

## **PENGEMBANGAN LATIHAN SOAL MEMBACA PEMAHAMAN BAHASA JERMAN MELALUI MEDIA ZEP QUIZ**

**Zidny Hudan Feriansyah**

Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[zidny.21004@mhs.unesa.ac.id](mailto:zidny.21004@mhs.unesa.ac.id)

**Audrey Gabriella Titaley**

Dosen Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[audreytitaley@unesa.ac.id](mailto:audreytitaley@unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Keterampilan membaca pemahaman merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa asing, termasuk bahasa Jerman. Namun, siswa sering merasa bosan dengan latihan soal yang bersifat konvensional. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana proses pengembangan latihan soal keterampilan membaca pemahaman bahasa Jerman pada media ZEP Quiz dan bagaimana kelayakan soal tersebut setelah divalidasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan latihan membaca pemahaman berbasis ZEP Quiz serta mengevaluasi kelayakannya berdasarkan penilaian para ahli. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model Borg & Gall yang terdiri dari lima tahap: penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, mengembangkan bentuk awal produk, uji coba terbatas, dan revisi produk awal. Data penelitian diperoleh melalui angket dari ahli materi dan ahli media untuk menilai validitas dan kualitas produk yang dikembangkan. Hasil validasi materi diperoleh sebesar 95% yang menunjukkan bahwa soal sangat layak digunakan. Sementara hasil validasi media diperoleh sebesar 96% yang menunjukkan bahwa ZEP Quiz sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata kunci:** Pengembangan Latihan Soal; Membaca Pemahaman; ZEP Quiz; Pembelajaran Bahasa Jerman

### **Abstract**

Reading comprehension is one of the essential skills in learning a foreign language, including German. However, students often feel bored with conventional reading exercises. This research addresses two main problems: how the development process of German reading comprehension exercises using ZEP Quiz is conducted, and how feasible the developed exercises are after validation. The objective of this study is to describe the steps in developing reading comprehension exercises using ZEP Quiz and to evaluate their feasibility based on expert assessments. The method used is Research and Development (R&D) following the Borg & Gall model, which consists of five stages: research and information gathering, planning, developing the initial product, limited trial, and initial product revision. The data were obtained through questionnaires completed by content experts and media experts to assess the validity and quality of the developed product. The validation result from the content expert was 95%, indicating that the exercises are highly suitable for use. Meanwhile, the media validation result was 96%, showing that ZEP Quiz is highly feasible as a learning medium.

**Keywords:** Exercise Development; Reading Comprehension; ZEP Quiz; German Language Learning

### **Auszug**

Das Leseverständnis ist einer der wichtigsten Aspekte beim Erlernen von Fremdsprachen, einschließlich Deutsch. Allerdings fühlen sich die Schüler mit konventionellen Frageübungen oft gelangweilt. Die in dieser Studie aufgeworfenen Probleme waren, wie der Prozess der Entwicklung von Übungen zum Leseverständnis in Deutsch auf ZEP Quiz war und wie die Machbarkeit dieser Fragen nach der Validierung war. Ziele dieser Untersuchung waren es, die Schritte der Entwicklung von Leseverständnisübungen auf der Grundlage von ZEP Quiz zu beschreiben und ihre Durchführbarkeit anhand der Einschätzung von Experten zu bewerten. Die angewandte Methode war Forschung und Entwicklung (F&E) nach dem Modell von Borg & Gall, das aus fünf Phasen besteht: Forschung und Informationsbeschaffung, Planung, Entwicklung der ursprünglichen Form des Produkts, begrenzte Erprobung und Überarbeitung des ursprünglichen Produkts. Die Forschungsdaten wurden durch Fragebögen von Materialexperten und Medienexperten erhoben, um die Gültigkeit und die Qualität der entwickelten Produkte zu bewerten. Die Ergebnisse der Materialvalidierung lagen bei 95%, was darauf hindeutet, dass die Fragen sehr brauchbar sind. Die Ergebnisse der Medienvalidierung lagen bei 96%, was darauf hindeutet, dass das ZEP-Quiz sehr gut als Lernmedium einsetzbar ist.

**Schlüsselwörter:** Übungsentwicklung; Leseverstehen; ZEP-Quiz; Deutschunterricht

## PENDAHULUAN

Bahasa memegang peranan krusial sebagai sarana komunikasi dalam aktivitas sehari-hari manusia. Dengan menggunakan bahasa, setiap individu dapat menyampaikan gagasan, ide dan juga berinteraksi dengan individu lainnya. Pada masa globalisasi saat ini, penguasaan bahasa asing menjadi kebutuhan utama untuk berinteraksi dalam skala global, salah satunya yakni bahasa Jerman. Bahasa Jerman menjadi bahasa yang banyak digunakan pada dunia pendidikan, ekonomi, industri, serta berbagai sektor lainnya. Untuk menguasai bahasa Jerman dengan baik, terdapat empat keterampilan utama yang harus dikuasai, yaitu keterampilan menyimak (*hören*), berbicara (*sprechen*), membaca (*lesen*), dan menulis (*schreiben*). Keempat keterampilan ini saling terkait dan mendukung dalam pembelajaran bahasa Jerman secara menyeluruh. Kemampuan membaca merupakan salah satu aspek esensial dalam memahami secara mendalam terhadap bahasa tersebut.

Namun pada kenyataannya kemampuan membaca, terutama pada bahasa asing, masih menjadi suatu tantangan bagi para siswa yang mempelajarinya. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan melalui wawancara dengan guru bahasa Jerman di SMAN 15 Surabaya, Frau Sekunda Endah Kaloka, S.Pd., keterampilan membaca masih menjadi aspek yang cukup lemah di kalangan siswa. Meskipun sering dianggap sebagai keterampilan yang sederhana, namun, faktanya masih banyak siswa yang kesulitan dalam mengerti teks berbahasa Jerman. Kesulitan tersebut terutama terletak pada penguasaan kosakata, struktur kalimat, serta pemahaman terhadap konteks budaya yang terkandung dalam teks. Frau Sekunda Endah Kaloka, S.Pd. menyampaikan bahwa hal ini disebabkan oleh rendahnya motivasi siswa untuk memahami teks secara mendalam dan kurangnya stimulus pada awal pembelajaran yang dapat membantu memperkaya perbendaharaan kosakata mereka. Di samping itu, terbatasnya latihan membaca, metode pembelajaran yang kurang efektif, serta keterbatasan sumber belajar yang menarik juga turut menjadi faktor penghambat. Padahal, keterampilan membaca memegang peranan penting dalam mendukung kemampuan siswa untuk menemukan informasi, memahami isi teks, serta memperluas penguasaan kosakata dalam bahasa Jerman.

Pada era digitalisasi ini, teknologi telah membawa perubahan, terutama di dalam dunia pendidikan. Pembelajaran sudah tidak lagi terbatas menggunakan metode konvensional, namun juga memanfaatkan berbagai media digital yang lebih interaktif dan inovatif. Penggunaan teknologi menjadi salah satu solusi guna meningkatkan efektifitas pembelajaran, termasuk pada pengembangan keterampilan membaca bahasa Jerman. Beragam platform serta aplikasi digital tersedia untuk mendukung siswa dalam memahami teks secara lebih interaktif dan

menarik. Dengan bantuan teknologi, siswa dapat lebih leluasa mengakses beragam sumber bacaan dan mengembangkan keterampilan membaca mereka secara mandiri.

Salah satu bentuk penerapan teknologi dalam pembelajaran adalah melalui penggunaan permainan edukatif yang bernama ZEP Quiz. Website ZEP Quiz berasal Korea Selatan dan dikembangkan oleh perusahaan ZEP Co., Ltd.. pada tahun 2023. ZEP Quiz adalah sebuah platform digital yang memfasilitasi guru dalam menyusun kuis interaktif dengan beragam jenis soal, seperti pilihan ganda, jawaban singkat, serta pernyataan benar atau salah. Aplikasi ini bisa digunakan baik di komputer maupun di perangkat seluler, sehingga pengguna memiliki keleluasaan dalam mengaksesnya.

Menurut Sugiyono (2015:407) penelitian pengembangan merupakan suatu metode yang digunakan dalam menyempurnakan dan memvalidasi produk agar lebih praktis, efektif, dan efisien. Hal ini juga sejalan dengan pendapat dari Hermawan dalam Issabella et al. (2023:707) yang mengartikan R&D sebagai serangkaian proses yang bertujuan untuk menciptakan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada agar menjadi lebih baik lagi.

Berdasarkan dengan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan salah satu guru Bahasa Jerman SMAN 15 Surabaya, Frau Yeti Sofianah, S.Pd., Pengembangan soal menggunakan platform ZEP Quiz, akan disusun sebanyak 20 butir soal dengan durasi pengerjaan selama 45 menit. Penyusunan jumlah soal ini tidak hanya mempertimbangkan rekomendasi informan, tetapi juga menyesuaikan ketentuan dari platform ZEP Quiz yang, berdasarkan informasi resmi, membatasi jumlah soal maksimal sebanyak 20 butir dalam setiap sesi permainan (*Quiz creation guide, t.t.*).

Soal-soal tersebut terdiri atas soal pilihan ganda dan soal bentuk *Richtig/Falsch* (benar/salah). Adapun jenis soal yang dikembangkan mencakup kemampuan menemukan informasi rinci atau tertentu dalam teks bacaan, dialog, serta melengkapi kalimat rumpang. Soal dirancang dengan variasi tingkat kesulitan yang terdiri dari soal mudah, sedang, dan sulit, guna mengukur kompetensi siswa secara lebih komprehensif sesuai dengan standar kemampuan berbahasa Jerman pada tingkat *Niveau A1.2*. Selain itu, soal-soal tersebut juga disusun untuk mengukur keterampilan membaca yang meliputi pemahaman global, selektif, dan detail terhadap teks berbahasa Jerman.

Menurut Somadayo, (2011:69) membaca pemahaman merupakan aktivitas membaca yang bertujuan untuk mengerti dan menangkap makna keseluruhan dari isi teks atau bacaan. Menurut (Muhafidin, 2016) membaca pemahaman merupakan suatu kemampuan penting dalam kegiatan literasi, di mana pembaca tidak hanya mengenali kata-kata yang tertulis, tetapi juga mampu menafsirkan, mengevaluasi,

## *Pengembangan Latihan Soal Membaca Pemahaman Bahasa Jerman melalui Media ZEP Quiz*

dan menyimpulkan informasi yang disampaikan dalam teks secara akurat, menyeluruh, dan kritis. Kemampuan ini memungkinkan pembaca untuk membangun pemahaman yang mendalam terhadap isi bacaan serta menghubungkannya dengan pengetahuan atau pengalaman sebelumnya. Hal tersebut juga didukung oleh pendapat dari Westhoff dalam Dwi Joelica (2021:138) yang menyatakan „Lesen stellt eine interaktive Wechselbeziehung zwischen den Informationen im Text und dem eigenen Wissen dar.“ Dari kutipan tersebut dapat diartikan bahwa membaca merupakan suatu interaksi timbal balik antara tanda-tanda dalam sebuah teks dengan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca.

Menurut Goethe Institut dalam (*Gemeinsamer europäischer Referenzrahmen für Sprachen: Lernen, lehren, beurteilen Inhaltsverzeichnis, t.t.*), jenis membaca dapat dapat dijabarkan menjadi beberapa, yaitu: „*Global verstehen (erfassen, was insgesamt gemeint ist); selektiv verstehen (eine ganz bestimmte Information erhalten); detailliert verstehen (das Gessagte in seinen Einzelheiten verstehen)*“ (pemahaman global (memahami isi teks secara keseluruhan); pemahaman selektif (mengambil informasi tertentu yang relevan); dan pemahaman detail (memahami isi teks secara mendalam dan terperinci))

Menurut Indriani et al. (2015:3) dalam Resti Nur Lailia Qodriani dkk. (2022:3) kuis interaktif merupakan salah satu metode evaluasi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk soal-soal dan disesuaikan dengan materi yang telah diajarkan. Melalui kuis, siswa dapat memperluas wawasan sekaligus meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari. Selain itu, kuis juga memiliki peran penting dalam mendorong semangat belajar dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran (Alda, 2022:5).

Menurut Julaikeh dalam Fatikhatus & Julaikeh (2024:3), Media pembelajaran merujuk pada segala hal yang digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, serta motivasi siswa, guna mendukung kelancaran proses belajar. Pernyataan tersebut juga sejalan dengan pengertian yang disampaikan oleh Asosiasi Pendidikan Nasional dalam Amelia Septyasari & Syaiful Bachri (2019:3), media pembelajaran adalah teknologi yang berfungsi untuk meningkatkan aktivitas belajar dan efektivitas program pendidikan dengan memungkinkan materi pembelajaran untuk dilihat, didengar, dan dimanipulasi.

ZEP Quiz merupakan platform pembelajaran berbasis metaverse yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Platform ini dikembangkan oleh perusahaan Korea Selatan, ZEP, hasil kolaborasi antara NAVER Z dan Supercat, sebuah perusahaan pengembang game. Pengembangan ZEP dimulai pada tahun 2021 dan terus berkembang hingga akhirnya ZEP Quiz diluncurkan pada April 2024. Sejak peluncurannya, platform ini telah

berkembang pesat dengan jumlah pengguna mencapai 12 juta dan 1,3 juta di antaranya merupakan pengguna aktif bulanan (*Quiz creation guide, t.t.*).

ZEP Quiz juga memiliki keunggulan dalam hal aksesibilitas. Platform ini dapat digunakan melalui berbagai perangkat seperti handphone, tablet, dan laptop, sehingga mempermudah pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Fleksibilitas ini memungkinkan guru dan siswa untuk mengakses pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Selain itu, ZEP Quiz juga membantu peserta didik membiasakan diri dengan latihan soal secara digital. Menurut Lee dan Choi dalam Ko et al. (2023:563), ZEP Quiz menyediakan beragam bentuk soal kuis seperti pilihan ganda, kuis O/X, dan kuis super, yang sangat mendukung variasi evaluasi dalam proses belajar mengajar.

Meski demikian, ZEP Quiz juga memiliki beberapa kelemahan. Karena berbasis daring, platform ini memerlukan koneksi internet yang stabil, sehingga tidak dapat digunakan dalam kondisi *offline*. Selain itu, formatnya yang berfokus pada kuis menjadikannya kurang cocok untuk semua jenis materi pembelajaran, terutama yang membutuhkan penjabaran mendalam. Platform ini juga membatasi jumlah soal dalam satu sesi permainan maksimal sebanyak 20 butir soal, sehingga untuk materi yang memerlukan evaluasi lebih panjang, guru harus membaginya ke dalam beberapa sesi. Kelemahan lainnya adalah tidak adanya fitur pengaturan batas waktu otomatis pada tiap soal atau sesi permainan. Oleh karena itu, pengaturan waktu harus disampaikan secara manual oleh guru kepada siswa melalui instruksi lisan maupun tertulis sebelum permainan dimulai.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana proses pengembangan latihan soal membaca pemahaman bahasa Jerman pada media ZEP Quiz? 2) Bagaimana kelayakan pengembangan latihan soal membaca pemahaman bahasa Jerman pada media ZEP Quiz? Tujuan penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui proses pengembangan latihan soal membaca pemahaman bahasa Jerman pada media ZEP Quiz. 2) Untuk mengetahui kelayakan pengembangan latihan soal membaca pemahaman bahasa Jerman pada media ZEP Quiz. Penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian ini mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dalam keterampilan membaca. Secara praktis, media ZEP Quiz dapat menjadi alternatif bagi guru, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya.

## **METODE**

Penelitian ini menerapkan metode Research & Development (R&D) berdasarkan model Borg & Gall (1983:772) dengan tujuan mengembangkan latihan soal bahasa Jerman. Menurut Borg & Gall (1983:772), penelitian pengembangan ini terdiri dari sepuluh tahapan

yang bertujuan untuk menghasilkan produk akhir yang dapat diterapkan dalam lingkungan pendidikan. Penelitian ini hanya mencakup sampai tahap kelima dari sepuluh tahapan yang dikembangkan oleh Borg and Gall, yaitu revisi produk awal (main product revision). Pembatasan ini didasarkan pada rekomendasi Agustina & Wahyuningsih (2022:4), yang menyarankan bahwa penelitian tesis dan disertasi sebaiknya dilakukan dalam skala yang lebih kecil. Selain itu, adanya keterbatasan waktu juga menjadi salah satu alasan utama dalam pembatasan tahapan penelitian ini.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan hasil angket yang dikumpulkan dari para ahli materi dan ahli media untuk memastikan keakuratan serta kualitas penelitian.

**Research and information collection (penelitian dan pengumpulan informasi)**

Dalam tahapan ini, dikumpulkan informasi mengenai permasalahan-permasalahan yang terdapat pada sekolah yang akan dilakukan penelitian. Pengumpulan informasi ini dilakukan dengan cara observasi pada saat Perkenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) dan wawancara dengan guru bahasa Jerman di SMAN 15 Surabaya, Frau Sekunda Endah Kaloka, S.Pd dan Yeti Sofianah, S.Pd. Tidak hanya observasi dan wawancara, pengumpulan informasi juga dilakukan dengan cara melakukan studi literatur, yang mana pengumpulan informasi didapatkan dari membaca literatur yang serupa dan relevan. Selain dari literatur, informasi lain juga mengacu pada kurikulum, modul ajar, peta materi dan buku aja yang digunakan pada sekolah.

**Planning (perencanaan)**

Setelah melakukan tahap penelitian dan pengumpulan informasi-informasi, dilakukan tahap berikutnya yaitu tahap perencanaan. Tahap ini merupakan tahap penyesuaian dan pemilihan materi soal dengan mengacu kepada peta materi serta program semester yang digunakan sekolah. Berdasarkan peta uraian materi, tema latihan soal yang digunakan adalah tema die Familie. Pemilihan materi tersebut juga berpatokan pada buku ajar *Deutsch echt Einfach A1.2*. Pada tema ini difokuskan pada Redemittel mengenai kegiatan sehari-hari seperti saat melakukan aktivitas di sekolah, berbelanja, dan makan siang.

**Develop preliminary form of product (mengembangkan bentuk awal produk)**

Tahap selanjutnya adalah mengembangkan bentuk awal produk dengan memasukkan latihan soal yang telah diuji validitas dan tingkat kesukarannya ke dalam platform ZEP Quiz, serta melengkapinya dengan kunci jawaban.

**Primary field testing (uji coba terbatas)**

Dalam penelitian ini, uji coba terbatas ini dilakukan dengan melibatkan tiga pihak, yaitu peneliti dan dua orang validator. Sebagai validator ahli materi, Yeti Sofianah, S.Pd. yang merupakan guru bahasa Jerman SMAN 15 Surabaya dan validator ahli media, Kanya Catya, S.T., M.A. yang merupakan dosen program studi

S-1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Negeri Surabaya, bertugas memberikan masukan serta saran terkait latihan soal yang dikembangkan melalui platform ZEP Quiz. Selain itu, validator juga mengisi angket untuk menilai kualitas materi serta media yang digunakan dalam penelitian ini.

Berikut adalah aspek dan indikator penilaian kelayakan materi dan media:

**Tabel 1 Aspek dan Indikator Rubrik Kelayakan Materi (diadaptasi dari Cahyani, 2021:49)**

No	Aspek	Indikator
1	Penyajian Soal	Penyajian soal sudah sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)
		Ilustrasi atau gambar dalam soal disajikan dengan jelas.
		Soal dapat digunakan baik secara individu maupun dalam kelompok.
		Soal dikelompokkan sesuai dengan kategorinya.
		Digunakan sebagai alat evaluasi yang efisien dan praktis.
		Setiap soal hanya memiliki satu jawaban yang benar.
2	Kualitas Isi	Soal dirancang agar peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif.
		Isi soal mencakup materi secara menyeluruh.
		Pilihan jawaban disusun secara logis dan memiliki tingkat kesamaan yang sesuai.
		Gambar yang digunakan dalam soal memiliki tingkat ketepatan yang tinggi.
		Penggunaan istilah dalam soal akurat dan sesuai dengan materi.
		Soal dirancang agar komunikatif dan mudah dipahami.
		Mampu membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik.
3	Konstruksi	Soal disusun sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.
		Urutan soal disajikan secara sistematis dan logis.
		Isi soal tidak memberikan petunjuk tersembunyi terhadap jawaban yang benar.
4	Penggunaan Bahasa	Soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan penulisan bahasa Jerman yang benar dan tepat.
		Kalimat dalam soal dibuat sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik.
		Tidak ada ambiguitas atau kemungkinan munculnya penafsiran ganda dalam soal.

*Pengembangan Latihan Soal Membaca Pemahaman Bahasa Jerman melalui Media ZEP Quiz*

**Tabel 2 Aspek dan Indikator Rubrik Kelayakan Media (diadaptasi dari Cahyani, 2021:49)**

No	Aspek	Indikator
1.	Penyajian Platform	Kesesuaian konsep
		Kejelasan instruksi penggunaan
		Tampilan hasil evaluasi yang mudah dipahami
		Penyajian soal yang menarik
		Dapat digunakan secara individu maupun dalam kelompok
		Tampilan kunci jawaban yang jelas
2.	Desain Isi	Kombinasi warna yang harmonis
		Variasi isi kuis yang beragam
		Kualitas gambar atau foto yang baik
		Penggunaan karakter atau huruf yang sesuai
		Desain yang kreatif dan dinamis
3.	Desain	Tata letak elemen yang tertata dengan baik
		Pemilihan warna yang tidak mengganggu tampilan
		Penggunaan font atau karakter yang tepat untuk website
		Tampilan aplikasi yang menarik dan estetis
		Mampu meningkatkan motivasi belajar
4.	Kemudahan Penggunaan	Akses aplikasi yang mudah dan praktis
		Efektivitas dalam penggunaan
		Kemudahan dalam menggunakan platform

**Main product revision (revisi produk awal)**

Tahap terakhir pada penelitian ini yakni tahap revisi produk awal. Pada tahap ini dilakukan perbaikan yang didasarkan pada masukan dan penilaian rubrik kelayakan, dengan tujuan meningkatkan kualitas materi dan efektivitas media pembelajaran yang digunakan. Proses revisi ini menjamin bahwa latihan soal yang dikembangkan lebih relevan dengan kebutuhan pembelajaran.

Teknik untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini ialah menggunakan angket validasi yang dibagikan kepada validator ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk. Menurut Sugiyono (2012:142) angket merupakan metode pengumpulan data ini melibatkan pemberian serangkaian pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk dijawab berdasarkan pengalaman atau pandangan mereka.

Sebelum melakukan pengembangan dan uji kelayakan materi serta media, dilakukan terlebih dahulu analisis terhadap butir soal yang dikembangkan. Dalam penelitian yang akan dilakukan ini, analisis butir soal difokuskan pada aspek validitas dan tingkat kesukaran. Pemilihan kedua aspek tersebut didasarkan pada tujuan utama penelitian, yaitu untuk menilai kelayakan awal

butir soal sebelum diintegrasikan ke dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Analisis terhadap reliabilitas dan daya pembeda tidak dilakukan, mengingat keduanya tidak menjadi fokus utama dalam tahap pengembangan awal ini.

Setelah data diperoleh dari angket kelayakan media dan materi, data akan diolah menjadi presentase dengan menggunakan teknik perhitungan skala likert yang dikembangkan oleh Sugiyono (2012:407) dengan rumus berikut:

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

Keterangan:

- P = Kelayakan
- $\sum x$  = Jumlah skor yang diperoleh
- $\sum xi$  = Jumlah skor ideal/tertinggi

Setelah persentase hasil validasi dari para ahli diperoleh, nilai tersebut dikategorikan sesuai dengan kriteria kelayakan yang dijelaskan sebagai berikut:

**Tabel 3 Kriteria kelayakan materi dan media**

Presentase (%)	Kriteria
81 – 100	Sangat layak
61 – 80	Layak
41 – 60	Cukup Layak
21 – 40	Kurang Layak
0 – 20	Tidak Layak

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil**

Pada angket validasi pertama, yakni angket validasi materi diperoleh skor sebanyak 95. Selanjutnya skor tersebut dikalikan 100 dan dibagi 100. Maka hasil dari angket validasi materi adalah sebesar 95%. Berdasarkan Tabel 3.4 maka dapat dikatakan bahwa latihan soal yang dikembangkan pada media ZEP Quiz ini sangat layak digunakan karena telah memenuhi syarat persentase  $\geq 41\%$ .

Pada angket validasi kedua, yakni angket validasi media diperoleh skor sebanyak 96. Selanjutnya skor tersebut dikalikan 100 dan dibagi 100. Maka hasil dari angket validasi media adalah sebesar 96%. Berdasarkan Tabel 3.4 maka dapat dikatakan bahwa media ZEP Quiz ini sangat layak digunakan karena telah memenuhi syarat persentase  $\geq 41\%$ .

**Pembahasan**

Proses tahapan pengembangan perangkat pembelajaran berbasis media ZEP Quiz, mengacu pada model Borg and Gall yang dimodifikasi menjadi lima tahap awal, yaitu:

**1) Research and information collection (penelitian dan pengumpulan informasi)**

Pada tahap ini, disajikan informasi-informasi yang telah dikumpulkan untuk mengidentifikasi permasalahan yang melatarbelakangi penelitian mengenai pengembangan latihan soal keterampilan membaca pemahaman Bahasa Jerman melalui media ZEP Quiz. Data diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan

guru Bahasa Jerman di SMAN 15 Surabaya. Berdasarkan hasil pengumpulan data tersebut, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran Bahasa Jerman, antara lain sebagai berikut:

- Minat siswa dalam belajar Bahasa Jerman masih tergolong rendah, terutama karena mereka merasa bahasa tersebut sulit dan kurang menarik jika dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya.
- Keterampilan membaca siswa belum optimal, terutama pada tingkat pemahaman isi teks, akibat terbatasnya kosakata yang mereka kuasai.
- Penggunaan media pembelajaran digital masih belum konsisten dan tergantung pada kondisi kelas, sehingga belum mampu secara maksimal meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

**2) Planning (perencanaan)**

Setelah informasi mengenai permasalahan pada pembelajaran telah terkumpul, tahap selanjutnya yang dilakukan ialah tahap perencanaan. Tahap ini merupakan proses pembuatan soal yang mengacu dari buku *Deutsch echt einfach A1.2* dengan tema die Familie. Penyusunan soal dilakukan secara sistematis guna mendukung peningkatan keterampilan membaca pemahaman peserta didik dalam bahasa Jerman.

Jenis soal yang dikembangkan mencakup kemampuan menemukan informasi rinci atau spesifik dalam teks bacaan, memahami dialog, serta melengkapi kalimat rumpang. Soal-soal tersebut dirancang dengan variasi tingkat kesulitan—mulai dari soal mudah, sedang, hingga sulit—dengan tujuan untuk mengukur kompetensi siswa secara komprehensif, sesuai dengan standar kemampuan berbahasa Jerman pada tingkat Niveau A1.2. Selain itu, indikator keterampilan membaca yang diukur meliputi pemahaman global, selektif, dan detail terhadap teks-teks berbahasa Jerman.

Namun demikian, soal-soal yang telah disusun tersebut masih perlu melalui proses pengujian untuk memastikan validitas dan tingkat kesukarannya. Dengan demikian, analisis butir soal dilakukan untuk menilai kualitas soal, khususnya dari aspek validitas isi, tingkat kesukaran, dan kemampuan soal dalam membedakan kemampuan peserta didik.

Analisis uji validitas dan uji tingkat kesukaran dilakukan terhadap 20 butir soal untuk mengetahui sejauh mana setiap butir mampu mengukur konstruk yang dimaksud. Pengumpulan data dilakukan oleh 27 siswa kelas XI-E4 SMA Negeri 15 Surabaya, pada tanggal 06 Mei 2025, bertempat di Ruang Jerman SMA Negeri 15 Surabaya.

Uji ini menggunakan teknik korelasi Product Moment Pearson antara skor butir dengan skor total. Jumlah responden dalam penelitian ini adalah sebanyak 27 siswa, sehingga berdasarkan tabel *r Product Moment* oleh Sugiyono (2021), pada taraf signifikansi 5% diperoleh nilai  $r_{tabel} = 0,381$ . Apabila

nilai  $r_{hitung} > r_{tabel} (0,381)$  maka butir soal dinyatakan valid. Sebaliknya, jika  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ , maka butir soal dinyatakan tidak valid.

**Tabel 4 Hasil Uji Validitas Soal**

No Butir Soal	rhitung	rtabel	Keterangan
1	0,673	0,381	Valid
2	0,484	0,381	Valid
3	0,411	0,381	Valid
4	0,498	0,381	Valid
5	0,809	0,381	Valid
6	0,429	0,381	Valid
7	0,411	0,381	Valid
8	0,545	0,381	Valid
9	0,582	0,381	Valid
10	0,484	0,381	Valid
11	0,713	0,381	Valid
12	0,404	0,381	Valid
13	0,786	0,381	Valid
14	0,695	0,381	Valid
15	0,402	0,381	Valid
16	0,628	0,381	Valid
17	0,338	0,381	Tidak Valid
18	0,592	0,381	Valid
19	0,809	0,381	Valid
20	0,616	0,381	Valid

Berdasarkan hasil analisis, 19 dari 20 butir soal atau (95%) butir soal memenuhi kriteria validitas, sedangkan 1 butir soal (5%), yaitu soal nomor 17, dinyatakan tidak valid karena nilai  $r_{hitung}$  berada di bawah  $r_{tabel}$ . Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar soal sudah mampu menilai kemampuan peserta didik dengan baik, sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Soal nomor 17 perlu direvisi dengan mempertimbangkan validasi dari ahli materi pada tahap selanjutnya.

Tingkat kesukaran butir soal umumnya berkaitan erat dengan tujuan dari pelaksanaan tes. Analisis terhadap tingkat kesukaran dilakukan untuk menentukan apakah suatu soal termasuk dalam kategori mudah, sedang, atau sulit. Nilai tingkat kesukaran dinyatakan dalam bentuk proporsi dengan rentang antara 0 hingga 1. Semakin tinggi nilai proporsi yang diperoleh, maka soal tersebut dikategorikan semakin mudah untuk dikerjakan oleh peserta didik.

**Tabel 5 Hasil Uji Tingkat Kesukaran**

No Butir Soal	Jumlah Siswa yang Menjawab Benar	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1	24	0,8889	Mudah
2	21	0,7778	Mudah
3	17	0,6296	Sedang
4	22	0,8148	Mudah
5	24	0,8889	Mudah
6	17	0,6296	Sedang
7	17	0,6296	Sedang
8	21	0,7778	Mudah
9	14	0,5185	Sedang
10	25	0,9259	Mudah
11	18	0,6667	Sedang
12	26	0,9630	Mudah
13	23	0,8519	Mudah
14	22	0,8148	Mudah
15	24	0,8889	Mudah
16	21	0,7778	Mudah
17	5	0,1851	Sulit
18	24	0,8889	Mudah
19	24	0,8889	Mudah
20	14	0,5185	Sedang

Analisis tingkat kesukaran dilakukan terhadap 20 butir soal untuk mengetahui distribusi soal berdasarkan tingkat kesulitannya, yakni apakah termasuk kategori mudah, sedang, atau sulit. Indeks tingkat kesukaran dinyatakan dalam bentuk proporsi dengan rentang antara 0 hingga 1, di mana semakin tinggi nilainya, maka soal tersebut dianggap semakin

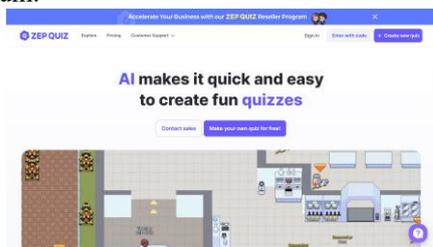
## Pengembangan Latihan Soal Membaca Pemahaman Bahasa Jerman melalui Media ZEP Quiz

mudah. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat 1 butir soal (5%) yang masuk dalam kategori sulit, 6 butir soal (30%) berada pada tingkat kesukaran sedang, dan 13 butir soal (65%) tergolong mudah. Soal yang terlalu sulit cenderung membuat peserta didik kehilangan motivasi karena merasa tidak mampu mengerjakannya, sedangkan soal yang terlalu mudah tidak mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kurang efektif dalam membedakan tingkat kemampuan peserta didik. Oleh karena itu, soal yang ideal berada pada kategori sedang dengan indeks kesukaran berkisar antara  $0,30 \leq TK < 0,70$ .

### 3) *Develop preliminary form of product* (mengembangkan bentuk awal produk)

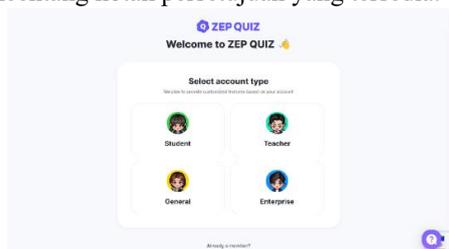
Setelah latihan soal disusun dan tervalidasi, tahap berikutnya yakni proses pengembangan bentuk awal produk. Pada tahap ini dilakukan proses memasukan soal yang telah disusun dan dianalisis sebelumnya ke dalam media ZEP Quiz. Tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Tahapan pertama penggunaan platform Zep Quiz untuk pengembangan latihan soal diawali dengan membuka peramban internet, lalu mengetikkan kata kunci "ZEP Quiz" atau langsung mengakses tautan <https://quiz.zep.us/id> pada kolom pencarian. Bagi pengguna yang belum memiliki akun, dapat memilih menu "Sign in" di bagian kanan atas, lalu melanjutkan proses masuk dengan akun Google melalui opsi "Sign in with Google". Selanjutnya, jika ini adalah kali pertama pengguna masuk ke dalam platform, maka akan diminta untuk memilih jenis akun sesuai dengan peran masing-masing, yakni sebagai pelajar, guru, atau anggota umum.

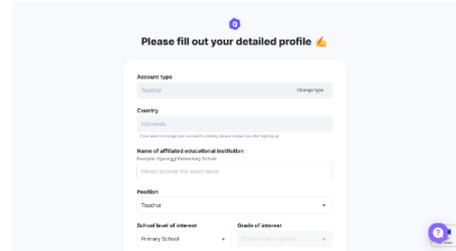


Gambar 1 Tampilan utama ZEP Quiz

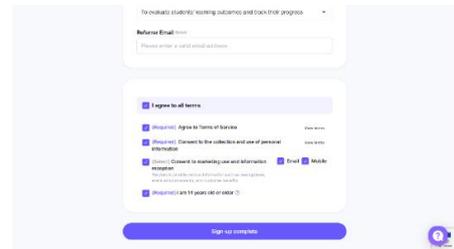
Setelah jenis akun dipilih, informasi profil seperti nama institusi, jenjang pendidikan, mata pelajaran yang diajarkan, dan detail lainnya perlu dilengkapi. Selanjutnya, persetujuan terhadap syarat dan ketentuan penggunaan diberikan dengan mencentang kotak persetujuan yang tersedia.



Gambar 2 Proses Signup dan Memilih Jenis Akun

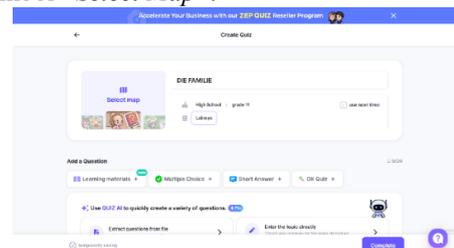


Gambar 3 Proses Mengisi Detail Profil



Gambar 4 Mencentang Syarat dan Ketentuan

Langkah berikutnya adalah memilih menu "Create New Quiz" untuk mulai membuat latihan soal. Pada tahap ini, judul diisi dan kategori yang sesuai dengan materi yang akan diujikan dipilih. Selanjutnya, tampilan peta interaktif yang akan digunakan dalam kuis ditentukan dengan menekan tombol "Select Map".



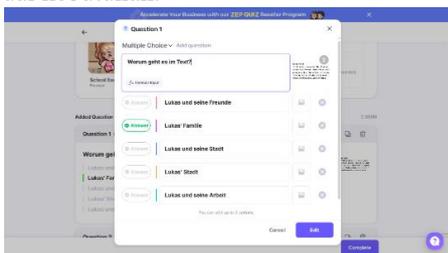
Gambar 5 Proses Mengisi Identitas Quiz



Gambar 6 Proses Memilih Map

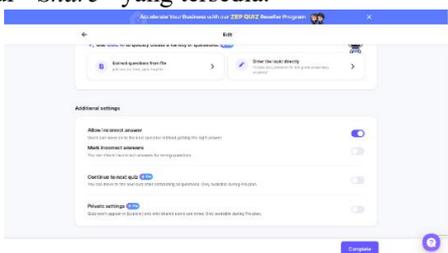
Pembuatan soal dimulai dengan memilih bagian "Add a Question", di mana tiga jenis soal yang tersedia dapat dipilih, yaitu multiple choice (pilihan ganda), short answer (jawaban pendek), dan O/X quiz (benar/salah). Untuk soal pilihan ganda, pertanyaan dituliskan dan jawaban yang benar ditentukan dengan menekan tombol "Answer". Opsi untuk menambahkan gambar tersedia melalui fitur "Add an Image" sebelum soal disimpan dengan menekan tombol "Save". Pada jenis soal jawaban pendek, pertanyaan dituliskan terlebih dahulu, kemudian jawaban yang benar dimasukkan pada kolom yang tersedia. Gambar dapat disisipkan, dan

soal disimpan setelahnya. Sedangkan untuk jenis soal benar/salah, pertanyaan dituliskan, kemudian pilihan O (benar) atau X (salah) dipilih sebagai jawaban yang tepat. Ilustrasi gambar juga dapat ditambahkan sesuai kebutuhan.

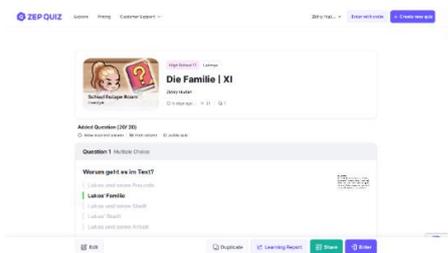


Gambar 7 Proses memasukan soal

Setelah semua butir soal selesai dibuat, agar soal dapat diakses secara publik dilakukan dengan mengaktifkan opsi “Public” pada bagian “Additional Settings”. Jika seluruh pengaturan dan pembuatan soal telah selesai, tombol “Complete” ditekan untuk menyimpan kuis secara keseluruhan. Untuk mulai menjalankan kuis, tombol “Enter” ditekan, dan latihan soal dibagikan kepada peserta didik melalui fitur “Share” yang tersedia.



Gambar 8 Proses Mengatur Fitur Quiz



Gambar 9 Tampilan Quiz Setelah Selesai Pengeditan

**4) Primary field testing (uji coba terbatas)**

Uji coba terbatas dilakukan sebagai bentuk validasi awal untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan sebelum digunakan lebih lanjut. Tahap ini menjadi indikator penting dalam menilai kualitas dan kecocokan materi maupun media yang digunakan dalam produk pembelajaran. Selama proses uji coba terbatas berlangsung, validator diberikan wewenang untuk memberikan kritik dan saran konstruktif terhadap produk yang telah dikembangkan. Umpan balik tersebut dikumpulkan melalui angket penilaian (lembar validasi) yang telah disediakan. Lembar validasi digunakan untuk mengevaluasi baik dari sisi isi materi maupun aspek media yang digunakan. Berdasarkan hasil uji coba terbatas ini, produk kemudian direvisi dan

disempurnakan sesuai dengan masukan yang diberikan.

a. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi oleh ahli media dilakukan untuk menilai kualitas dan kelayakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan, dalam hal ini menggunakan platform ZEP Quiz dengan materi bertema *Die Familie* untuk pembelajaran bahasa Jerman tingkat A1.2.

Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skor				
			STS	TS	N	S	SS
1	Penyajian Platform	Kesesuaian konsep					✓
		Kejelasan instruksi penggunaan				✓	
		Tampilan hasil evaluasi yang mudah dipahami					✓
		Penyajian soal yang menarik					✓
		Dapat digunakan secara individu maupun dalam kelompok				✓	
		Tampilan kunci jawaban yang jelas					✓
2	Desain Isi	Kombinasi warna yang harmonis					✓
		Variasi isi kuis yang beragam					✓
		Kualitas gambar atau foto yang baik					✓
		Penggunaan karakter atau huruf yang sesuai					✓
		Desain yang kreatif dan dinamis					✓
3	Desain	Tata letak elemen yang tertata dengan baik					✓
		Pemilihan warna yang tidak mengganggu tampilan					✓
		Penggunaan font atau karakter yang tepat untuk website					✓
		Tampilan aplikasi yang menarik dan estetik					✓
		Mampu meningkatkan motivasi belajar					✓
4	Kemudahan Penggunaan	Akses aplikasi yang mudah dan praktis					✓
		Efektivitas dalam penggunaan				✓	

Pengembangan Latihan Soal Membaca Pemahaman Bahasa Jerman melalui Media ZEP Quiz

	Kemudahan dalam menggunakan platform				✓	
	Navigasi menu dan tombol kuis yang mudah dipahami					✓
<b>Total</b>						<b>96</b>

Berdasarkan hasil uji coba terbatas yang dilakukan oleh ahli media terhadap produk latihan soal interaktif berbasis ZEP Quiz, diperoleh persentase kelayakan media yang dihitung menggunakan Skala Likert. Proses perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{96}{100} \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media latihan soal interaktif yang dikembangkan dengan menggunakan ZEP Quiz tergolong dalam kategori **sangat layak** untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Persentase ini menunjukkan bahwa media yang dirancang telah memenuhi kriteria kualitas yang ditetapkan dan dapat mendukung pembelajaran keterampilan membaca dalam bahasa Jerman secara efektif pada tingkat A1.2.

b. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan sebagai tahapan penting dalam memastikan kualitas dan kelayakan isi dari latihan soal keterampilan membaca yang dikembangkan melalui media ZEP Quiz.

**Tabel 7 Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Aspek	Indikator	Skor				
			STS	TS	N	S	SS
1	Penyajian Soal	Soal memiliki identitas yang lengkap.					✓
		Penyajian soal sudah sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)					✓
		Ilustrasi atau gambar dalam soal disajikan dengan jelas.					✓
		Soal dapat digunakan baik secara individu maupun dalam kelompok.				✓	

		Soal dikelompokkan sesuai dengan kategorinya.					✓
		Digunakan sebagai alat evaluasi yang efisien dan praktis.					✓
		Setiap soal hanya memiliki satu jawaban yang benar.					✓
2	Kualitas Isi	Soal dirancang agar peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif.					✓
		Isi soal mencakup materi secara menyeluruh.				✓	
		Pilihan jawaban disusun secara logis dan memiliki tingkat kesamaan yang sesuai.				✓	
		Gambar yang digunakan dalam soal memiliki tingkat ketepatan yang tinggi.					✓
		Penggunaan istilah dalam soal akurat dan sesuai dengan materi.					✓
		Soal dirancang agar komunikatif dan mudah dipahami.					✓
		Mampu membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik.				✓	
3	Konstruksi	Soal disusun sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.					✓
		Urutan soal disajikan secara sistematis dan logis.					✓
		Isi soal tidak memberikan petunjuk tersembunyi terhadap jawaban yang benar.					✓
4	Penggunaan	Soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan penulisan bahasa Jerman yang benar dan tepat.					✓
		Kalimat dalam soal dibuat sederhana dan mudah				✓	

		dipahami oleh peserta didik.						
		Tidak ada ambiguitas atau kemungkinan munculnya penafsiran ganda dalam soal.						✓
<b>Total</b>								<b>95</b>

Berdasarkan hasil uji coba terbatas yang dilakukan oleh ahli materi terhadap isi latihan soal keterampilan membaca berbasis ZEP Quiz, diperoleh persentase kelayakan materi yang dihitung menggunakan Skala Likert. Proses perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{95}{100} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Dari hasil perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa materi dalam soal latihan keterampilan membaca yang disusun termasuk dalam kategori **sangat layak** digunakan sebagai media pembelajaran. Persentase yang diperoleh mencerminkan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, penggunaan bahasa yang tepat, serta tingkat relevansi yang tinggi terhadap kebutuhan peserta didik dalam meningkatkan kemampuan membaca bahasa Jerman pada level A1.2.

**5) Main product revision (revisi produk awal)**

Setelah divalidasi oleh ahli materi dan media, produk mengalami revisi sesuai dengan saran dan koreksi yang diberikan oleh para validator. Proses ini merupakan tahap penting dalam pengembangan produk untuk memastikan bahwa hasil akhir sesuai dengan standar pembelajaran yang berlaku dan relevan dengan kebutuhan siswa. Berikut merupakan masukan dan saran dari masing-masing validator pada rubrik validasi ahli media dan materi:

**Tabel 8 Masukan dan saran dari validator ahli**

No	Rubrik	Nama Validator	Masukan dan Saran
1	Validasi Media	Kanya Catya, S.T., M.A.,	Secara garis besar media sudah baik dan sesuai. Bisa ditingkatkan lagi dengan menambahkan instruksi cara menggunakan quiz baik untuk siswa maupun pengajar.
2	Validasi Materi	Yeti Sofianah, S.Pd.	Secara keseluruhan kisi-kisi pada soal

			sesuai dengan TP, ATP, dan dapat digunakan pada pembelajaran. Pada no 17 dapat diganti dengan "mein/meine" karena siswa belum mempelajari tentang "unser/unsere"
--	--	--	--

Pada tabel tersebut diperoleh tanggapan dan masukan dari ahli media. Ahli media menilai bahwa media pembelajaran secara umum sudah layak dan sesuai dengan tujuan pengembangan. Meski demikian, disarankan adanya penambahan petunjuk penggunaan kuis di dalam media. Petunjuk ini diperlukan agar pengguna, baik peserta didik maupun pendidik, dapat memahami langkah-langkah dalam mengakses dan mengerjakan kuis. Dengan adanya panduan tersebut, interaksi pengguna terhadap fitur kuis diharapkan menjadi lebih terarah dan efisien.



Gambar 10 Hasil Pembuatan panduan penggunaan ZEP Quiz untuk guru

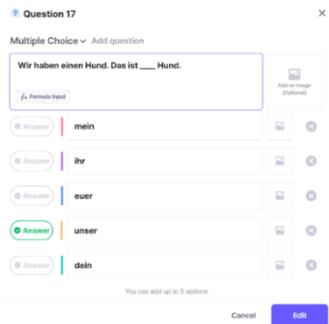


Gambar 11 Hasil Pembuatan panduan penggunaan ZEP Quiz untuk siswa

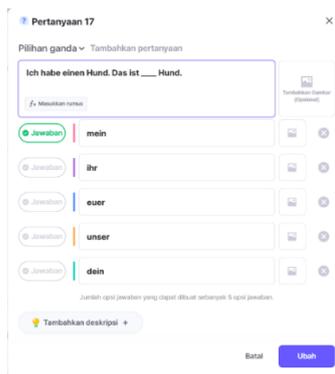
Pada tabel revisi juga diperoleh tanggapan dan saran dari ahli materi. Secara keseluruhan, kisi-kisi soal telah dinyatakan sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), dan relevan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Meski demikian, terdapat catatan khusus pada butir soal nomor 17. Ahli materi menyarankan agar kata "unser/unsere" diganti dengan "mein/meine" karena materi tersebut belum dipelajari oleh siswa. Perubahan ini bertujuan untuk menyesuaikan tingkat kesulitan soal dengan kompetensi peserta didik serta memastikan keterpahaman materi yang diujikan.

Selain itu, perubahan juga dilakukan pada subjek kalimat dari "Wir haben einen Hund" menjadi "Ich habe einen Hund" untuk menyelaraskan penggunaan kata ganti kepemilikan yang lebih sederhana dan familiar bagi siswa, yaitu *mein/meine*. Dengan demikian, soal menjadi lebih relevan terhadap materi yang telah diajarkan sebelumnya, dan peserta didik tidak akan mengalami kebingungan akibat kosakata atau struktur gramatikal yang belum mereka kuasai.

## Pengembangan Latihan Soal Membaca Pemahaman Bahasa Jerman melalui Media ZEP Quiz



Gambar 12 Soal nomor 17 sebelum revisi



Gambar 13 Soal nomor 17 setelah revisi

Setelah melewati tahap revisi berdasarkan masukan dari para ahli, diperoleh produk akhir berupa media pembelajaran interaktif dalam bentuk ZEP Quiz. Media ini dirancang untuk mendukung pembelajaran bahasa Jerman fase F dan dapat diakses melalui tautan <https://unesa.me/ZEPQuizdieFamilie>. Setelah membuka tautan tersebut, guru atau pengajar dapat memilih opsi “Salin” atau “Copy” agar kuis dapat disimpan sebagai milik pribadi di akun ZEP masing-masing. Dengan begitu, kuis tersebut dapat diedit, dimodifikasi, atau digunakan sesuai kebutuhan pembelajaran di kelas masing-masing.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, ZEP Quiz dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui persentase kelayakan sebesar 96% untuk aspek media dan 95% untuk aspek materi. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kualitas tampilan, fungsionalitas, serta kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran.

### Keterbatasan Penelitian

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan, antara lain sebagai berikut:

1. Pengembangan soal hanya terbatas pada 20 butir soal, menyesuaikan dengan batas maksimal soal dalam satu sesi permainan pada media ZEP Quiz.

2. Soal-soal yang dikembangkan hanya mengacu pada Kurikulum Merdeka, sehingga tidak mewakili kurikulum lain.
3. Revisi produk berdasarkan hasil validasi tidak dapat diuji coba kembali untuk mengetahui efektivitasnya secara langsung dalam proses pembelajaran.

## PENUTUP

### Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan latihan soal membaca pemahaman dalam bahasa Jerman dengan memanfaatkan media ZEP Quiz sebagai sarana pembelajaran interaktif. Proses pengembangan dilakukan melalui lima tahapan sistematis. Tahap pertama, yaitu penelitian dan pengumpulan informasi, dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru bahasa Jerman untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran. Tahap kedua, perencanaan, menghasilkan 20 butir soal yang disusun berdasarkan indikator membaca pemahaman, yaitu pemahaman global, selektif, dan detail. Jumlah soal disesuaikan dengan batas maksimal soal yang dapat dimuat dalam satu sesi ZEP Quiz. Analisis butir soal menunjukkan bahwa seluruh soal valid, dengan distribusi tingkat kesukaran yang bervariasi.

Tahap ketiga berupa pengembangan bentuk awal produk dengan memindahkan soal ke dalam platform ZEP Quiz. Pada tahap keempat, dilakukan uji coba terbatas dengan melibatkan validator ahli media dan ahli materi, yang menghasilkan persentase kelayakan sebesar 96% untuk media dan 95% untuk materi. Tahap kelima merupakan revisi produk berdasarkan saran validator, seperti penambahan petunjuk penggunaan kuis serta perbaikan diksi pada satu butir soal agar sesuai dengan materi ajar. Melalui lima tahapan ini, dihasilkan produk pembelajaran yang layak digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa dalam bahasa Jerman.

Berdasarkan kedua hasil validasi media dan materi tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk latihan soal membaca pemahaman berbasis ZEP Quiz telah memenuhi kriteria kelayakan dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Baik dari aspek isi maupun tampilan media, produk ini telah sesuai dengan tujuan pengembangan. Penilaian dari para validator menunjukkan bahwa hasil validasi berada di atas batas minimal kelayakan, yaitu  $\geq 41\%$ , sehingga produk dinyatakan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai sarana pendukung dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa.

### Saran

Latihan soal yang telah dikembangkan melalui media ZEP Quiz berpotensi menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan, khususnya untuk mata pelajaran bahasa

Jerman. Media ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana hiburan edukatif yang disisipkan di sela-sela pelajaran, terutama setelah jam istirahat atau pada jam-jam akhir pembelajaran, saat konsentrasi siswa cenderung menurun. Penggunaan ZEP Quiz sebagai media pembelajaran juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena bersifat interaktif dan berbasis permainan. Namun demikian, penelitian ini masih terbatas pada tahap pengembangan awal hingga tahap revisi produk, tanpa dilakukan implementasi langsung di kelas. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian ini dapat dilanjutkan ke tahap uji coba di lapangan untuk melihat efektivitasnya secara langsung dalam proses pembelajaran sesungguhnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L., & Wahyuningsih, F. (2022). Hasil Belajar Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman melalui Media Kahoot Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Gedangan. *E-Journal Laterne*, 11.
- Amelia Septyasari, D., & Syaiful Bachri, B. (n.d.). *Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Jerman Materi Pokok Kennenlernen untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 22 Surabaya*.
- Borg, W., & Gall, M. (1983). *Educational Research: An Introduction*. New York and London: Longman Inc.
- Dwi Joelia, M. (2021). Kemampuan Membaca Memahami Teks Bahasa Jerman. *PHONOLOGIE: Journal of Language and Literature*, 2, 138.
- Fatikhatus, E., & Julaikah, D. (2024). Penerapan Media Quizlet untuk Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Kelas XI SMAN 1 Menganti. *E-Journal Laterne*, 13.
- Issabella, B. T. A. S., Afifah, L., & Titaley, A. G. (2023). Pengembangan Media Audiovisual Digital Clicks Deutsch Berbasis Articulate Storyline pada Materi Rund ums Essen dalam Pembelajaran Bahasa Jerman. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(5), 707–723. <https://doi.org/10.17977/um064v3i52023p707-723>
- Ko, E. M., Kim, S. S., Kim, H. S., Kim, Y. J., & Chae, J. H. (2023). Development of Teaching and Learning Process Plans Based on the Use of the Metaverse ZEP Platform in Practical Arts (Technology & Home Economics) Focusing on the “Family Life” Unit. *Human Ecology Research*, 61(4), 543–563. <https://doi.org/10.6115/her.2023.036>
- Muhafidin. (2016). PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 1 CIDEMPET KECAMATAN ARAHAN KABUPATEN INDRAMAYU. *Profesi Pendidikan Dasar*, 3(1), 66–70. <https://doi.org/10.23917/PPD.V3I1.2030>
- Somadayo, S. (2011). *Strategi dan teknik pembelajaran membaca: Vol. viii* (1st ed.). Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Vol. 15). ALFABETA.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Vol. 15). ALFABETA.