

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RIESENSCHLANGE UND LEITER UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JERMAN SMA

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *RIESENSCHLANGE UND LEITER* UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JERMAN SMA

Funny Maharani

Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
funnymaharani.20015@mhs.unesa.ac.id

Ari Pujosusanto

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

Abstrak

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran "*Riesenschlange und Leiter*" (Ular Tangga Raksasa) untuk melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa SMA dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Permainan ini dimodifikasi menjadi lebih besar dari ukuran normal agar lebih mudah digunakan dalam pembelajaran. Latar belakang penelitian ini mencakup faktor internal seperti rendahnya minat belajar, ketidakpercayaan diri, serta kecenderungan siswa untuk pasif, dan faktor eksternal berupa kurangnya inovasi dalam metode pengajaran. Pengembangan media dilakukan melalui lima tahap ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dengan subjek penelitian terdiri dari ahli materi, ahli media, dan 36 siswa kelas XI-8 SMAN 1 Menganti. Data dikumpulkan melalui observasi, masukan, dan saran para ahli, serta angket respon siswa. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan 92,5% dari ahli media, 90% dari ahli materi, dan 92,2% dari respon siswa. Berdasarkan hasil kualitatif dan kuantitatif, media *Riesenschlange und Leiter* dinyatakan layak untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada tema "*Gegenstände in der Schule*" pada siswa kelas XI.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Media Permainan Ular Tangga Raksasa, Keterampilan Berbicara.

Abstract

This study developed the instructional media "*Riesenschlange und Leiter*" (Giant Snakes and Ladders) to enhance German-speaking skills among high school students using the ADDIE development model. The game was modified to a larger-than-normal size to facilitate use in classroom learning. The study was motivated by internal factors, such as students' low learning motivation, lack of confidence, and passive behavior, as well as external factors, including limited innovation in teaching methods. Media development followed the five ADDIE phases (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) with research subjects comprising material and media experts as validators, and 36 eleventh-grade students from SMAN 1 Menganti. Data were collected through observations, expert feedback, and student questionnaires. Validation results indicated suitability ratings of 92.5% from media experts, 90% from material experts, and 92.2% from student responses. Based on qualitative and quantitative data, the *Riesenschlange und Leiter* media was found to be effective for enhancing speaking skills on the topic "*Gegenstände in der Schule*" for eleventh-grade students.

Keywords: Development of Learning Media, Giant Ladder Snake Game Media, Speaking Skills.

Auszug

Diese Untersuchung entwickelt das Lernmedium "*Riesenschlange und Leiter*" (Riesiges Schlangenund-Leitern-Spiel), um die Sprechfertigkeit im Fach Deutsch bei Oberstufenschülern zu fördern, basierend auf dem ADDIE-Entwicklungsmodell. Das Spiel wird vergrößert und angepasst, um den Einsatz im Unterricht zu erleichtern. Die Untersuchung wird durch interne Faktoren wie das geringe Lerninteresse, mangelndes Selbstvertrauen sowie die Passivität der Schüler und durch

externe Faktoren wie fehlende Innovationen in den Lehrmethoden motiviert. Die Medienentwicklung erfolgt in fünf Phasen des ADDIE-Modells (Analyse, Entwurf, Entwicklung, Implementierung, Evaluation) mit Materialexperten, Medienexperten und 36 Schülern der 11.

Klasse der SMAN 1 Menganti als Forschungssubjekten. Daten wurden durch Beobachtungen, Rückmeldungen der Experten und Fragebögen von Schülern gesammelt. Die Validierungsergebnisse ergaben eine Eignung von 92,5 % durch die Medienexperten, 90 % durch die Materialexperten und 92,2 % in den Schülerantworten. Basierend auf den qualitativen und quantitativen Ergebnissen wird das Lernmedium Riesenschlange und Leiter als geeignet bewertet, um die Sprechfertigkeit im Thema „Gegenstände in der Schule“ bei Schülern der 11. Klasse zu fördern.

Schlüsselwörter: Entwicklung von Lernmedien, Schlange und Leiter Spielmedien, Sprachfertigkeit.

PENDAHULUAN

Bahasa memegang peranan yang sangat penting dalam mendukung perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa. Dengan bahasa, siswa dapat mengekspresikan pikiran, gagasan, serta perasaan mereka, sekaligus berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat. Berbicara merupakan salah satu bentuk komunikasi yang esensial dalam menyampaikan informasi, ide, dan emosi (Marzuqi, 2019:1). Dalam proses pembelajaran bahasa, terdapat empat keterampilan utama yang perlu dikuasai yakni berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Menguasai keempat keterampilan ini sangatlah penting, karena masing-masing saling terkait dan saling mendukung satu sama lain (Marzuqi, 2019:3).

Kemampuan utama yang harus dikuasai siswa dalam melatih keterampilan berbicara adalah pemahaman menyeluruh tentang peran sebagai pembicara, pendengar, serta penguasaan terhadap isi percakapan. Mendengarkan dan berbicara merupakan keterampilan dasar yang esensial dalam pembelajaran bahasa (Harianto, 2020:413). Selain itu, keterampilan membaca dan menulis juga berperan penting dalam memperdalam penguasaan berbahasa. Membaca berfungsi sebagai sarana untuk menyerap informasi dari teks, sedangkan menulis memungkinkan penyampaian ide dan gagasan secara tertulis. Dengan menguasai keempat keterampilan tersebut, siswa akan lebih mudah memahami dan merespons informasi yang disampaikan selama proses pembelajaran di kelas. Dalam interaksi sehari-hari, kemampuan berbicara menjadi indikator penting dalam menilai penguasaan bahasa seseorang. Para siswa yang fasih berbicara menunjukkan tingkat kemahiran bahasa yang tinggi (Dewi, 2019:400).

Meskipun penguasaan empat keterampilan berbahasa merupakan tujuan utama pembelajaran bahasa, pada kenyataannya, banyak siswa menghadapi kesulitan dalam mencapainya (Magdalena, 2021:250). Salah satu penyebab utama adalah rendahnya minat siswa dalam mempelajari bahasa asing, termasuk bahasa Jerman. Ada berbagai faktor yang dapat mempengaruhi penguasaan keterampilan, baik internal maupun eksternal. Faktor internal biasanya berkaitan dengan karakteristik dan sifat individu siswa, seperti kurangnya motivasi belajar, keterbatasan dalam sikap proaktif, ketakutan untuk membuat kesalahan, serta kurangnya keterbukaan terhadap proses pembelajaran di dalam kelas. Faktor eksternal juga memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berbahasa siswa, seperti kurangnya variasi dalam proses pembelajaran yang cenderung monoton (Susanti, 2024:90). Situasi ini menyebabkan siswa tidak memiliki model media pembelajaran yang interaktif dan menarik di kelas. Keterampilan berbicara memainkan peran penting dalam komunikasi, yang melibatkan pertukaran informasi baik secara tertulis maupun lisan. Meskipun berbicara dan komunikasi saling berkaitan, keduanya memiliki definisi dan penerapan yang berbeda. Komunikasi mencakup interaksi lisan atau tertulis antara pihak, sedangkan berbicara dapat dilakukan secara monolog (Marzuqi, 2019:2). Berbicara merupakan syarat utama komunikasi verbal, dan keterampilan berbicara adalah salah satu aspek penting dalam kemampuan berkomunikasi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan selama Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) pada tanggal 11 Oktober 2023 di SMAN 1 Menganti, ditemukan bahwa siswa mengalami berbagai kesulitan dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman. Kendala tersebut meliputi kesulitan dalam

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RIESENSCHLANGE UND LEITER UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JERMAN SMA

pengucapan yang tepat, keterbatasan penguasaan kosakata, rasa takut membuat kesalahan, serta kesulitan dalam mengembangkan ide. Akibatnya, jawaban siswa cenderung singkat saat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran berperan penting sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran (Kosim A., 2024:51). Media tersebut tidak hanya memudahkan guru dalam menyampaikan materi, namun juga harus mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Dengan motivasi belajar yang tinggi, siswa lebih mudah memahami informasi serta dapat menyerap materi yang disampaikan melalui media pembelajaran (Sastra, 2021:80).

Bahan pembelajaran memiliki banyak ragam dan penggunaannya dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Seperti yang dinyatakan oleh Bimmel, Kast, dan Neuner (2003: 51), "*Hilfsmittel/Medien sind die Träger oder Verstärker der Materialien.*" Penggunaan media permainan dalam pembelajaran dapat menjadi alternatif yang sangat efektif untuk mendukung guru dalam proses mengajar di kelas. Permainan merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran (Utami, 2010:194). Dengan menggunakan permainan, suasana yang menyenangkan dapat tercipta, sehingga kelas menjadi lebih kondusif tanpa adanya tekanan yang terkait dengan waktu dan penilaian. Hal ini sejalan dengan pernyataan Dauvillier dan Hillerich (2004:5), yang menyebutkan bahwa permainan harus memberikan kesenangan dan menciptakan suasana pembelajaran yang bebas dari rasa takut, tekanan waktu, dan penilaian. Dalam penelitian ini, permainan interaktif yang akan dikembangkan adalah permainan ular tangga. Beberapa permainan lain yang telah dikenal oleh siswa mencakup permainan kartu, permainan papan, permainan kata, dan permainan benar-salah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model permainan Ular Tangga Raksasa (*Schlange und Leiter*) menggunakan tahapan konsep ADDIE yang dikemukakan oleh Dick dan Carey. Model pengembangan ini memiliki tahapan-tahapan sistematis yang mencakup prosedur-prosedur yang harus dilalui secara berurutan dalam desain pembelajaran (Dick dan Carey, 2015). Model ini dipilih karena memberikan gambaran yang lebih terperinci dibandingkan model-model pengembangan lainnya, serta disusun secara terstruktur untuk menghasilkan produk atau program pembelajaran yang optimal. Selain itu, salah satu alasan utama pemilihan model ini adalah karena setiap komponen di dalamnya saling berhubungan secara interdependen, terutama kaitan antara strategi pembelajaran dan motivasi belajar peserta didik (Dick dan Carey, 2015: 8).

Ular Tangga merupakan permainan yang telah dikenal luas dan memiliki aturan sederhana, di mana pemain melempar dadu untuk menentukan jumlah langkah. Pion pemain kemudian melangkah sesuai dengan jumlah yang ditentukan oleh dadu. Jika pion berhenti pada anak tangga, pemain akan naik ke atas. Namun, jika pion berhenti di kepala ular, pemain harus turun ke ekor ular. Permainan ini berlanjut dengan giliran pemain berikutnya.

Dalam penelitian ini permainan ular tangga yang dikembangkan adalah versi modifikasi dari *Riesenschlange und Leiter* (ular tangga raksasa). Modifikasi dilakukan dengan memperbesar ukuran permainan dari versi aslinya untuk mempermudah penggunaannya dalam melatih keterampilan berbicara siswa. Media pembelajaran ini didesain berdasarkan tinggi orang tertinggi di Indonesia, yaitu sekitar 2 meter, sehingga permainan ini dikembangkan dengan ukuran papan sebesar 2 meter x 2 meter. Setiap kotak pada papan permainan ini akan disertai dengan pertanyaan, baik dalam bentuk gambar maupun kalimat, yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Materi yang diujikan dalam pertanyaan tersebut berfokus pada tema '*Gegenstände in der Schule*' dikarenakan pada saat melakukan observasi di PLP siswa kelas XI di SMAN 1 Menganti tidak dapat menyebutkan benda-benda di sekitar siswa di kelas dengan baik, kesulitan dalam pengucapan yang tepat, keterbatasan penguasaan kosakata, rasa takut membuat kesalahan, serta kesulitan dalam mengembangkan ide dan dalam wawancara siswa menyebutkan bahwa materi tema tersebut sulit dipahami yang ditujukan dalam angket wawancara dan respon siswa.

Berdasarkan data yang telah disajikan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik sangat diperlukan untuk mendukung peningkatan keterampilan berbicara dalam bahasa Jerman. Oleh karena itu, dilakukan pengembangan media permainan berbasis ular tangga sebagai alternatif inovatif untuk mencapai tujuan tersebut, khususnya di sekolah-sekolah yang menawarkan mata pelajaran bahasa Jerman. Pengembangan ini akan menjadi

inti dari skripsi berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Riesenschlange und Leiter* Metode ADDIE untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa SMA."

METODE

Dalam penelitian ini, menggunakan model pengembangan ADDIE, yang diperkenalkan oleh Dick dan Carey (1996) dan telah diadaptasi oleh Endang Mulyatiningsih. Model ini terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahap dirancang untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif, dengan mempertimbangkan hasil penilaian dari validator, umpan balik dari siswa, serta kelayakan penggunaannya di kelas.

Setiap produk yang dikembangkan membutuhkan tahapan penelitian yang berbeda sesuai dengan karakteristiknya. Oleh karena itu, penelitian pengembangan bukan hanya bertujuan menciptakan produk untuk diuji di lapangan, tetapi juga merupakan proses yang bertujuan memperbaiki dan menyempurnakan produk yang sudah ada. Dalam penelitian ini, dikembangkan sebuah permainan ular tangga yang dirancang untuk mendukung peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa.

Pada tahap analisis, dilakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui masalah atau tantangan dalam proses pembelajaran bahasa Jerman, khususnya dalam keterampilan berbicara. Peneliti menganalisis faktor-faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi kemampuan berbicara siswa, seperti rendahnya motivasi, rasa takut melakukan kesalahan, dan kurangnya inovasi dalam pembelajaran. Analisis juga mencakup tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, yaitu meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam konteks "*Gegenstände in der Schule*." Setelah tahap analisis, peneliti merancang media pembelajaran ular tangga raksasa yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada tahap desain ini, peneliti menyusun komponen-komponen permainan, seperti aturan permainan, bahan ajar, dan cara penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Jerman. Desain ini dibuat dengan mempertimbangkan aspek yang memudahkan siswa dalam belajar dan berbicara bahasa Jerman. Kemudian pada tahap pengembangan, media pembelajaran yang telah dirancang dikembangkan atau dibuat. Peneliti membuat permainan ular tangga raksasa sesuai dengan desain yang telah ditentukan sebelumnya. Pengembangan juga mencakup pembuatan bahan ajar atau materi yang akan digunakan dalam permainan, seperti kartu atau petunjuk yang relevan dengan tema "*Gegenstände in der Schule*." Selama tahap ini, prototipe media diuji coba untuk memastikan kualitasnya. Setelah media pembelajaran dikembangkan, tahap penerapan dilakukan dengan menguji coba permainan kepada siswa kelas XI SMAN 1 Menganti. Tahapan yang selanjutnya yaitu evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas dan kualitas media pembelajaran yang telah digunakan. Proses ini melibatkan pengumpulan data dari berbagai sumber, termasuk observasi, masukan dan saran dari ahli materi dan ahli media, serta hasil angket dari siswa.

Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif ini diperoleh dari hasil observasi serta masukan berupa masukan dan saran dari ahli materi dan ahli media. Selanjutnya, peneliti dapat menyajikan data seperti uraian singkat, grafik, serta korelasi antar kategori yang akan menjadi bagian dari proses verifikasi. Proses ini bertujuan untuk menarik kesimpulan dari masalah yang telah dibahas.

2. Analisis Data Kuantitatif

- a. Analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi uji ahli terhadap media permainan ular tangga yang telah dikembangkan. Kevalidan tersebut dihasilkan dari analisis data angket. Data validasi media yang didapatkan dari angket dapat dianalisis menggunakan teknik kuantitatif:

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

Keterangan:

- | | |
|-----------|--|
| P | = Persentase Kelayakan |
| $\sum x$ | = Jumlah total skor jawaban (nilai aktual) |
| $\sum xi$ | = Jumlah nilai tertinggi (nilai harapan) |
| 100% | = Bilangan Konstan |

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RIESENSCHLANGE UND LEITER UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JERMAN SMA

Hasil dari perhitungan tersebut memiliki beberapa tingkatan makna yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan, sebagai berikut:

Persentase (%)	Kualifikasi	Tingkat Kevalidan
76%-100%	Baik	Valid/tidak revisi
51%-75%	Cukup	Cukup valid/sebagian revisi
26%-50%	Kurang	Kurang valid/revisi
0%-25%	sangat kurang	Sangat kurang valid

Tabel di atas menjadi acuan dalam menilai media pembelajaran yang telah divalidasi. Media dapat dikatakan valid dan layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran jika memperoleh persentase di atas 50%. Sebaliknya, jika hasilnya di bawah 50% artinya media tersebut belum valid dan perlu diperbaiki hingga mencapai tingkat kevalidan yang memadai.

b. Analisis data kuantitatif respon siswa

Analisis data kuantitatif dilakukan berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa mengenai media pembelajaran permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa Jerman. Data ini kemudian dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum NRS}{\sum NRSi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase nilai respon siswa

$\sum NRS$ = Jumlah nilai respon siswa (nilai aktual)

$\sum NRSi$ = Jumlah nilai respon siswa tertinggi (nilai harapan)

100% = Bilangan Konstan

No	Persentase %	Kategori
1	$88,25 < NRS \leq 100\%$	Sangat positif
2	$62,5 < NRS \leq 81,25\%$	Positif
3	$43,75 < NRS \leq 62,5\%$	Kurang Positif
4	$25 < NRS \leq 43,75\%$	Tidak Positif

Tabel di atas menjadi acuan dalam menilai media pembelajaran yang telah divalidasi. Media dapat dikatakan valid dan layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran jika

memperoleh persentase di atas 62,5%. Sebaliknya, jika hasilnya di bawah 62,5% artinya media tersebut belum valid dan perlu diperbaiki hingga mencapai tingkat kevalidan yang memadai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Analisis Potensi Masalah

Masalah yang ditemukan berasal dari hasil observasi serta wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Jerman dan siswa kelas XI-8 di SMAN 1 Menganti. Dari informasi yang diperoleh, ditemukan bahwa terdapat kurangnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran bahasa Jerman serta kurangnya inovasi media pembelajaran dalam kebutuhan proses pembelajaran yang nyaman dan tidak monoton, siswa juga mengatakan bahwa adanya kesulitan dalam memahami dan berbicara dalam bahasa Jerman, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif.

Setelah menganalisis kebutuhan yang ada, disimpulkan bahwa terdapat permasalahan terkait kurangnya minat siswa dalam belajar bahasa Jerman serta kesulitan yang mereka hadapi dalam keterampilan berbicara selama proses pembelajaran. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Salah satu solusi yang bisa diterapkan adalah menggunakan media permainan, seperti *Riesenschlange und Leiter* (ular tangga raksasa), yang dikembangkan dalam penelitian ini. Media ini merupakan pendekatan yang belum pernah diterapkan sebelumnya sebagai alat pembelajaran bahasa Jerman di SMAN 1 Menganti.

2. Hasil Desain Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa

Setelah mengidentifikasi potensi dan masalah yang ditemukan pada siswa kelas XI-8 di SMAN 1 Menganti, langkah selanjutnya adalah mengembangkan desain media pembelajaran. Pada tahap ini, mengumpulkan data dengan memilih bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media serta materi yang akan disajikan. Sumber materi ini diambil dari buku-buku seperti *Kontakte Deutsch 1*, *Netzwerk Kursbuch A1*, dan *Deutsch ist einfach*.

3. Hasil Pengembangan Media Ular Tangga Raksasa

Pada tahap ini, dirancang produk yang mencakup desain materi dan desain media untuk permainan *Riesenschlange und Leiter* (ular tangga raksasa) serta menyatukan desain, alat, dan materi yang diperlukan. Pertama, adalah proses pengembangan media, yakni meringkas dan mengumpulkan materi yang akan dimasukkan ke dalam media tersebut. Materi tersebut diperoleh berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi, yakni guru mata pelajaran bahasa Jerman SMAN 1 Menganti. Selanjutnya, adalah mengumpulkan semua komponen permainan ular tangga raksasa, termasuk papan permainan, bidak pemain, dadu, kartu pertanyaan, dan aturan permainan. Setelah semua bahan terkumpul, langkah berikutnya adalah menyatukan semua elemen tersebut menjadi sebuah media pembelajaran bahasa Jerman yang efektif.

4. Validasi Produk

Validasi produk ini digunakan untuk mengetahui kelayakan produk media *Riesenschlange und Leiter* (ular tangga raksasa) untuk pembelajaran tema *Gegenstände in der Schule*. Pada validasi produk ini terdapat 2 jenis validasi yakni:

- I. Hasil penelitian kelayakan menunjukkan bahwa validasi dari ahli materi mencapai 92,5%, sedangkan validasi dari ahli desain mencapai nilai 90%, dengan melibatkan validator yang berkompeten. Mengacu pada analisis yang diungkapkan oleh Sugiyono (2016:134-137), dapat disimpulkan bahwa media *Riesenschlange und Leiter* (ular tangga raksasa) dengan tema "*Gegenstände in der Schule*" layak digunakan sebagai media pembelajaran.
- II. Dalam uji coba produk, diperoleh data melalui angket yang diisi oleh siswa, dengan hasil mencapai 92,2%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Riesenschlange und Leiter* (ular tangga raksasa) tema "*Gegenstände in der Schule*" termasuk dalam kategori yang layak digunakan sebagai media pembelajaran.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RIESENSCHLANGE UND LEITER UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JERMAN SMA

5. Verifikasi

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga raksasa ini berhasil menjawab rumusan masalah yang diuraikan pada bab 1. Selain itu, media ini juga termasuk dalam kategori yang layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jerman untuk kelas XI SMA tema "*Gegenstände in der Schule*."

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media permainan *Riesenschlange und Leiter* tema *Gegenstände in der Schule* pada siswa kelas XI-8 SMAN 1 Menganti diperoleh hasil kelayakan yang memuaskan. Validasi dari ahli materi mencapai 92,5%, sementara validasi dari ahli desain mencapai 90%. Selain itu, data dari angket respon siswa menunjukkan hasil sebesar 92,2%. Mengacu pada analisis yang diungkapkan oleh Sugiyono (2016:134-137), dapat disimpulkan bahwa media *Riesenschlange und Leiter* (ular tangga raksasa) dengan tema *Gegenstände in der Schule* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Saran

Saran yang diberikan yaitu saran untuk penggunaan produk dalam pembelajaran lebih lanjut, sebagai berikut:

- 1) Dapat digunakan dalam proses pembelajaran langsung mata pelajaran bahasa Jerman di kelas XI SMAN 1 Menganti dengan tema *Gegenstände in der Schule* khususnya untuk meningkatkan keterampilan berbicara.
- 2) Agar mencapai hasil yang lebih baik, siswa perlu diberikan penjelasan mengenai materi *Gegenstände in der Schule* terlebih dahulu dengan detail dan khusus. Kemudian siswa dapat mempelajari materi *Gegenstände in der Schule* dalam penerapan media pembelajaran permainan ular tangga raksasa di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryanto, Budi. (2020). *Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar*. Skripsi: Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
- Catono, Randi. (2013). *Gerbang Kreativitas Jagat Permainan Interaktif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Eva, Herlitz, Dr. Klaus. (2024). *Buddy Bear Berlin Signs Diversitz Charter A Sign of Tolerance and Appreciation*. Buddy Bär Berlin GmbH. Diakses online 1 Desember 2024 pukul 23.53.
- Fitriana, Nur Syifa. (2018). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. (Diakses Pada Tanggal 13 Februari 2024 pukul 22:21).
- Handayani, Sri. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Melatih Sikap Jujur Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas III Sekolah Dasar*. Tesis: Institut Agama Islam Negeri Batusangkar.
- Harahap, Syaiful Zuhri dan Rini Novita. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer SMK*. Informatika : Fakultas Sains Dan Teknologi, Vol.8, No.1.
- Hariato, Erwin. (2020). *Metode Bertukar Gagasan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara*. Jurnal Didaktika 9, 4 (413).
- Lestari, Ni Gusti Ayu Made Yeni. (2021). *Upaya Meningkatkan Pemahaman Nilai Agama Usia Dini Melalui Pembelajaran Ular Tangga Widya Suputra Berbasis Tri Hita Karana*. Jurnal Edutech Undiksha 8, no. 1.

- Magdalena I., Nurul Ulfi, Sapitri Awaliah. (2021). *Analisis Pentingnya Keterampilan Berbahasa pada Siswa Kelas IV di SDN Gondrong 2*. Jurnal STITPN EDISI: Edukasi dan Sains 3, 2 (250).
- Marzuqi, Lib. (2019). *Keterampilan Berbicara: dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surabaya: Istana Grafika.
- Mulyatiningsih, Endang. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfa Beta.
- Nada, Aldoobie. (2015). *ADDIE Model*. American International Journal of Contemporary Research: vol 5,6. h.68.
- Said, A., Budimanjaya, A. (2016). *95 Strategi Belajar Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Dengan Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. (1986). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.