – 89	Layak, tidak perlu revisi
65 – 74	Cukup layak, perlu revisi

55 – 64	Kurang layak, perlu revisi
0 – 54	Tidak layak, revisi total

Media ular tangga 3 dimensi pop up box dapat digunakan jika memperoleh hasil minimal 65%. Namun, agar media tidak perlu direvisi maka minimal harus mendapatkan 75%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan berisikan proses pengembangan media ular tangga *3D Pop Up Box* tema *Mahlzeiten* dan analisa data. Proses pengembangan pada penelitian ini menggunakan 3 tahapan, yaitu:

(1) *Analysis/Analisis*

Tahap analisis merupakan tahapan untuk menganalisis permasalahan yang terjadi terhadap siswa fase F di SMAN 15 Surabaya. Analisis kebutuhan dan permasalahan diperoleh dari wawancara pra tindakan dan bekal pengalaman PLP di SMAN 15 Surabaya. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru bahasa Jerman SMAN 15 Surabaya didapatkan informasi bahwa media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pembelajaran, terlebih media pembelajaran yang inovatif. Selain itu, informan juga menjelaskan bahwa pada kurikulum merdeka belajar guru dituntut agar lebih kreatif. Salah satu cara adalah dengan cara menggunakan media pembelajaran. Hal ini senada dengan pernyataan siswa setelah melakukan pembelajaran bahasa Jerman menggunakan media ular tangga yang dilaksanakan ketika PLP. Siswa memberikan saran terhadap media ular tangga yang saat itu hanya menggunakan kertas HVS, dan dadu diakses secara online. Siswa memberikan saran agar media ular tangga dibuat lebih menarik. Setelah melakukan analisis kebutuhan, maka dapat disimpulkan bahwa guru dan siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu solusi permasalahan tersebut. Terlebih media pembelajaran ular tangga *3D Pop Up Box* belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa fase F di SMAN 15 Surabaya.

(2) *Design/Perancangan*

Setelah melakukan analisis kebutuhan dan permasalahan, maka tahap selanjutnya adalah tahap perancangan. Tujuan dari tahap perancangan adalah menyiapkan kebutuhan pengembangan media pembelajaran ular tangga *3D Pop Up Box* tema *Mahlzeiten*. Perancangan pertama adalah menentukan bahan yang digunakan untuk media, yaitu berbahan

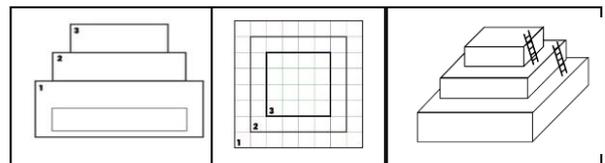
utama *impraboard*. *Impraboard* merupakan bahan yang cocok untuk media ini karena memiliki ketahanan yang cukup lama, kuat, dan anti air. Untuk desain pada bagian papan akan diprint menggunakan stikel vinyl yang nantinya ditempel di *impraboard*. Ukuran media adalah 60 x 60 x 17 cm. Kemudian perancangan kedua adalah perancangan materi. Materi yang disajikan bertema *Mahlzeiten* atau pada pembelajaran di kelas lebih dikenal dengan *Essen und Trinken*. Sumber materi berasal dari *Kursbuch Deutsch Echt Einfach A1.2* dan *Website Deutsch Welle*. Tujuan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga *3D Pop Up Box*, adalah sebagai berikut:

- Mengungkapkan informasi makanan dan minuman secara lisan dengan memperhatikan unsur budaya
- Mengidentifikasi makanan dan minuman dalam bahasa Jerman
- Mengkategorikan jenis makanan dan minuman sesuai dengan jam makan
- Mengungkapkan ungkapan komunikatif dalam bentuk dialog atau monolog dengan memperhatikan unsur kebahasaan.

Perncangan selanjutnya adalah perancangan produk.

a. Desain Papan Ular Tangga

Berikut adalah gambar desain papan ular tangga *3D Pop Up Box*:



Media pembelajaran ular tangga *3D Pop Up Box* memiliki 3 tingkatan yang merepresentasikan 3 waktu makan., yaitu *Frihstücker* (sarapan), *Mittagessen* (makan siang), dan *Abendessen* (makan malam). Ukuran balok di bagian bawah adalah 60 x 60 x 7 cm, lalu balok bagian tengah 42 x 42 x 5 cm, dan balok bagian atas adalah 30 x 30 x 5 cm.

b. Desai Kartu

Kartu dibagi menjadi 2 kategori, yaitu kartu pertanyaan dan kartu informasi. Dicitak dengan art paper 230 gram dengan ukuran 6 x 9 cm.

c. Desain Pion/Bidak Pemain

Terbuat dari akrilik dengan ukuran 3 x 7 cm. jumlah bidak adalah 6.

d. Dadu

Dadu berbentuk pada umumnya. Ukuran dadu adalah 2 x 2 x 2 cm.

- e. Kunci Jawaban
Kunci jawaban dicetak berupa *art paper* 230 gram dengan ukuran A4. Kunci jawaban disediakan untuk memeriksa jawaban pemain.
- f. Petunjuk permainan
Petunjuk permainan dicetak berupa *art paper* 230 gram ukuran A4. Petunjuk permainan akan memudahkan pemain dalam memainkan ular tangga.

(3) *Development/Pengembangan*

Desain atau perancangan yang sudah dilakukan akan dikembangkan. Pengembangan merupakan tahap merealisasikan atau pembuatan media. Berikut adalah pengembangan media ular tangga 3D Pop Up Box:

- a. Papan angka



Ukuran papan ular tangga 3D Pop Up Box adalah 60 x 60 cm. Terdapat 53 kotak angka di dalamnya. Desain tersebut dicetak berupa stiker vinyl terlaminasi glossy agar tahan lama dan anti air.

- b. Kartu



Bahan yang digunakan untuk kartu adalah art paper 230 gram. Ukuran kartu adalah 6 x 9 cm. Kartu warna kuning *Fragekarte* berisi pertanyaan yang harus dijawab pemain, dan kartu warna merah *Infokarte* berisi informasi terkait budaya makan dan minum khas Jerman.

- c. Pion/Bidak Pemain



Pion terbuat dari bahan akrilik sehingga tahan lama. Ukuran pion adalah 3 x 7 cm.

- d. Kunci jawaban



Kunci jawaban berbahan art paper dengan ukuran A4 dan dibentuk seperti lembaran brosur.

- e. Petunjuk Permainan



Petunjuk permainan berisi tentang komponen yang ada pada media dan peraturan permainan. Tertulis dalam bahasa Indonesia dan bahasa Jerman. Berbahan *art paper* ukuran A4.

Setelah semua desain dikembangkan maka media menjadi seperti ini:



Hasil pengembangan media ular tangga 3D Pop Up Box selanjutnya divalidasi oleh ahli. Berikut adalah hasil validasi oleh ahli:

1. Validasi ahli materi
Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen program studi pendidikan bahasa Jerman Universitas Negeri Surabaya, yaitu Dra. Fahmi Wahyuningsih, M.Pd.

No.	Indikator	Skala Penilaian					Kategori
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran: 1. Mengungkapkan informasi makanan dan minuman secara lisan dengan memperhatikan unsur budaya 2. Mengidentifikasi makanan dan minuman dalam bahasa Jerman 3. Mengkategorikan jenis makanan dan minuman sesuai dengan jam makan 4. Mengungkapkan ungkapan komunikatif dalam bentuk dialog atau monolog dengan memperhatikan unsur kebahasaan.				√		Baik
2.	Kesesuaian media pembelajaran dengan kurikulum merdeka belajar				√		Baik
3.	Kesesuaian media pembelajaran dengan materi <i>Mahlzeiten</i>				√		Baik
4.	Materi <i>Mahlzeiten</i> tersampaikan secara menarik				√		Baik
5.	Kesesuaian			√			Cukup

	pertanyaan-pertanyaan pada permainan dengan tujuan pembelajaran						
6.	Kesesuaian kosakata yang digunakan setara dengan bahasa Jerman tingkat A1				√		Baik
7.	Kemutakhiran rujukan yang digunakan			√			Cukup
8.	Bahasa yang digunakan setara dengan standart A1 bahasa Jerman tingkat A1				√		Baik
9.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				√		Baik
10.	Kejelasan petunjuk penggunaan media permainan ular tangga <i>3D Pop Up Box</i>				√		Baik

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{50} \times 100\%$$

$$P = 76\%$$

76% menandakan kategori layak, tidak perlu revisi. Terdapat catatan yang tertulis revisi sesuai arahan.

2. Validasi ahli media

Validasi media dilakukan oleh dosen prodi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya, yaitu Bapak Hendo Aryanto, S.Sn., M.Si. Berikut adalah hasil penilaian dari ahli media:

No.	Indikator	Skala					kategori
		1	2	3	4	5	
1.	Kemenarikan desain media permainan ular tangga <i>3D Pop Up</i>					√	Sangat baik

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga 3D Pop Up Box tema "Mahlzeiten" Untuk Keterampilan Berbicara Siswa Fase F

	<i>Box</i>						
2.	Kesesuaian pemilihan warna pada media permainan ular tangga 3D Pop Up Box					√	Sangat baik
3.	Kesesuaian gambar yang dipilih pada media pembelajaran dengan materi					√	Sangat baik
4.	Kejelasan gambar yang digunakan pada media permainan ular tangga 3D Pop Up Box					√	Sangat baik
5.	Kesesuaian ukuran gambar yang proposional pada media permainan ular tangga 3D Pop Up Box					√	Sangat baik
6.	Ketepatan ukuran papan monopoli yang digunakan					√	Sangat baik
7.	Kesesuaian pengemasan desain media permainan ular tangga 3D Pop Up Box					√	Sangat baik
8.	Kejelasan bahasa yang digunakan pada media permainan					√	Sangat baik

	ular tangga 3D Pop Up Box						
9.	Kejelasan tulisan yang digunakan pada media permainan ular tangga 3D Pop Up Box					√	Sangat baik
10.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf yang digunakan pada media permainan ular tangga 3D Pop Up Box					√	Baik
11.	Konsistensi penggunaan jenis huruf pada media permainan ular tangga 3D Pop Up Box					√	Sangat baik
12.	Kemudahan penggunaan media permainan ular tangga 3D Pop Up Box					√	Sangat baik
13.	Media pembelajaran ular tangga 3D Pop Up Box memiliki ketahanan dan keawetan					√	Sangat baik
14.	Media Media pembelajaran					√	Baik

	ular tangga <i>3D Pop Up Box</i> mudah disimpan						
15.	Media Media pembelajaran ular tangga <i>3D Pop Up Box</i> mudah dibawa					√	Sangat baik

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{73}{75} \times 100\%$$

$$P = 97.33\%$$

Hasil dari perhitungan data tersebut, maka diperoleh hasil 97,33% yang berarti media sangat layak tidak perlu revisi. Tidak ada catatan dalam lembar ahli validasi media

- Validasi ahli praktisi
validasi ahli praktisi dilakukan oleh guru bahasa Jerman SMAN 15 Surabaya, yaitu Ibu Dra. Anna Maria Widya Aminarti. Berikut adalah data hasil penilaian pada lembar validasi ahli praktisi:

No.	Indikator	Skala					Kategori
		1	2	3	4	5	
1.	Kemenarikan desain media permainan ular tangga <i>3D Pop Up Box</i>					√	Sangat Baik
2.	Kesesuaian pengemasan desain media permainan ular tangga <i>3D Pop Up Box</i>				√		Baik
3.	Kesesuaian gambar yang dipilih pada media pembelajaran dengan materi tema <i>Mahlzeiten</i>					√	Sangat Baik

4.	Kepraktisan media ular tangga <i>3D Pop Up Box</i> (mudah dibawa dan mudah dipindahkan)					√	Sangat Baik
5.	Ketahanan media ular tangga <i>3D Pop Up Box</i>					√	Baik
6.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran					√	Baik
7.	Penyajian materi disampaikan secara menarik					√	Sangat Baik
8.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran ular tangga <i>3D Pop Up Box</i>					√	Sangat Baik
9.	Kesesuaian media pembelajaran dengan kurikulum merdeka belajar					√	Sangat Baik
10.	Bahasa yang digunakan setara dengan standart bahasa Jerman tingkat A1					√	Sangat Baik
11.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					√	Sangat Baik

12.	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran ular tangga 3D Pop Up Box				√		Baik
-----	--	--	--	--	---	--	------

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{56}{60} \times 100\%$$

$$P = 93\%$$

Hasil perhitungan data menunjukkan persentase 93% yang mana berarti media yang dikembangkan sangat layak, tidak perlu revisi.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran ular tangga 3D Pop Up Box dengan tema *Mahlzeiten* untuk keterampilan berbicara bahasa Jerman fase F terdapat kesimpulan sebagai berikut:.

1. Prosedur pengembangan yang diterapkan pada penelitian pengembangan media pembelajaran ular tangga 3D Pop Up Box adalah *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), dan *Development* (Pengembangan).
2. Hasil penilaian yang diperoleh dari validasi ahli materi adalah 76%. Kategori kriteria kelayakan yang didapatkan adalah layak, tidak perlu revisi. Kemudian hasil yang diperoleh dari validasi ahli media adalah 97.33%. Kategori kriteria kelayakan yang didapatkan adalah sangat layak, tidak perlu revisi. Dan hasil penilaian yang diperoleh dari validasi ahli media adalah 93%. Kategori kriteria kelayakan yang didapatkan adalah sangat layak, tidak perlu revisi. Kategori kelayakan dari hasil persentase menggunakan teknik analisis data menurut Sugiyono (2016: 134 – 137).

Saran

Dari hasil penelitian pengembangan yang dilakukan terdapat beberapa saran, antara lain:

1. Media pembelajaran ular tangga dapat segera dimainkan atau diterapkan di kelas

karena siswa sudah dikenalkan dengan media tersebut.

2. Pada keterangan komponen media perlu ditambahkan keterangan komponen „Peraturan Permainan” atau „*Spielregeln*“.
3. Kemasan media pembelajaran ular tangga 3D Pop Up Box diberi sampul untuk memperkenalkan media tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, Rifa'i. 2021. Pengantar Metodologi penelitian. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Arimbhi, Della. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli 3 Dimensi dengan tema *Reisen* Untuk Pembelajaran Siswa Kelas XII SMA. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya,
- Arsyad, Azhar. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali.
- Cahyadi, Ani. 2019. Pengembangan Media dan Sumber Ajar Teori dan Prosedur. Jakarta: Laksita Indonesia.
- Dale, Edgar. 1969. *Audiovisual Methods in Teaching*. New York: Dryden Press.
- Dick, W., dkk. 2005. *The Systematic Design of Introduction*. New York Longman.
- Kemendikbud. 2020. CP & ATP Bahasa Jerman Fase F. Diakses pada 04 Maret 2024.
- Kemendikbud. 2023. *Struktur Kurikulum Merdeka dalam Setiap Fase*. Diakses pada 04 Maret 2024.
- Ludgardis, dkk. 2022. *Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Jerman*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Margono, S. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Marzuqi, iib. 2019. *Keterampilan Membaca*. Surabaya: Istana Grafika.
- Maydiantoro, Albert. *Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)*.
- Melsi, A. 2015. *Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Virus di Kelas X Sekolah Menengah Atas Nisantara Indah Sintang Tahun Pelajaran 2015/2016*. Kalimantan Barat: STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.
- Purba, Ramen A, dkk. 2020. *Pengantar Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sari, Pusyvt. 2019. *Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media yang Tepat Dalam Pembelajaran*. Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan.

- Strauss, Diater. 1998. *Teori dan Praktik Mengajar Bahasa Asing*. Jakarta: Sabdodadi NV.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartati, Hana R. *Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Peserta Didik Kels X-C SMA Negeri 1 Prambanan Klaten melalui Media Schlangen und Leitern*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Susilawati, Susi, dkk. 2013. *Teknik Permainan Ular Tangga (Schlangen und Leitern) dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman*. *Jurnal Kependidikan*, XXIV hlm 9.
- Wahyuningsih, Fahmi, dkk. 2023. *3-D Monopoly for A2 Lever German Speaking Skills Based GER*.
- Yanti, Ani D.2018. *Media Ular Tangga 3 Dimensi Untuk Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Siswa Kelas X SMA*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.