

Entwicklung von Problemübungen zum deutschen Leseverständnis für Gymnasiasten der Klasse XI Semester II in Gimkit Media

Fransisca Amaylia Widyatno

Studentin des Untersuchungsangangs Deutschunterricht, Fakultät für Sprache und Kunst, Universitas Negeri Surabaya
fransiscaamaylia.20004@mhs.unesa.ac.id

Fahmi Wahyuningsih

Dozentin für den Untersuchungsangang Deutsch als Fremdsprache, Fakultät für Sprache und Kunst, Universitas Negeri Surabaya
fahmiwahyuningsih@unesa.ac.id

Auszug

Gimkit ist ein Lernspiel-Website in Form eines Quiz, das als alternatives Medium zum Deutschlernen genutzt werden kann. Der Hintergrund dieser Untersuchung ist im geringen Interesse der Schüler am Lernen und den Einschränkungen der Lernmedien. Diese Untersuchung hat eine Problemformulierung, zum Entwicklungsprozess von Leseverständnisübungen für Schüler der 11. Klasse im zweiten Semester auf Gimkit Medium. Das Ziel dieser Untersuchung ist die Deutsch Übungsaufgaben zum Leseverständnis für die 11. Klasse im zweiten Semester auf Gimkit Medium zu entwickeln. In dieser Untersuchung wird Untersuchungsmodell von Borg und Gall (1983) verwendet, das aus fünf Phasen besteht, nämlich Untersuchung und Informationssammlung, Planung, Entwicklung einer vorläufigen Produktform, vorläufige Feldtests, und Hauptproduktrevision. Das Ergebnis von Materialvalidierung zeigt einen Prozentsatz von 97,55%, dass diese Übungsfragen sehr gut geeignet sind. Das Ergebnis von Medienvalidierung zeigt einen Prozentsatz von 99%, dass die Gimkit-Medien als Lernmedium sehr gut geeignet ist.

Schlüsselwörter: Übungsfragenentwicklung, Leseverständnis, Gimkit

EINFÜHRUNG

Der Einzelne kann seine Gedanken und Wünsche durch das Medium Sprache ausdrücken. Mit der Zeit wird auch die Technologie immer ausgefeilter. Es ist zunehmend möglich, Beziehungen zu Menschen aus verschiedenen Ländern aufzubauen. Die Kommunikation mit Ausländern erfordert auch die Beherrschung einer Fremdsprache. Daher ist das Beherrschen einer Fremdsprache sehr wichtig. Es gibt viele Sprachen, die auf der Welt gesprochen werden, eine davon ist Deutsch. Im Jahr 2020 haben 15,4 Millionen Menschen auf der Welt Deutsch gelernt. Diese Daten stammen aus einer Umfrage, die das deutsche Außenministerium zusammen mit der Deutschen Welle und dem Goethe-Institut durchgeführt hat (dw.com, 2024).

Einem Bericht des Programme for International Student Assessment (PISA) zufolge, der von der Organisation für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (OECD) im Jahr 2022 veröffentlicht wurde, rangieren indonesische Schüler im Bereich der Lesekompetenz auf einer ASEAN-Skala mit 359 Punkten auf dem drittletzten Platz (databoks.katadata.co.id, 2024). Das bedeutet, dass die Lesekompetenz der Schüler in Indonesien im Vergleich zu anderen südostasiatischen Ländern als gering ein zu Phasen ist. Aus diesem Grund muss das Leseverständnis nicht nur bei den Schülern, sondern bei allen Indonesiern verbessert werden. In dieser Untersuchung wird das Leseverständnis auf Schüler der Oberstufe konzentriert, da die Oberstufe die höchste Schulstufe ist und davon ausgegangen werden kann, dass die Schüler dieser Stufe verschiedene Arten des Leseverständnisses beherrschen.

Beim Erlernen einer Sprache werden Medien benötigt, die den Lernprozess unterstützen können. In der Untersuchung mit dem Titel "Development of Evaluation Tools Assisted by the Gimkit Application for IPAS Learning in the Merdeka Curriculum in Elementary School" von Nabilah, D.F., et al. (2023) heißt es, dass die Lernmedien mit der Zeit und den Fortschritten in den Bereichen Technologie, Information und Kommunikation mitwachsen müssen. Eine Möglichkeit, Technologie im Lernprozess einzusetzen, ist die Verwendung von Lernspielen. Es ist zu hoffen, dass durch diese spielbasierten Lernmedien die Motivation und das Interesse der Schüler am Lernen gesteigert werden können. Darüber hinaus kann das Spiel durch die Bereitstellung von Übungsfragen mit technologischer Unterstützung in Form einer Website die Lesefähigkeiten der Schüler fördern.

Im 21. Jahrhundert, in dem nun alles digital ist, müssen auch die Lehrkräfte bei der Vermittlung von Inhalten kreativ sein. Laut Yulianisa (2018:5) zeichnet sich das Lernen im 21. Jahrhundert durch folgende Merkmale aus: lernerzentriertes Lernen, Zusammenarbeit, Interaktivität, Einbeziehung von Fragen und Problemen, webbasiert, Praxis, angewandte Fähigkeiten,

personalisiert, projektbasiert, Fähigkeiten, Konzentration auf die globale Gemeinschaft, Prozess, formative Bewertung, Lernen für das Leben und bedarfsgerecht. Die verwendeten Methoden und Medien sind so interessant und einfach zu handhaben, dass sie das Interesse der Schüler am Lernen steigern und die Lernziele erreichen können. Ein Beispiel für den Einsatz von Technologie beim Erlernen der deutschen Sprache ist die Nutzung von Medien in Form einer Website namens Gimkit. Die Gimkit-Website stammt aus Seattle, Washington, Vereinigte Staaten, und wurde 2017 von John Feinsilber entwickelt. Laut John Feinsilber (2018) hatte Gimkit im Jahr 2018 mehr als 90.000 Nutzer (medium.com/gimkit, 2024). Aufgrund der großen Anzahl von Enthusiasten kann diese Website als alternatives Lernmedium genutzt werden, insbesondere beim Erlernen der deutschen Sprache.

Die Vorteile der Gimkit-Website bestehen darin, dass sie auf Mobiltelefonen, Tablets oder Laptops abgespielt werden kann, was den Fernlernprozess erleichtert, da sie für Lehrer und Schüler überall und jederzeit leicht zugänglich ist. Darüber hinaus können sich die Schüler durch die Nutzung von Gimkit an technologiebasierte Übungsfragen gewöhnen. Daru (2022) sagte, dass Gimkit weitere Vorteile in Form eines *Belohnungssystems* hat, das die Schüler dazu bringt, einen Wettbewerbsgeist zu entwickeln, um das Spiel zu gewinnen. In seiner Untersuchung mit dem Titel "The Effectiveness of Gamification to Enhance Students' Mastery on Tenses Viewed From Students' Creativity" (Die Wirksamkeit von Gamification zur Verbesserung der Beherrschung von Zeitformen aus der Sicht der Kreativität der Schüler) sagte Krisbiantoro (2020), dass die Schüler durch Gimkit Punkte verwenden können, um *Power-Ups* im Shop zu kaufen. Dies ist eine Art *Belohnung*, die die Schüler nutzen können, um mehr Punkte für jede Frage zu erhalten. Theresia (2023) sagte, dass Gimkit eine Funktion zum *Importieren von Tabellenkalkulationen* bietet, so dass die LehrerInnen die Fragen, die sie erstellt haben, einfach in Gimkit einfügen können. Der Nachteil von Gimkit ist laut Madani (2024: 28-29), dass es nur *online* gespielt werden kann, da es ein technisches Gerät und eine Internetverbindung erfordert. Da es sich bei Gimkit um ein Quiz handelt, ist diese Website nicht für alle Themen geeignet. Darüber hinaus sind einige Funktionen mit zusätzlichen Kosten verbunden, die durch den Kauf der Pro-Version entstehen. In einem Artikel mit dem Titel "Lernspiele: Bloket vs Kahoot vs Gimkit vs Quizizz". sagte Razak, dass die begrenzte Dauer des Spiels und die Anzahl der Fragen dazu führen, dass die Fragen wiederholt angezeigt werden. Das macht Quizzen eintönig. Außerdem wird die falsche Antwort nicht erklärt, sondern es folgt nur die richtige Antwort.

Basierend auf dem Hintergrund, der oben beschrieben wurde, ist die Formulierung des Problems in dieser Untersuchung, wie der Entwicklungsprozess des Leseverstehens Fähigkeiten Übungen der deutschen High School Klasse XI Semester II in Gimkit Medien. Diese Untersuchung hat unter anderem folgende Problemgrenzen: (1) Das entwickelte Lernmedium heißt Gimkit, (2) Übungsfragen mit insgesamt 20 Multiple-Choice- Fragen mit einer Dauer von 10 Minuten, (3) Fokus auf Lesekompetenz, (4) Übungsfragen mit dem Thema *Alltagsleben* Unterthema *Essen und Trinken* aus dem Buch *Deutsch ist Einfach 2*, (5) Diese Untersuchung beschränkt sich nur auf die fünfte Stufe, nämlich die Überarbeitung des *Ausgangsprodukts* (*Hauptproduktüberarbeitung*), so dass sie nicht die Umsetzungsstufe erreicht.

Das Ziel dieser Untersuchung ist es, eine Übungsfrage zur deutschen Lesekompetenz von SMA Klasse XI Semester II in Gimkit Medien zu entwickeln. Es wird erwartet, dass diese Untersuchung Vorteile bietet, insbesondere für Lehrer und Schüler. Der Nutzen für Lehrer besteht darin, dass die Entwicklung von Lernmedien in Gimkit-Medien eine alternative Idee für den Einsatz von Lernmedien sein kann. Der Nutzen für die SchülerInnen besteht darin, dass sie ihr Interesse am Lernen und an der deutschen Lesekompetenz steigern können. Interessante Lernmedien können den Lernprozess unterstützen, so dass er leicht und unterhaltsam wird.

METHODEN

In dieser Untersuchung wird Untersuchungsmodell von Borg und Gall (1983) verwendet. Laut Sugiyono (2019:28) ist die EntwicklungsUntersuchung eine Methode, die dazu dient, bestehende Produkte zu entwickeln und zu validieren, um sie praktischer, effektiver und effizienter zu machen. Der in dieser Untersuchung verwendete Ansatz ist qualitativ und basiert auf der Methode der LiteraturUntersuchung. Beim Literaturstudium wird nach Theorien und früheren Untersuchungsarbeiten gesucht, die für das zu untersuchende Thema relevant sind. In dieser Untersuchung wird Untersuchungsmodell von Borg und Gall (1983) verwendet, das aus zehn Phasen. In dieser Untersuchung wurden jedoch nur fünf Phasen verwendet, nämlich: (1) Recherche und Informationssammlung, um die bestehenden Probleme als Grundlage für die Erstellung von Übungsfragen herauszufinden, (2) Planung, um die Fragen auszuwählen, die in die Website aufgenommen werden sollen, (3) Entwicklung der ursprünglichen Form des Produkts, d.h der Prozess der Eingabe von Übungsfragen zusammen mit dem Antwortschlüssel, (4) begrenzte Erprobung, um die Durchführbarkeit des verwendeten Materials und der Medien zu bestimmen, und (5) Überarbeitung des ursprünglichen Produkts zur Verbesserung und Steigerung der Produktqualität.

Es gibt zwei Datenquellen, die in dieser Untersuchung verwendet werden: Primärdatenquellen und Sekundärdatenquellen. Die primären Datenquellen stammen aus den Ergebnissen der Interviews mit einer der Deutschlehrerinnen an SMAN 3

Lamongan, Frau Erna Sugiastuti, S.Pd. Die sekundären Datenquellen stammen aus den Ergebnissen des Gimkit-Medienvvalidierungsfragebogens. Die Untersuchungsdaten liegen in Form von Fragebogenergebnissen von Materialexperten und Medienexperten vor. Die Datenerhebung erfolgte durch die Bereitstellung von Fragebögen zur Material- und Medienvvalidierung für Validierer, um die Durchführbarkeit der entwickelten Produkte zu bewerten. Der Validator in dieser Untersuchung war Herr Drs. Ari Pujosusanto, M.Pd., als Dozent im Kurs *Lesen* im Untersuchungsgang Deutschunterricht an der Surabaya State University. In dieser Untersuchung wurde eine Bewertungsrubrik verwendet, die eine fünfstufige Likert-Skala mit einer Maximalpunktzahl von 5 für jeden Indikator enthält. Nach der Datenerhebung werden die Daten anhand der Formel von Sugiyono (2012) analysiert:

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Jumlah skor ideal (kriterium) seluruhnya}}$$

Die Ergebnisse dieser Berechnungen werden auf die von Sugiyono (2012) festgelegten Kriterien umgerechnet. Die fraglichen Kriterien sind die folgenden:

Tabel 1. Tabel Kriteria Sugiyono (2012)

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

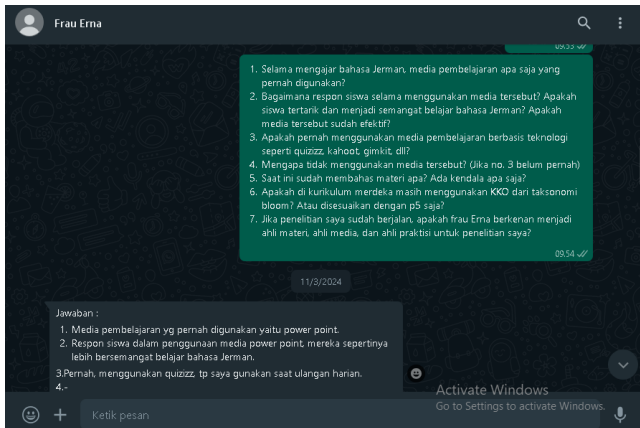
Basierend auf den Kriterien von Sugiyono (2012) kann die Frageübung als durchführbar bezeichnet werden, wenn die erzielte Validierungspunktzahl die prozentuale Anforderung von 41% erfüllt. Umgekehrt gilt die Frageübung als untauglich, wenn die erzielte Validierungspunktzahl unter der prozentualen Anforderung von 40 % liegt.

ERGEBNISSE UND DISKUSSION

In dieser Untersuchung wurde ein Entwicklungsmodell aus der Theorie von Borg und Gall (1983) verwendet, das aus zehn Phasen besteht. Diese Untersuchung beschränkt sich jedoch nur auf die fünfte Stufe, die wie folgt lautet:

(1) Untersuchung und Informationssammlung

In dieser Phase sammelte der Forscher Informationen, indem er ein Interview mit einem der Deutschlehrer an der SMAN 3 Lamongan führte Frau Erna Sugiastuti, S.Pd. Das Interview wurde auf zwei Arten geführt, nämlich persönlich am 25. Oktober 2023, als die Forscher die Aktivität Einführung in das schulische Umfeld (PLP) durchführten. Außerdem wurde das Interview am Montag, den 11. März 2024, und am Dienstag, den 7. Mai 2024, über die *WhatsApp-Anwendung* geführt. Auf der Grundlage dieser Interviews wurden Informationen in Form von bestehenden Problemen gewonnen, nämlich geringes Interesse der Schüler am Lernen und begrenzte Nutzung von Lernmedien. Das häufig verwendete Lernmedium ist das Paketbuch *Deutsch ist Einfach 2*. Zu den verwendeten technologiebasierten Lernmedien gehören *Power Point* und *Quizziz*. Zusätzlich zu den Interviews führten die Forscher auch Literaturuntersuchung durch, wie z. B. die Lektüre relevanter Literatur und die Suche und Analyse von Informationen, die in dieser Untersuchung benötigt werden, wie z. B. der Lehrplan 2013, die Art und Anzahl der Übungsfragen, das Thema des ausgewählten Materials und die verwendeten Lehrbücher.



(2) Planung

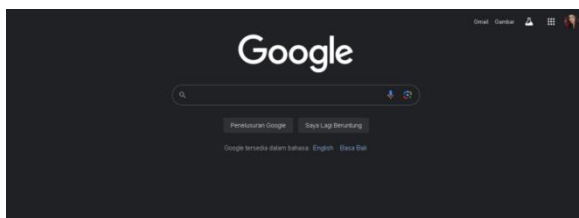
Nachdem die Informationen gesammelt wurden, ist der nächste Schritt die Planung. In dieser Phase werden Übungen aus dem Buch *Deutsch ist Einfach 2* mit dem Thema *Alltagsleben*, Unterthema *Essen und Trinken*, ausgewählt. Die ausgewählten Übungsfragen konzentrieren sich auf Vokabeln, die bei alltäglichen Aktivitäten wie Einkaufen, Essensbestellungen in Restaurants, Mittagessen und anderen häufig verwendet werden. Die Auswahl der Anzahl und Art der Übungsfragen ist auf den Lehrplan 2013 abgestimmt.



(3) Entwicklung einer vorläufigen Form des Produkts

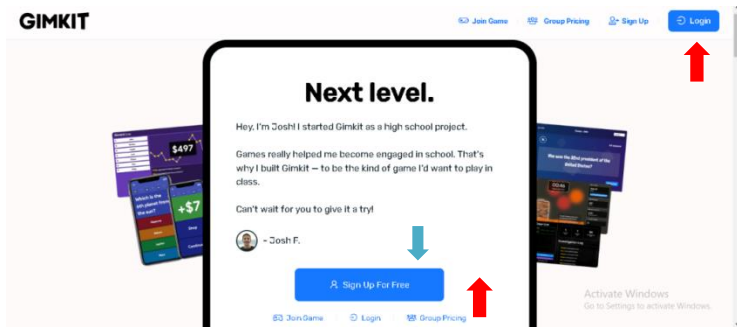
Nachdem alle Übungsfragen gesammelt wurden, besteht der nächste Schritt darin, die ursprüngliche Form des Produkts zu entwickeln, indem die Übungsfragen aus dem Buch *Deutsch ist Einfach 2* zusammen mit dem Antwortschlüssel in die Gimkit-Website eingefügt werden. Diese Schritte sind wie folgt:

1. Öffnen Sie Google oder Chrome und geben Sie www.gimkit.com in die Suchleiste ein.

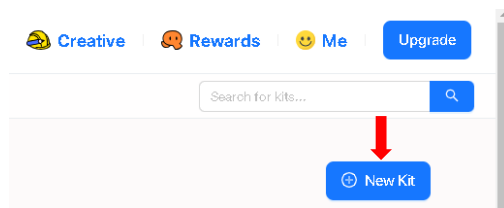


2. Wenn Sie noch nie ein Konto erstellt haben, wählen Sie bitte das Menü "Sign Up For Free" (siehe unten) gekennzeichnet durch den blauen Pfeil (↓) unten. Sie können sich mit Ihrem E-Mail-Konto anmelden. Wählen Sie das Menü "Lehrer", damit Sie Übungsfragen erstellen können. Wenn Sie jedoch bereits ein Konto bei Gimkit registriert haben, dann wählen Sie bitte das Login-Menü, wie durch den roten Pfeil (↑) unten angezeigt. Dann geben Sie bitte die E-Mail-Adresse ein, die Sie bei der Anmeldung angegeben haben.

*Entwicklung von Problemübungen zum deutschen Leseverständnis für Gymnasiasten der Klasse XI
Semester II in Gimkit Media*



3. In der Ansicht "Kits" wählen Sie bitte das Symbol "+New Kit", um einen neuen Übungstest zu erstellen. Das Symbol "+New Kit" befindet sich in dem mit dem roten Pfeil (↓) gekennzeichneten Bereich.



4. Geben Sie in der Ansicht "New Kit" den Materialtitel, die Sprache und die Fragekategorie in die vorgesehenen Felder ein wurde mit einem roten Pfeil (↓) unter folgender Adresse hervorgehoben Unten.

[Go Back](#)

New Kit

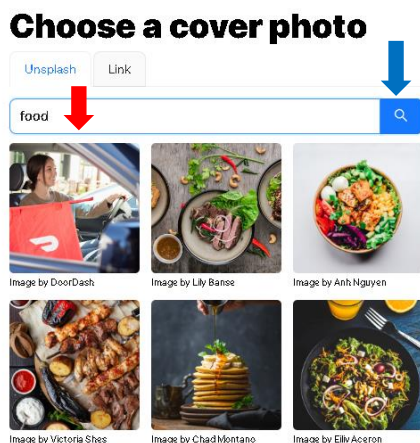
Let's get started!

Name ↓

Language ↓

Subject ↓

5. In der Ansicht "Wählen Sie ein Titelbild" wählen Sie bitte ein passendes Bild für das Cover aus. Sie können auch das entsprechende Wort in das mit dem roten Pfeil (↓) gekennzeichnete Suchfeld eingeben. In diesem Fall werden wir zum Beispiel das Wort "Essen" verwenden, da das Thema mit Essen zu tun hat. Klicken Sie in diesem Fall auf das Glassymbol die durch den Pfeil gekennzeichnete Lupe blaue Farbe (⏏)



6. Bitte wählen Sie das Menü "+Frage hinzufügen", um eine Übungsfrage zu erstellen. Geben Sie dann die Fragen nacheinander zusammen mit den Antworten ein. Der Fragesteller kann das gewünschte Bild eingeben, indem er auf "Foto hinzufügen" klickt und dann im Suchfeld sucht. Das Symbol "Foto hinzufügen" ist in dem mit einem blauen Pfeil (↓) gekennzeichneten Bereich zu sehen. Darüber hinaus kann der Fragesteller können auch die Art der Frage wählen, die in Form von *Multiple Choice* oder Beschreibung. In dieser Untersuchung werden Multiple-Choice-Fragen verwendet, wählen Sie also das Symbol "*Multiple Choice*". Dies ist an dem orangefarbenen Pfeil (↑) zu erkennen. So bestimmen Sie die richtige oder falsche Antwort auf eine *Multiple-Choice*-Frage, der Fragesteller kann das Symbol auf (✓ richtig) oder (✗ falsch) setzen. Die richtige Antwort wahr wird durch einen grünen Pfeil angezeigt (→). Die falsche Antwort ist durch den roten Pfeil (→) gekennzeichnet.

7. Wenn alle 20 Fragen eingegeben wurden, ist der Prozess der Eingabe der Fragen abgeschlossen. Der nächste Schritt besteht darin, den Übungsaufgabensatz auf "Public" zu setzen, damit er von allen Gimkit-Nutzern gefunden werden kann. Das Symbol "Public" wird durch den roten Pfeil (←) angezeigt. Nachdem Sie die Übungsfragen erstellt haben, klicken Sie auf das Symbol "All Done", das durch den blauen Pfeil (→) angezeigt wird.

8. Um nach den fertigen, auf "Public" umgestellten Übungsfragen zu suchen, geben Sie bitte das Wort "Alltagsleben" in das mit einem roten Pfeil (←) markierte Suchfeld ein. Dann können die Übungsfragen im Lernprozess verwendet werden.

(4) Primäre Feldversuche

In dieser Phase führte der Forscher eine begrenzte Untersuchung mit zwei Probanden durch, nämlich dem Forscher und dem Validator. Der Validator in dieser Untersuchung war ein Dozent, der im Rahmen des deutschsprachigen Untersuchungsprogramms an der Surabaya State University *Lesen* unterrichtet, nämlich Dr. Ari Pujosusanto, M.Pd. Während der begrenzten Erprobung lieferte der Validator Kritik und Anregungen zu dem entwickelten Produkt, indem er den bereitgestellten Fragebogen ausfüllte. Der begrenzte Versuch wurde durchgeführt, um die Machbarkeit der verwendeten Materialien und Medien zu testen. Nach der Erprobung folgt der nächste Schritt, die Validierung. In dieser Untersuchung gab es zwei Arten von Validierungsfragebögen, nämlich die Validierung durch Materialexperten, die einen Prozentsatz von 97,55 % erreichte, und die Validierung durch Medienexperten, die einen Prozentsatz von 99 % erreichte. Im Folgenden sind die Validierungsergebnisse aufgeführt:

1. Erste Materialvalidierung des Fragebogens

No.	Indikator Materi	No. Soal	Skor				
			STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
1.	Memahami cara meminta perhatian serta cara meresponnya terkait topik kehidupan sehari-hari (<i>Alltagsleben</i>) dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya yang sesuai konteks penggunaannya.	14					✓
2.	Memahami cara mengecek pemahaman terkait topik kehidupan sehari-hari (<i>Alltagsleben</i>) dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya yang sesuai konteks penggunaannya.	1, 2, 4, 5, 7, 9, 10, 15, 16, 18, 19, 20				✓	
3.	Memahami cara memuji serta cara meresponnya terkait topik kehidupan sehari-hari (<i>Alltagsleben</i>) dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya yang sesuai konteks penggunaannya.	11					✓
4.	Memahami cara memberitahu dan menanyakan fakta, perasaan, dan sikap terkait topik kehidupan sehari-hari (<i>Alltagsleben</i>) dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya yang sesuai konteks penggunaannya.	3, 6, 8, 12, 13					✓
5.	Memahami cara meminta dan menawarkan barang dan jasa terkait topik kehidupan sehari-hari (<i>Alltagsleben</i>) dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya yang sesuai konteks penggunaannya.	17					✓
6.	Soal terdiri dari <i>Wortschatz: Nomen, Verben, Adjektiv, Adverb, Zeitangaben</i> , dan <i>Fragewort</i> yang sesuai dengan subtema <i>Essen und Trinken</i>	1-20					✓
7.	Struktur kalimat berbentuk <i>Präsens</i>	1-20					✓
Jumlah Skor			34				

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase Skor} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Jumlah skor ideal (kriterium) seluruhnya}} \\
 &= 97,55\%
 \end{aligned}$$

2. Zweiter Fragebogen Materialvalidierung

No.	Aspek	Indikator Penilaian	Skor				
			STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
1.	Aspek Materi	1. Pengembangan soal sesuai dengan silabus kurikulum 2013					✓
		2. Soal sesuai dengan materi subtema <i>Essen und Trinken</i>					✓
		3. Pengembangan soal sesuai dengan keterampilan membaca					✓
		4. Soal mudah dipahami siswa					✓
		5. Terdapat satu pilihan jawaban yang tepat					✓
		6. Tingkat kesulitan sesuai dengan kemampuan siswa kelas XI SMA				✓	
2.	Aspek Kebahasaan	7. Penulisan huruf besar dan kecil pada soal sudah sesuai					✓
		8. Pengembangan soal sesuai dengan tingkat bahasa A1 dan A2					✓
		9. Soal sudah sesuai dengan <i>grammatik</i>					✓

3.	Aspek Konstruksi	10. Pilihan jawaban logis					✓
Jumlah Skor			49				

$$\begin{aligned}\text{Persentase Skor} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Jumlah skor ideal (kriterium) seluruhnya}} \\ &= 97,55\%\end{aligned}$$

Das Ergebnis der beiden Fragebögen zur Materialvalidierung liegt bei 97,55 %, so dass man sagen kann, dass es sehr gut verwendbar ist.

3. Erster Fragebogen Medienvalidierung

No.	Indikator Materi	Skor				
		STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
1.	Tampilan media menarik					✓
2.	Media mudah digunakan					✓
3.	Media inovatif					✓
4.	Media termasuk media yang baru dikembangkan					✓
5.	Media mengikuti perkembangan zaman					✓
Jumlah Skor		25				

$$\begin{aligned}\text{Persentase Skor} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Jumlah skor ideal (kriterium) seluruhnya}} \\ &= 100\%\end{aligned}$$

4. Zweiter Fragebogen Medienvalidierung

No.	Aspek	Indikator Penilaian	Skor				
			STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
1.	Aspek Tampilan	1. Tampilan media menarik 2. Tampilan mudah dipahami 3. Kualitas media baik					✓ ✓ ✓
2.	Aspek Kebahasaan	4. Bahasa mudah dipahami					✓
3.	Aspek Penggunaan	5. Kemudahan penggunaan media untuk siswa 6. Kemudahan penggunaan media untuk guru 7. Media efisien 8. Media praktis					✓ ✓ ✓ ✓
4.	Aspek Keterbaruan	9. Media termasuk media yang baru dikembangkan 10. Media sangat inovatif				✓	✓
Jumlah Skor			49				

$$\begin{aligned} \text{Persentase Skor} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Jumlah skor ideal (kriterium) seluruhnya}} \\ &= 98\% \end{aligned}$$

Die Ergebnisse der beiden Fragebögen zur Medienvalidierung liegen bei 99 %, so dass man sagen kann, dass sie sehr gut als Lernmedien geeignet sind.

(5) Main Product Revision

Nach der begrenzten Erprobung wurden Kritik und Vorschläge des Validierers eingeholt, indem er den Übungsfragen Bilder hinzufügte, um die Bedeutung der gestellten Fragen zu verdeutlichen. Die Überarbeitung erfolgte durch Hinzufügen von Bildern zu den Übungsfragen in den Gimkit-Medien. Auf der Anzeige der Übungsfragen, die nicht überarbeitet wurden, ist dies durch einen roten Pfeil (↑) gekennzeichnet. Während der Anzeige der Übungsfragen, die überarbeitet wurden, gekennzeichnet durch die farbigen Pfeile blau (↑).

☒ Multiple Choice ☐ Text Input

Question

Fred und Elke brauchen Rindfleisch. Sie gehen ...

Add Photo

Add Audio

fx Add Equation

Answers

✗

zum Bäcker

...

✓

zum Metzger

...

✗

ins Cafe

...

✗

in die Bäckerei

...

Save

☒ Multiple Choice ☐ Text Input

Question

Fred und Elke brauchen Rindfleisch. Sie gehen ...



Add Audio

Add Equation

Answers

zum Bäcker

zum Metzger

ins Cafe

in die Bäckerei

Save

SCHLUSS

Zusammenfassung

Aus den Ergebnissen der durchgeführten EntwicklungsUntersuchung lassen sich folgende Schlussfolgerungen ziehen:

1. Der Prozess der Entwicklung von Frageübungen auf Gimkit Media durchlief fünf Phasen, nämlich: (1) Recherchieren und Sammeln von Informationen, um die Probleme herauszufinden, die als Grundlage für die Erstellung von Übungsfragen dienen, (2) Planen, um die Fragen auszuwählen, die in die Website aufgenommen werden sollen, (3) Entwickeln der anfänglichen Form des Produkts, d. h. die Eingabe der Übungsfragen zusammen mit dem Antwortschlüssel, (4) Die begrenzte Erprobung zielt darauf ab, die Durchführbarkeit der verwendeten Materialien und Medien zu bestimmen, und (5) Überarbeitung des ursprünglichen Produkts zur Verbesserung und Steigerung der Qualität des entwickelten Produkts.
2. Nach dem Durchlaufen der fünf Phasen des Entwicklungsprozesses der Frageübung auf Gimkit- Medien beträgt der Prozentsatz der Materialvalidierung des ersten Fragebogens 97,1 % und der Prozentsatz der Materialvalidierung des zweiten Fragebogens 98 %. Das Ergebnis der beiden Fragebögen zur Materialvalidierung liegt bei 97,55 %. Basierend auf der Kriterientabelle von Sugiyono (2012) kann gesagt werden, dass die Übungsfragen, die in diesem Gimkit- Medium entwickelt wurden, sehr praktikabel sind, da sie die Anforderungen eines Prozentsatzes von 41 % erfüllt haben. Bei der Medienvalidierung des ersten Fragebogens wurde ein Prozentsatz von 100 % und bei der Medienvalidierung des zweiten Fragebogens ein Prozentsatz von 98 % erreicht. Das Ergebnis der beiden Fragebögen zur Medienvalidierung liegt also bei 99 %. Auf der Grundlage der Kriterientabelle von Sugiyono (2012) kann gesagt werden, dass dieses Gimkit- Medium sehr gut geeignet ist, da es die Anforderungen von 41 % erfüllt hat.

Beratung

Auf der Grundlage der Ergebnisse dieser EntwicklungsUntersuchung gibt es folgende Vorschläge:

1. Die Gimkit-Medien können als Lernspiel für t h e m a t i s c h e Zwischenspiele eingesetzt werden, damit sich die Schüler nach dem Deutschunterricht nicht langweilen, vor allem nicht nach den Pausen.
2. Diese Untersuchung erreichte nicht das Stadium der Umsetzung im Klassenzimmer, sondern nur das Stadium der ersten Produktüberarbeitung. Daher kann diese Untersuchung als weitere Untersuchung genutzt werden.

LITERATUR

- Ahdiat, A. (2023). PISA 2022: Kemampuan Membaca Pelajar Indonesia Tergolong Rendah di ASEAN. (<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/12/08/pisa2022-kemampuan-membaca-pelajar-indonesia-tergolong-rendah-di-asean>, diakses pada Kamis, 9 Mei 2024)
- Borg, & Gall. (1983). Educational research, an introduction. New York and London: Longman Inc.
- Danuri, Siti Maisaroh. (2019). Metodologi Penelitian Pendidikan. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Daru, Ria Wulan. (2023). Belajar Bahasa Inggris Asyik dengan Blooket dan Gimkit bersama Mahasiswa PPG Prajabatan UAD. (<https://www.kompasiana.com/riawulandaru9852/653b3ef5edff7668056f0a62/belajar-bahasa-inggris-asyik-dengan-blooket-dan-gimkit-bersamamahasiswa-ppg-prajabatan-uad>, diakses pada Sabtu, 16 Maret 2024)
- Feldee, M. & Faresi, I. (2022). Unlocking Gimkit's Capabilities for Language Classroom. JELE (Journal of English Language and Education). 8(2).
- Feinsilber, John. (2018). Ulasan Tahun 2018 Gimkit. (<https://medium.com/gimkit/gimkits-2018-year-in-review-efd086c8ff25>, diakses pada Kamis, 30 Mei 2024)
- Gagne dan Briggs. (1979). Principles of Instructional Design. New York: Holt, Rinehart and Winston.

- Harras, A Kholid. (2009). Membaca 1. Pusat Layanan Pustaka Universitas Terbuka.
- Kasim & Handayani, Tri K. (2016). Buku Siswa Deutsch ist Einfach 2 für SMA Klasse XI Vertiefungsfach Sprache und Kultur. Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Kholiq, A. & Luthfiyati, D. (2020). Tingkat Membaca Pemahaman Siswa SMA Kabupaten Lamongan. KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra. 4(1).
- Kinanti, S.A., Nuzula, N.F. (2017). Pengaruh Intensitas R&D Terhadap Nilai Perusahaan Dengan Variabel Kontrol Umur dan Ukuran Perusahaan. Jurnal Administrasi Bisnis. 50(2), 164.
- Krisbiantoro, B. (2020). The Effectiveness of Gamification to Enhance Students' Mastery on Tenses Viewed From Students' Creativity. Journal of Advanced Multidisciplinary Research. 1(2), 77.
- Kristanto Andi, S.Pd., M.Pd. (2016). Media Pembelajaran. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Madani, B.M. (2024). Laporan Praktik Magang Rekognisi MSIB Teacher Coding Yayasan Pendidikan Teknologi Indonesia. (28-29). Nabilah, D.F., Faradita, M.N., & Mirnawati, L.B. (2023). Pengembangan Alat Evaluasi Berbantu Aplikasi Gimkit Untuk Pembelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka di SD. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. 8(3), 5730.
- Nasution, S. (1990). Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar. Jakarta : Bina Aksara.
- Prastowo, A. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Tematik. Yogyakarta :DIVA Press.
- Razak, C. (tanpa tahun). Permainan Pembelajaran: Blooket vs Kahoot vs Gimkit vs Quizizz. (<https://slideswith.com/blog/blooket-vs-kahoot-vs-gimkit-vs-quizizz#gimkit>, diakses pada Minggu, 17 Maret 2024)
- Rubin, Dorothy R. (1993). A Pratical Approach to Teaching Reading (Second Edition). Boston: Allyn and Bacon.
- Saddhono, Kundharu, dan Slamet. (2014). Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Teori dan Aplikasi Edisi 2. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Somadayo, S. (2011). Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Theresia, N. (2023). Metode Gamifikasi dalam Pembelajaran Website Interaktif Ini Buat Kelas Semakin Seru. (https://www.kompasiana.com/nikithere/63d8ab7c06b56a0b356af9d2/metode-gamifikasi-dalam-pembelajaran-7-website-interaktif-ini-buat-kelassemakin-eru?page=2&_gl=1, diakses pada Minggu, 17 Maret 2024)
- Yulianisa, Rizal, F., Oktaviani, & Abdullah, R. (2018). Tinjauan Keterampilan Abad 21 (21st Century Skills) di Kalangan Guru Kejuruan (Studi Kasus: SMK Negeri 2 Solok). Journal of Civil Engineering and Vocational Education. 5(3).