



PENGEMBANGAN LATIHAN SOAL TINGKAT A1 DENGAN TEMA “GEGENSTÄNDE IN DER SCHULE” DENGAN BANTUAN ARCHERY ART

DEVELOPMENT OF A1 LEVEL PRACTICE EXERCISES WITH THE THEME 'SCHOOL ITEMS' WITH THE HELP OF ARCHERY ART

Syalwa Rosya Elvida¹, Surya Masniari Hutagalung²

^{1,2}Pendidikan Bahasa Jerman , Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan

Email : rosyaelvidasalwa@gmail.com¹, suryamasniari@unimed.ac.id²

Article Info

Article history :

Received : 11-07-2024

Revised : 13-07-2024

Accepted : 15-07-2024

Published : 17-07-2024

Abstract

The objective of this research is to create an exercise with the theme "Gegenstände in der Schule" or school items, using Archery Art as a medium, to improve students' German vocabulary. The method employed is based on Reeves' theory, which consists of four stages: (1) Analysis of practical problems by researchers and practitioner in collaboration, (2) Development of solutions informed by existing design principles and technological innovations, (3) Iterative cycles of testing and refinement of solutions in practice, (4) Reflection to produce "design Principles and enhance solution implementation. The research data was obtained from 10th-grade students who will answer a set of questions to complete the research data. The result of this research is a game or exercise with the theme "Gegenstände in der Schule" or school items, consisting of 30 multiple-choice practice questions.

Keywords: *Creation, practice questions, Items in school, Archery Art*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah latihan soal dengan tema “gegenstände in der Schule” atau barang-barang yang ada disekolah dengan menggunakan media Archery Art, untuk meningkatkan kosakata bahasa Jerman siswa. Metode yang digunakan menggunakan metode dari teori Reeves, metode ini terdiri dari empat tahap, yakni: (1) Analisis of practical problems by researchers and practitioner in collaboration, (2) Development of solutions informed by existing design principles and technological innovations, (3) Iterative cycles of testing and refinement of solutions in practice, (4) Reflection to produce “design Principles and enhance solution implementation. Data penelitian diperoleh dari siswa kelas X yang akan menjawab kumpulan soal untuk melengkapi data penelitian. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah game atau permainan latihan soal dengan tema “gegenstände in der Schule” atau barang-barang yang ada disekolah, yang terdiri dari 30 soal latihan pilihan berganda.

Kata Kunci: *Pembuatan, Latihan Soal, barang-barang disekolah, Archery Art*

PENDAHULUAN

Dibidang pendidikan, bahasa adalah salah satu kunci untuk mengembangkan kemampuan komunikasi dan memahami konteks budaya. Ada banyak bahasa di dunia, salah satunya adalah bahasa Jerman. Dalam pelajaran bahasa Jerman, empat keterampilan diajarkan, yaitu



mendengarkan, membaca, menulis, dan berbicara. Selain keempat keterampilan ini, kosakata juga memiliki peran penting dalam komunikasi.

Di dunia modern saat ini, teknologi berkembang pesat untuk meningkatkan efektivitas pengajaran bahasa Jerman di lingkungan sekolah, terutama dengan fokus pada tema "Gegenstände in der Schule" yang mencakup benda-benda atau hal-hal di sekolah. Namun, berdasarkan pada kuesioner yang sudah dibagikan kepada beberapa siswa, masih banyak siswa yang belum sepenuhnya memahami tema "Gegenstände in der Schule", terutama kosakata yang terkait.

Untuk mencegah hal ini terjadi, diperlukan latihan atau pengulangan dari materi pelajaran. Latihan adalah penerapan sistematis rangsangan fungsional dengan tujuan untuk meningkatkan kinerja. Menurut Sukadiyanto (2010:1), pada dasarnya latihan adalah proses perubahan menuju yang lebih baik untuk meningkatkan kecerdasan dan kinerja. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa latihan adalah aktivitas pengulangan dalam proses belajar yang bertujuan untuk memotivasi siswa agar memahami materi pelajaran dengan lebih baik dan mencapai hasil yang lebih baik.

Namun, masih ada banyak hambatan dalam menjawab beberapa pertanyaan terkait "Gegenstände in der Schule", salah satunya adalah kekurangan dalam kosakata kami. Hal ini dapat dibuktikan melalui kuesioner menggunakan Google Forms. Berdasarkan data yang dikumpulkan dari beberapa siswa kelas X, terdapat 10 pertanyaan yang harus dijawab siswa dalam kuesioner Google Forms. Hasilnya menunjukkan bahwa hanya sedikit siswa yang tahu benda-benda apa saja yang ada di sekolah dalam bahasa Jerman. Penggunaan hanya satu lembar kertas untuk latihan dianggap kurang menarik dan monoton. Oleh karena itu, masalah ini diatasi dengan mengembangkan permainan "Archery Art".

"Archery Art" adalah salah satu media permainan yang menekankan pada olahraga memanah. Penggunaan seni memanah dalam pembuatan latihan belajar menjanjikan pendekatan visual yang dinamis dan menarik. Kurangnya fokus dan konsentrasi siswa di dalam kelas biasanya disebabkan oleh kurangnya minat dalam pembelajaran dan lingkungan yang tidak kondusif serta kurang menarik. Oleh karena itu, keberadaan permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan konsentrasi dan membantu dalam menyelesaikan beberapa tugas yang diberikan (Alif, 2010:64). Permainan ini dirancang khusus untuk membantu siswa meningkatkan perhatian dan konsentrasi mereka baik terhadap permainan maupun pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti akan membuat materi pembelajaran dengan tema kata benda (Gegenstände in der Schule) dalam bentuk pertanyaan pilihan ganda menggunakan Archery Art. Dengan menerapkan estetika memanah dalam materi pembelajaran, siswa tidak hanya dapat memahami konten dengan lebih baik tetapi juga mendapatkan pengalaman belajar yang kreatif dan menarik.

Penelitian ini tidak hanya melibatkan siswa dalam pengenalan dan penerapan kosakata, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kreatif dan berkomunikasi dalam bahasa Jerman. Peneliti akan membuat media pembelajaran berupa permainan Archery Art yang dioperasikan dengan PowerPoint. Berdasarkan gambaran di atas, peneliti bermaksud untuk membuat latihan dengan tema "Gegenstände in der Schule" menggunakan Archery Art.



METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi pembuatan dengan menerapkan metode deskripsi kualitatif dan mengacu pada teori Reeves sebagai dasar teoritis. Data yang digunakan terdiri dari kata benda tingkat A1 dengan tema "Barang-barang di Sekolah" dari kelas tersebut. Sumber data utama berasal dari buku "Super Deutsch" kelas X yang dikarang oleh Helmi Rosana dan Willia Sjarief. Penelitian dilakukan di perpustakaan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah permainan atau game latihan soal dengan topik "gegenstände in der schule" atau benda-benda yang ada di sekolah dengan menggunakan Archery Art. Tugas latihan ini tidak hanya berupa rangkaian gambar, namun juga teks atau kalimat yang dirancang seperti dialog atau cerita untuk tugas latihan berupa soal pilihan ganda. Struktur latihan ini terdiri dari beberapa halaman dan beberapa slide (dalam bentuk permainan PowerPoint) dengan soal pilihan ganda dengan topik "gegenstände in der schule" atau benda yang ada di sekolah.

Dengan melakukan beberapa tahapan uji coba dengan menggunakan metode reevers dengan empat tahap, yaitu:

1. Analisi Masalah

Dalam tahap analisi masalah, yaitu dengan melakukan survey atau wawancara terhadap guru untuk mengetahui masalah apa yang terjadi

2. Pengembangan solusi

Setelahnya pada tahap ini dibentuklah solusi dari masalah tersebut yaitu dengan membuat soal latihan pilihan berganda berjumlah 30 butir soal

3. Pengujian dan penyempurnaan

Selanjutnya pada tahap ketiga yaitu pengujian atau uji coba yang dilakukan oleh siswa untuk melihat hasil dari keterbacaan soal yang kemudian di sempurnakan kembali untuk melihat kesalahan dari soal yang telah di kerjakan

4. refelsi dan implementasi

Dan yang terakhir adalah hasil implementasi dari latihan soal yang telah di kerjakan oleh siswa dengan menggunakan media Archery Art. Dari hasil ini menunjukkan apakah soal latihan tersebut dinyatakan layak digunakan atau tidak

Dari beberapa tahapan-tahapan tersebut, Maka terciptalah latihan-latihan soal dengan tema "gegenstene in der schule" atau benda-benda yang ada disekolah, yang terdiri dari 30 soal latihan dalam bentuk pilihan berganda. Dan aplikasikan kedalam powerpoint sebagai permainan atau game yang bersifat interaktif yang diberinama Archery Art.

Bahasa atau kalimat yang digunakan dalam latihan soal ini sederhana namun ringkas sehingga memudahkan siswa memahami bentuk soal secara menyeluruh. Pilihan jawabannya juga



saling berhubungan dan kompleks sehingga sedikit membingungkan siswa dan membuat mereka menganalisis soal dan jawaban dengan cermat dan benar. Soal-soalnya tidak hanya berupa kalimat atau dialog saja, namun juga menggunakan gambar. Hal ini dilakukan agar siswa tidak hanya fokus membaca tetapi juga menganalisis gambar.

Memainkan permainan atau latihan bertema “gegenstände in der schule” dengan menggunakan Archery Art, akan menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menarik terutama bagi siswa Kelas X yang mata pelajarannya bahasa Jerman. Pemanfaatan teknologi dalam pembuatan latihan-latihan tersebut memudahkan siswa dalam belajar bahasa Jerman, terutama untuk memperluas kosakata terkait benda-benda di sekolah.

KESIMPULAN

Pada penelitian kali ini kami berhasil menyelesaikan pembuatan latihan soal bertemakan “gegenstände in der schule” dengan menggunakan Archery Art dan berdasarkan Teori Reeves. Proses ini mencakup beberapa tahap yaitu: (1) Analisis masalah, (2) Pengembangan solusi, (3) Pengujian dan penyempurnaan, (4) Refleksi dan implementasi. Tahap analisis masalah mencakup, survey dan wawancara terhadap guru. Kemudian dilanjutkan pengembangan solusi dari masalah yang telah di dapat yaitu membuat latihan soal pilihan berganda. Selanjutnya solusi yang telah di buat akan di uji kepada siswa dan disempurnakan kembali. Dan yang terakhir adalah hasil dari keseluruhan yang dimana penilaian siswa, apakah soal tersebut layak untuk digunakan.

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian ini, kami memberikan beberapa rekomendasi. (1) Di masa depan, media pembelajaran dalam bentuk latihan soal yang menggunakan media permainan Archery Art akan digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik untuk bahasa Jerman pada tingkat A1. (2) Disarankan agar media pembelajaran dalam bentuk latihan soal dengan dukungan Archery Art bermanfaat dan menarik bagi siswa yang belajar bahasa Jerman, khususnya untuk meningkatkan kosakata dan kemampuan berbicara mereka. (3) Semoga ini dapat menjadi sumber referensi untuk penelitian lebih lanjut

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, dan Fahmi. “*Pengembangan Latihan Soal Tema Lebensmitteleinkauf Berbasis Game Archery Art Untuk Siswa Kelas XI Semester IP*”. Jurnal Laterne, Vol.12,No.1(2023)
- Aryanto, A.,& Widodo, P. *Pengembangan Tes Strukturen und Wortschatz Berbasis Web Mengacu Pada Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen (GER)*. Ling Tera, Vol.4No.1,(2017):35-44.
- Aviana dan Hidayat. “*Pengaruh Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Daya Pemahaman Materi Pada Pembelajaran Kimia Di SMA Negeri 2 Batang*”. JPS, Vol.3,No.1,(2015)
- Fathonah dan Bukhori. “*Analisis Kesulitan Siswa Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Jerman Secara Daring Selama Pandemi Covid-19 Di Sekolah Menengah Atas*”. Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol.3,No.4(2021)



- Febriana, Pujosusanto. “*Pengembangan Latihan Soal Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI SMA Semester II di Media Blooket*”. *Journal Laterne*, Volume 12, Nomor 2, (2023): Laterne (2023)
- Heymann, H. W. (2005): *Was macht Üben »intelligent«?* In: *PÄDAGOGIK* H. 11/2005, S. 6 – 11
- Hidayatulloh, Praherdhiono, dkk. “*Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam* “. *JKTP*, Vol.3, No.2 (2020)
- Husni, A., Hakim, L., Gayo, M. AR. (1990) “*Buku Pintar Olahraga*”. *Jakarta* : C.V. Mawar Gempita
- Nanda, Rijal, dkk. “*Problematisasi dalam Pembelajaran Bahasa Jerman* “. *Jurnal studi sosial dan edukasi*, Vol.1, No.2 (2023)
- Hadyanti. “*Pengaruh Bentuk Soal dan Motivasi Siswa Terhadap Keterampilan Membaca Bahasa Jerman* “. *JEP*, Vol.8, No.1 (2017)
- Hamalik, Oemar. (2005). “*Proses Belajar Mengajar*”. *Jakarta* : Bumi Aksara Hasibuan & Moedjiono
- Herrington, J., McKenney, S. dkk. (2007). *Design-based Research and Doctoral Students: Guidelines for Preparing a Dissertation*. *Journal ECU Publications*. 4089-4097.
- Prameswari. “*Penerapan media pembelajaran kreises brett dengan tema Gegenstande in der schule bagi siswa kelas X Bahasa SMAN 9 Malang* “. *Skripsi*, (2019)
- Slavin, Robert E. (2008) “*Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik* “. *Bandung*: Nusa Media
- Saputro, Sari, dkk. 2021. “*Pemanfaatan Alat Peraga Benda Konkret untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar*” *jurnal learning*, Vol.5, No.4 (2021)
- Sri Rahayu, dkk. “*Pengembangan Soal High Order Thinking Skill untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Matematika Siswa Sekolah Dasar* “. *Jl*, Vol.7, No.2, (2020)
- Sugiyono. (2019) “*Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D* “. *Bandung*: ALFABETA
- Sukadiyanto. (2010). “*Pengantar teori dan meto-dologi melatih fisik* “. *Yogyakarta*
- Sukardi. (2011). “*Evaluasi Pendidikan Prinsip dan Operasional* “. *Jakarta*: PT Bumi Aksara.
- Tita, Siti. “*Pengembangan Soal Tes untuk Mengukur Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa dalam Bidang Bentuk Aljabar* “. *JPPM*, Vol.3, No.2 (2021)
- Yunanto, Prayogi, dkk. “*Penerapan Unsur Permainan Pada Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris* “. *JUPITER*, Vol.13, No.1 (2021)