

KARTU KEMUDI PINTAR (KKP) BASIERT AUF GRAPHISCH ALS LERNMEDIUM FÜR DIE BEHERRSCHUNG DES DEUTSCHEN WORTSCHATZES IM SINGULAR UND PLURAL FÜR DIE SCHÜLER IN DER KLASSE XI SMA NEGERI 12 SURABAYA

Rosiana Putri Hemi

(Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya)rosianaputri1@yahoo.com

Dra. Rr. Dyah Woroharsi P.,M.Pd

(Pendidikan Bahasa dan Sastra Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya)

Auszug

Wortschatz ist eine wichtige Bestandteil im Deutschlernen. Mit dem Wortschatz kann Schüler vier Sprachfertigkeiten veranstalten, die Leseverstehen, Schreibfertigkeit, Sprechfertigkeit und Hörverstehen sind. Um Wortschatz zu Beherrschen wird ein Medien gebraucht, die die Deutsche Wortschatzen zu einfachen. Umfrage zeigt, dass 75,66% Schüler Schwierigkeiten im wortschatzlernen erleben, wie Singular und Plural. Diese Untersuchung beschreibt des Entwicklungsprozesse und die Anweisung. Methoden des Untersuchung ist descriptive qualitative. Forschung des Untersuchung ist ein Product um Deutsche Wortschatzen im Singular und Plural heißt Kartu Kemudi Pintar (KKP) basiert auf graphisch. Kartu Kemudi Pintar (KKP) basiert auf graphisch, besteh aus Viereck (31 cm) und zwei Kreise (23,5 cm). Kartu Kemudi Pintar (KKP) wird Art Paper 260 gr/m² gemacht. In der mitte des Kartu Kemudi Pintar (KKP) wird doff gegeben, so dass kann drehungen wie das Lenkrad. In der Viereck wird 18 teilen, dann Bilder und heißen Elektrik und Non-Elektrik werden gegeben, die passen mit dem Thema Schulsachen. Kartu Kemudi Pintar (KKP) basiert auf graphisch ist blau und die Kreise sind rot. Kartu Kemudi Pintar (KKP) basiert auf graphisch wird kann Lernen nutzen im Wortschatzlernen auf wirksamkeit.

Stichwörter Medien, Kartu Kemudi Pintar (KKP), Wortschatz

Abstract

vocabulary is a very important component in learning German language. Though vocabulary, student can apply the four language skills of reading, writing, speaking and listening. To be able to mastery vocabulary necessary to have media that facilitate mastery vocabulary in German language. Based on questionnaire data showed that 75,66% of student have difficulty in learning vocabulary, especially singular and plural nouns. This study describes the development steps media and instructions for use. This research method is descriptive qualitative. The result of this research ia a product for vocabulary singular and plural nouns named Kartu Kemudi Pintar (KKP) based on graphic. Kartu Kemudi Pintar (KKP) based graphic consists of square side 31 cm and two cricles with a diameter 23,5 cm. Made from Paper Aert 260g/m². In der middle of Kartu Kemudi Pintar (KKP) give doff that can be played like a steering wheel. On the side of square divided into 18 parts, and then add the picture and name of the nouns Elektric and Non-Electric accordance Object in School. The square is blue and the circles is red. Kartu Kemudi Pintar (KKP) based graphic is expected to be used by teachers in teaching vocabulary in German language effectively and efficiency.

Keyword : Media, Kartu Kemudi Pintar (KKP), Vocabulary

EINFÜHRUNG

Wortschatz ist eine wichtige Bestandteil im Deutschlernen. Mit dem Wortschatz kann Schüler vier Sprachfertigkeiten veranstoßen, die Leseverstehen, Schreibfertigkeit, Sprechfertigkeit und Hörverstehen. Um Wortschatz zu Beherrschen, brauchen Medien die deutsche Wortschatz zu einfachen.

Medien ist alle etwas verteilung, um auftrag, gefühl, aufmerksamkeit und wille der Schüler zu lernen (Miarso im Rudi dan Cepi, 2007:6).

Bevor die Untersuchung im Klasse XI MIA 4 SMA Negeri 12 Surabaya zeigt, daß 75,66% Schüler im Klasse XI Schwierigkeit haben im deutsche Singular und Plural Wortschatzen.

Die Forscherin macht Medien Kartu Kemudi Pintar (KKP) basiert auf graphische zu helfen dem Schülern im Klasse XI um die deutsche Singular und plural Wortschatzen zu Beherrschen. Das Lernmedien entwicklung von Medien Kartu Kemudi Pintar (KKP) des Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A. Medien Kartu Kemudi Pintar (KKP) spezial machen mit dem Kinder geiß spielen.

Das Problem dieser Untersuchung ist :

- Wie ist die Entwicklungsprozess des Lernmediens Kartu Kemudi Pintar (KKP), um die deutsche singular und plural Wortschatzen Schüler in der Klasse XI SMA Negeri 12 Surabaya zu Beherrschen?

Das Ziel dieser Forschung ist:

- die Beschreibung des Entwicklungsprozess von Kartu Kemudi Pintar (KKP) basiert auf graphische um die deutsche singular und plural Wortschatzen Schüler in der Klasse XI SMA Negeri 12 Surabaya zu Beherrschen

Die Entwicklungsprozess eines Medien Kartu Kemudi Pintar (KKP) auf Deutsch, die besteht aus :

1. Kartu Kemudi Pintar (KKP)
2. Handbuch-Spiel von Kartu Kemudi Pintar (KKP)

Die Abgrenzung dieser Untersuchung sind :

1. Materien im Medien paß mit dem Wortschatz im Thema Schulsachen.
2. Im Untersuchung nur im Validierung, mehr fokus im Herstellungsprozess Medien Kartu Kemudi Pintar (KKP) basiert auf graphische.

DISKUSSION

Die Entwicklungsprozess Medien Kartu Kemudi Pintar (KKP) basiert auf graphische ist descriptive qualitative mit dem Theory Susilana dan Cepi (2007) besteht aus :

1. Die Bedürfnisse und der Charakterliche der Studierenden identifizieren.

Die Ergebnisse der Identifizierung der Bedürfnisse und der Charakterliche von Schüler in der Schule (SMA Negeri 12 Surabaya) ist gefunden, daß 75,66% der Schüler Schwierigkeit haben, die deutsche singular und plural Wortschatzen zu beherrschen. Und 94,58% die Schüler brauchen ein Lernmedium, um die deutsche Wortschatzen zu Beherrschen.

2. Die Ziele formulieren

Formulierung der Ziel des die Entwicklungsprozess Medien Kartu Kemudi Pintar (KKP) basiert auf graphische sind bestimmung die Ziele erreicht werden sollen, daß Medien wird gemacht kann nutzen geben and , die Ziele erreicht werden sollen.

3. Formulieren des Materials

Die deutsche singular und plural Wortschatzen aus dem Der Turm:2 Buch thema Schule mit dem Subthema Schulsachen.

Non-Elektrik

- | | |
|---------------------|----------------------|
| *der Spitzer | - die Spitzer |
| *das Heft | - die Hefte |
| *der Bleistift | - die Bleistifte |
| *das Foto | - die Fotos |
| *der Kugelschreiber | - die Kugelschreiber |
| *der Farbstift | - die Farbstifte |
| *die Radiergummi | - die Radiergummis |
| *die Schultasche | -die Schultaschen |
| *der Zirkel | - die Zirkels |
| *die Tafel | - die Tafeln |
| *der Filzstift | - die Filzstifte |
| *der Textmarker | - die Textmarker |
| *das Lineal | - die lineale |
| *die Schere | - die Scheren |
| *die Zeitung | - die Zeitungen |
| *der Schuh | - die Schuhe |
| *die Uniform | - die Uniformen |
| *das Wörterbuch | - die Wörterbücher |

Elektrik

- | | |
|--------------------|-----------------------|
| *der Computer | - die Computer |
| *der LCD Projektor | - die LCD Projektoren |
| *die CD | - die CDs |
| *der Rechner | - die Rechners |
| *das Modem | - die Modems |
| *der Leitungsdraht | - die Leitungsdraht |
| *die Tastatur | - die Tastaturen |
| *die Maus | - die Mäuse |
| *der Lautsprecher | - die Lautsprecher |
| *der Drucker | - die Drucker |
| *das Flashdisk | - die Flashdisk |
| *der MP3-Player | - die MP3-Player |
| *der CD-Player | - die CD-Player |
| *die Lampe | - die Lampen |
| *die Klimaanlage | - die Klimaanlage |
| *der Fotokopierer | - die Fotokopierer |
| *das Laptop | - die Laptops |
| *der Monitor | - die Monitoren |

4. Formulierung von Erfolg Messwerkzeuge

Formulierung von Erfolg Messwerkzeuge benutzen Validierung von Medienexpert und Materialexpert, Reaktionen von den Schülern zu den Medien Kartu Kemudi Pintar (KKP) basiert auf graphische.

5. Formulierung des Medienprogramms

Formulierung des Medienprogramms in Entwicklungsprozess des Medien Kartu Kemudi Pintar (KKP) umfassen die Prozess der Bestimmung des Standards der Kompetenz, die Indikatoren und die Ziel erreicht werden sollen.

6. Einem Medien Skript schreiben

Die Schritten dem einem Medien Skript schreiben bedecken vier schritten, nämlich :

a. Identifizierung Programm

Die Tätigkeit ist um ziel zu kompilieren.

b. Überprüfung der Literatur.

c. Skript schreiben.

Die Tätigkeit ist aufstellung Konzept von Medien kartu Kemudi Pintar (KKP) basiert auf graphische, nämlich :

1. Bestimmen die größte Kartu Kemudi Pintar (KKP) basiert auf graphische.
2. Bestimmen die Art des Papiers für Kartu Kemudi Pintar (KKP) basiert auf graphische.
3. Bestimmen wörter im Kartu Kemudi Pintar (KKP) basiert auf graphische.
4. Suchen das passen Bild mit dem jede Wortschatz im Internet.
5. Bestimmen Schriftgröße und art des wörter.
6. Verwendung software *Coreldraw* um hintergrund und farben des Bild im Kartu Kemudi Pintar (KKP) basiert auf graphische.
7. Verwendung software *Coreldraw* um Bildgröße Im Kartu Kemudi Pintar (KKP).
8. Canon Drucker zu printer Kartu Kemudi Pintar (KKP) basiert auf graphische.

d. Die Produktion

Die Tätigkeit sind Design von Kartu Kemudi Pintar (KKP) basiert auf graphische entwerfen.

7. Tes und Revision

Die Ergebnisse von der Validierung überprüfen mit der Formel:

$$P = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100 \%$$

Validierung von Medienexpert zeigt, daß 90% mit Bewertungskriterien "Sehr Stark", und diese Validierung von Materialexpert zeigt, daß 90% mit Bewertungskriterien "Sehr Stark". Damit wird durchschnittliches Ergebnisse der Notegesamtheit 90% bekommt mit Bewertungskriterien "Sehr Stark" mit der Theori von Likert (Riduwan, 2009:86). Die Ergebnisse sind die Validierung mehr als 61%, ist das Lernmedien sozusagen validie und benutzbar in der Klasse mit Bewertungskriterien "Stark" und "Sehr Stark" und Fachmann sagt, daß Medien mit wenigen Revision ist. Reaktionen von den Schülern sind 95,4% mit Bewertungskriterien "Sehr Stark".Produktrevision wird nach der Validierung überprüfen machen.

ABSCHLUSS

Medien Kartu Kemudi Pintar (KKP) wird auf Identifizierung der Bedürfnisse und Characterliche der Schülern gestellt, daß 75,66% der Schüler Schwierigkeit haben, die deutsche singular und plural Wortschatzen zu Beherrschen. Deshalb brauchen die Schüler ein Lernmedium, um die deutsche singular und plural Wortschatzen zu Beherrschen. Die Ergebnisse von Validierung von Medienexpert und Materialexpert zeigen, daß 90% mit Bewertungskriterien "Sehr Stark". Endlich zeigen die Ergebnisse dieser Untersuchung, daß Kartu Kemudi Pintar (KKP) in der Beherrschung deutsche singular und plural Wortschatzen von den Schülern der Klasse XI benutzt wird.

Vorschlag

Forchung des untersuchung is Media Kartu Kemudi Pintar (KKP) basiert auf graphische wird gemacht kann als lernmedien in Deutschlernen. Media Kartu Kemudi Pintar (KKP) basiert auf graphische is eine medien für die Deutschen wortschatzen im singular und Plural. Außerdem, Medien Kartu Kemudi Pintar (KKP) wird gemacht, die kann als Lernmedien, sondern kann aber auch auf andere Sprachkenntnisse verwendet werden, zB *Schreiben*.

Im Kartu Kemudi Pintar (KKP) basiert auf graphisch, Lehrer muss Klasse Managery. So dass eine direkte Interaktion zwischen schüler und nicht reduziert wird. Und, in Zusammenarbeit mit den Schüler. So dass, Schüler kann selbständig im Kartu kemudi Pintar (KKP) basiert auf ggraphische Nutzen.

BIBLIOGRAPHIE

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta
- , 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (edisi revisi)*. Jakarta:Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*
- Duden. 2009. *Deutsches Wörterbuch*. Mannheim: Dudenverlag
- Fahrudin dan Jamaris. M. 2005. *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Permainan*. Vol 3. No 2. 1-41.
- Heyd, Gertraude. 1991. *Deutsch lernen Grund wissen für Unterricht in deutsch als Fremdsprache*. Frankfurt am Main
- Moleong, Lexy. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Riduwan. 2009. *Skala Pengukuran-Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung. Alfabeta
- Rohman, Muhammad dkk. 2013. *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Sugiyono.2010.*Metode Penelitian PendekatanKuantitatif , Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta

- Susilana, Rudi & Cepi, R. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima
- Tarigan, H. G. 1989. *Metodologi Pengajaran Bahasa (Suatu Penelitian Kepustakaan)*. Jakarta: Depdikbud
- Tarigan, H.G. 1994. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Vallete, R. 1977. *Modern Language testing. Second edition*. San Diego, CA: Harcourt Brace Jovanovich.



UNESA
Universitas Negeri Surabaya

MEDIA KARTU KEMUDI PINTAR (KKP) BERBASIS GRAFIS UNTUK PENGUASAAN KOSAKATA NOMINA SINGULAR DAN PLURAL BAHASA JERMAN PESERTA DIDIK KELAS XI SMA NEGERI 12 SURABAYA

Rosiana Putri Hemi

(Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya)rosianaputri1@yahoo.com

Dra. Rr. Dyah Woroharsi P.,M.Pd

(Pendidikan Bahasa dan Sastra Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya)

Abstrak

Kosakata merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Jerman. Melalui kosakata, peserta didik dapat menerapkan empat keterampilan berbahasa yaitu membaca, menulis, berbicara dan menyimak. Untuk dapat menguasai kosakata diperlukan adanya media yang mempermudah penguasaan kosakata bahasa Jerman. Berdasarkan angket diperoleh data bahwa 75,66% peserta didik mengalami kesulitan mempelajari kosakata, terutama nomina *Singular* dan *Plural*. Penelitian ini mendeskripsikan langkah pengembangan media dan petunjuk penggunaannya. Metode penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini berupa produk untuk penguasaan kosakata nomina *Singular* dan *Plural* bahasa Jerman yang bernama Media Kartu Kemudi Pintar (KKP) berbasis grafis. Kartu Kemudi Pintar (KKP) berbasis grafis terdiri dari sebuah persegi dengan sisi 31 cm dan dua buah lingkaran dengan diameter 23,5 cm. Terbuat dari bahan kertas Art Paper 260 gr/m². Di tengah Kartu Kemudi Pintar (KKP) berbasis grafis ini diberi doff agar dapat di putar seperti kemudi. Pada sisi persegi dibagi menjadi 18 bagian sama besar, lalu ditambahkan gambar dan nama nomina Elektrik dan Non-Elektrik sesuai tema *Schulsachen*. Bagian persegi dari Kartu Kemudi Pintar (KKP) berbasis grafis diberi warna biru dan bagian lingkaran diberi warna merah. Kartu Kemudi Pintar (KKP) berbasis grafis diharapkan dapat digunakan oleh guru dalam mengajarkan kosakata bahasa Jerman secara efektif dan efisien.

Kata Kunci: Media, Kartu Kemudi Pintar, Kosakata.

Abstract

vocabulary is a very important component in learning German language. Though vocabulary, student can apply the four language skills of reading, writing, speaking and listening. To be able to mastery vocabulary necessary to have media that facilitate mastery vocabulary in German language. Based on questionnaire data showed that 75,66% of student have difficulty in learning vocabulary, especially singular and plural nouns. This study describes the development steps media and instructions for use. This research method is descriptive qualitative. The result of this research is a product for vocabulary singular and plural nouns named Kartu Kemudi Pintar (KKP) based on graphic. Kartu Kemudi Pintar (KKP) based graphic consists of square side 31 cm and two circles with a diameter 23,5 cm. Made from Paper Aert 260g/m². In der middle of Kartu Kemudi Pintar (KKP) give doff that can be played like a steering wheel. On the side of square divided into 18 parts, and then add the picture and name of the nouns Elektrik and Non-Electric accordance Object in School. The square is blue and the circles is red. Kartu Kemudi Pintar (KKP) based graphic is expected to be used by teachers in teaching vocabulary in German language effectively and efficiency.

Keyword : Media, Kartu Kemudi Pintar (KKP), Vocabulary

PENDAHULUAN

Kosakata merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Jerman. Melalui kosakata, peserta didik dapat menerapkan empat keterampilan berbahasa yaitu membaca, menulis, berbicara dan menyimak. Untuk dapat menguasai kosakata diperlukan adanya media yang mempermudah penguasaan kosakata bahasa Jerman.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik untuk belajar (Miarso dalam Rudi dan Cepi, 2007:6).

Pra – penelitian di kelas XI MIA 4 SMA Negeri 12 Surabaya menunjukkan bahwa 75,66% peserta didik kelas XI mengalami kesulitan dalam pembelajaran kosakata nomina *Singular* dan *Plural* bahasa Jerman.

Peneliti membuat media Kartu Kemudi Pintar (KKP) berbasis grafis untuk membantu peserta didik kelas XI dalam menguasai kosakata bahasa Jerman. Media pembelajaran ini dikembangkan dari media Kartu Kemudi Pintar (KKP) milik Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A. Media Kartu Kemudi Pintar (KKP) ini dirancang khusus dengan pertimbangan anak menyenangkan permainan.

Permasalahan dari latar belakang penelitian adalah :

- Bagaimanakah pengembangan media Kartu Kemudi Pintar (KKP) berbasis grafis untuk penguasaan kosakata nomina *Singular* dan *Plural* bahasa Jerman kelas XI SMA Negeri 12 Surabaya?

Tujuan penelitian ini adalah :

- Mendeskripsikan langkah pengembangan media Kartu Kemudi Pintar (KKP) berbasis grafis untuk penguasaan kosakata nomina *Singular* dan *Plural* bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA Negeri 12 Surabaya.

Penelitian ini menghasilkan media Kartu Kemudi Pintar (KKP) berbasis grafis berbahasa Jerman yang terdiri dari :

1. Kartu Kemudi Pintar
2. Petunjuk Penggunaan

Batasan Masalah pada penelitian ini meliputi :

1. Materi yang digunakan dalam media disesuaikan dengan kosakata yang berhubungan dengan tema *Schulsachen*.
2. Prosedur penelitian dibatasi pada tahap validasi, agar lebih fokus pada pembuatan produk dalam hal ini media pembelajaran Kartu Kemudi Pintar (KKP) berbasis grafis.

PEMBAHASAN

Jenis pembuatan media Kartu Kemudi Pintar (KKP) ini adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan langkah pengembangan media menurut Susilana dan Cepi (2007) yang terdiri dari 7 (tujuh) tahap, yaitu :

1. Identifikasi kebutuhan peserta didik

Hasil yang diperoleh dari angket identifikasi kebutuhan peserta didik menunjukkan bahwa 75,66% peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajari kosakata nomina *Singular* dan *Plural*

bahasa Jerman. Dan 94,58% peserta didik membutuhkan media pembelajaran untuk membantunya menguasai kosakata bahasa Jerman.

2. Perumusan tujuan

Perumusan tujuan dalam pembuatan media Kartu Kemudi Pintar (KKP) berbasis grafis meliputi menentukan tujuan yang hendak dicapai agar media yang dibuat dapat bermanfaat dan mendukung dalam kegiatan belajar – mengajar.

3. Perumusan materi

Kosakata nomina Singular dan Plural bahasa Jerman diadopsi dari buku *der Turm* : 2 tema *Schule* Sub tema *Schulsachen*.

Non-Elektrik

*der Spitzer	- die Spitzer
*das Heft	- die Hefte
*der Bleistift	- die Bleistifte
*das Foto	- die Fotos
*der Kugelschreiber	- die Kugelschreiber
*der Farbstift	- die Farbstifte
*die Radiergummi	- die Radiergummis
*die Schultasche	- die Schultaschen
*der Zirkel	- die Zirkels
*die Tafel	- die Tafeln
*der Filzstift	- die Filzstifte
*der Textmarker	- die Textmarker
*das Lineal	- die lineale
*die Schere	- die Scheren
*die Zeitung	- die Zeitungen
*der Schuh	- die Schuhe
*die Uniform	- die Uniformen
*das Wörterbuch	- die Wörterbücher

Elektrik

*der Computer	- die Computer
*der LCD Projektor	- die LCD Projektoren
*die CD	- die CDs
*der Rechner	- die Rechners
*das Modem	- die Modems
*der Leitungsdraht	- die Leitungsdraht
*die Tastatur	- die Tastaturen
*die Maus	- die Mäuse
*der Lautsprecher	- die Lautsprecher
*der Drucker	- die Drucker
*das Flashdisk	- die Flashdisk
*der MP3-Player	- die MP3-Player
*der CD-Player	- die CD-Player
*die Lampe	- die Lampen
*die Klimaanlage	- die Klimaanlage
*der Fotokopierer	- die Fotokopierer
*der Laptop	- die Laptops
*der Monitor	- die Monitoren

4. Perumusan alat pengukur keberhasilan

Alat pengukur keberhasilan yang digunakan peneliti adalah angket validator ahli media dan materi, angket respon peserta didik terhadap media Kartu Kemudi Pintar (KKP) berbasis grafis.

5. Perumusan Garis Besar Program Media (GBPM)

Perumusan Garis Besar Program Media (GBPM) dalam pembuatan media Kartu Kemudi Pintar (KKP) berbasis grafis meliputi proses menentukan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran.

6. Penulisan naskah media

Tahapan dalam penulisan naskah media meliputi empat tahapan, yaitu :

- a. Mengidentifikasi program
Kegiatan yang dilakukan yaitu menyusun tujuan pembelajaran dan sasaran.
- b. Mengkaji literature
- c. Membuat naskah
Pada tahap ini dilakukan kegiatan penyusunan konsep dari media Kartu Kemudi Pintar (KKP) berbasis grafis yang meliputi :
 1. Menentukan ukuran Kartu Kemudi Pintar (KKP) berbasis grafis.
 2. Menentukan jenis kertas yang digunakan untuk Kartu Kemudi Pintar (KKP) berbasis grafis.
 3. Menentukan huruf yang akan digunakan dalam penulisan di Kartu Kemudi Pintar (KKP) berbasis grafis.
 4. Mencari gambar pendukung yang sesuai dengan tiap kosakata di Internet berbasis grafis.
 5. Menentukan ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam penulisan berbasis grafis.
 6. Penggunaan *software Coreldraw* yang digunakan untuk memaksimalkan latar belakang dan warna gambar pendukung dalam Kartu Kemudi Pintar (KKP) berbasis grafis.
 7. Penggunaan *software Coreldraw* yang digunakan untuk menyesuaikan ukuran gambar pendukung dalam Kartu Kemudi Pintar (KKP) berbasis grafis.
 8. Printer *Canon* untuk mencetak media Penggunaan *software Coreldraw* yang Kartu Kemudi Pintar (KKP) berbasis grafis.

d. Kegiatan Produksi

Pada tahap ini dilakukan perancangan desain dari media Kartu Kemudi Pintar (KKP) berbasis grafis.

7. Tes/uji coba dan Revisi

Data yang diperoleh dari tes hasil validasi ahli dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100 \%$$

Validasi media sebesar 90% dan validasi materi sebesar 90%. Maka dari itu diperoleh presentase rata – rata hasil penilaian keseluruhan sebesar 90% dan tergolong dalam kriteria “Sangat Kuat” dengan berpedoman pada skla Likert (Riduwan, 2009:86). Media dapat dikatakan layak jika hasil analisis kelayakan media mendapat nilai >61%, atau dengan kriteria “Kuat” dan “Sangat Kuat” dan ahli

menyatakan media ini layak digunakan dengan sedikit revisi. Hasil angket respon peserta didik sebesar 95,4% dengan kriteria sangat kuat. Revisi produk dilakukan setelah memperoleh saran perbaikan dari validator.

PENUTUP

Simpulan

Media Kartu Kemudi Pintar (KKP) dibuat berdasarkan angket analisis kebutuhan peserta didik yang menunjukkan bahwa 75,66% peserta didik merasa kesulitan dalam mempelajari kosakata nomina *Singular* dan *Plural* bahasa Jerman dan juga membutuhkan media pendukung untuk membantunya menguasai kosakata nomina *Singular* dan *Plural* bahasa Jerman. Hasil rata – rata dari validasi ahli media dan materi, diperoleh presentase rata – rata hasil penilaian keseluruhan sebesar 90% dan tergolong dalam kriteria “Sangat Kuat”, maka dari itu media kartu Kemudi Pintar (KKP) berbasis grafis yang dibuat dapat digunakan untuk penguasaan kosakata nomina *Singular* dan *Plural* bahasa Jerman.

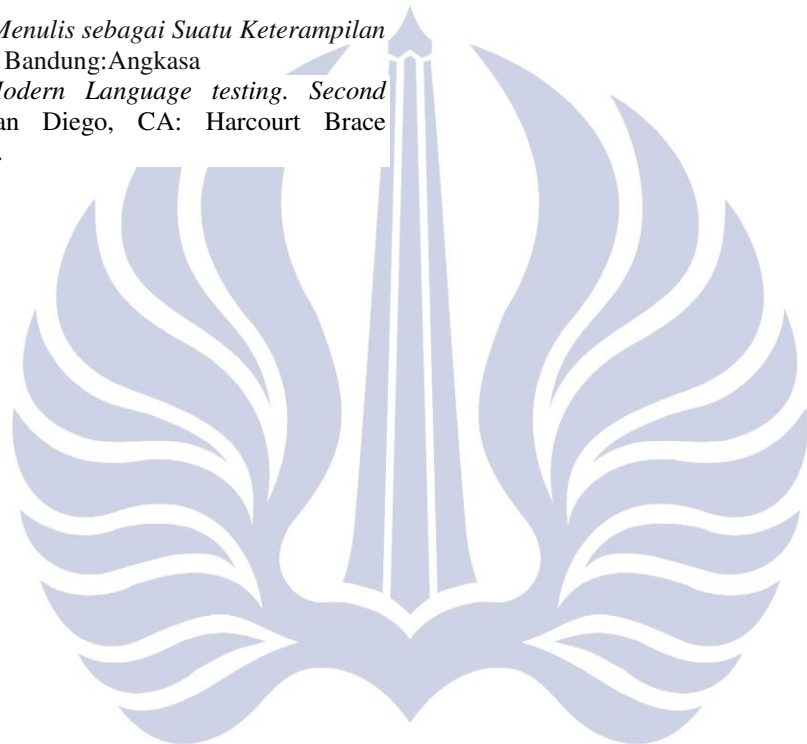
Saran

Hasil penelitian berupa media Kartu Kemudi Pintar (KKP) berbasis grafis yang telah dibuat ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jerman. media Kartu Kemudi Pintar (KKP) berbasis grafis merupakan media pembelajaran yang mempermudah peserta didik untuk menguasai kosakata nomina *Singular* dan *Plural* bahasa Jerman. Selain itu, media Kartu Kemudi Pintar (KKP) diharapkan juga dapat digunakan pada keterampilan berbahasa lainnya, misalnya keterampilan menulis (*Schreiben*). Dalam menggunakan media Kartu Kemudi Pintar (KKP) berbasis grafis ini, pendidik harus dapat menguasai kelas, sehingga interaksi langsung antara peserta didik dengan pendidik tidak berkurang. Dan, menjalin kerjasama dengan peserta didik. Agar, peserta didik tetap dapat mandiri dalam menggunakan media Kartu Kemudi Pintar (KKP) berbasis grafis.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta
- , 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (edisi revisi)*. Jakarta:Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*
- Duden. 2009. *Deutsches Wörterbuch*. Mainheim: Dudenverlag
- Fahrudin dan Jamaris. M. 2005. *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Permainan*. Vol 3. No 2. 1-41.
- Heyd, Gertraude. 1991. *Deutsch lernen Grund wissen für Unterricht in deutsch als Fremdsprache*. Frankfurt am Main

- Moleong, Lexy. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Riduwan. 2009. *Skala Pengukuran-Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung. Alfabeta
- Rohman, Muhammad dkk. 2013. *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Sugiyono.2010.*Metode Penelitian PendekatanKuantitatif , Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Susilana, Rudi & Cipi, R. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima
- Tarigan, H. G. 1989. *Metodologi Pengajaran Bahasa (Suatu Penelitian Kepustakaan)*. Jakarta: Depdikbud
- Tarigan, H.G. 1994. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung:Angkasa
- Vallete, R. 1977. *Modern Language testing. Second edition*. San Diego, CA: Harcourt Brace Jovanovich.



UNESA

Universitas Negeri Surabaya