

MEDIA ULAR TANGGA 3 DIMENSI UNTUK KETERAMPILAN MENULIS BAHASA JERMAN SISWA KELAS X SMA

Ani Dwi Yanti

Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Jurusan Bahasa dan Sastra Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

anidwiyanti14@gmail.com

Dra. Fahmi Wahyuningsih, M.Pd.

Prodi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Berdasarkan angket kebutuhan siswa yang telah disebar di kelas X MIA 5 SMAN 3 Lamongan, sebanyak 60,71% siswa menyatakan merasa kesulitan dalam menulis kalimat bahasa Jerman. Kemudian sebanyak 57,14% siswa merasa tertarik dengan media pembelajaran berupa permainan. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa menguasai keterampilan menulis bahasa Jerman. Media ular tangga 3 dimensi merupakan bentuk modifikasi permainan ular tangga menjadi bentuk 3 dimensi. Di dalam ular tangga 3 dimensi terdapat kosakata dan gambar yang dapat membantu siswa menulis kalimat bahasa Jerman.

Penelitian ini memiliki rumusan masalah „Bagaimana pengembangan media ular tangga 3 dimensi untuk pembelajaran keterampilan menulis bahasa Jerman siswa kelas X SMA?“. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media ular tangga 3 dimensi untuk pembelajaran keterampilan menulis bahasa Jerman siswa kelas X SMA. Langkah-langkah pengembangan media dalam penelitian ini menggunakan teori Sadiman tetapi hanya sampai tahap validasi. Proses pengembangan media ular tangga 3 dimensi diantaranya : (1) tahap pra-produksi, (2) tahap produksi, dan (3) tahap pasca-produksi.

Hasil dari penelitian ini adalah: (1) kualitas media berdasarkan penilaian validator ahli media memperoleh nilai sebesar 91,25% dengan kualitas “sangat baik” dan memerlukan sedikit revisi, (2) kualitas media berdasarkan penilaian validator ahli materi mendapat nilai sebesar 90% dengan kualitas “sangat baik” dan dapat digunakan tanpa revisi. Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media ular tangga 3 dimensi yang dikembangkan layak digunakan untuk pembelajaran menulis bahasa Jerman kelas X SMA.

Kata Kunci: *media, ular tangga, 3 Dimensi, keterampilan menulis*

Abstract

Based on the student needs questionnaires that has been spread in the class X MIA 5 SMAN 3 Lamongan, there are 60.71% of students who have difficulty writing German sentences. Then as many as 57.14% of students said who are interested in game of learning media. Therefore, it takes a media that can help students write German sentences. 3-dimensional snakes and ladders media is a modification form of the snakes and ladders into 3 dimensional form. There are vocabulary and pictures in 3-dimensional snakes and ladders media that can help students write German sentences.

This study has a problem “How to develop 3-dimensional snakes and ladders media for learning German language writing skill of student class X SMA?”. The purpose of this study is to describe the development process of 3-dimensional snakes and ladders media for learning German language writing skill of student class X SMA. The steps of media development in this study use Sadiman’s theory but only until validation. The development process of 3-dimensional snakes and ladders media are : (1) pre-production, (2) production, and (3) post-production.

The result of this study are: (1) media quality based on expert media validator assessment get 91,25% value with “very good” quality and require little revision, (2) media quality based on expert materi validator assessment get 90% value with “very good” and can be used without revision. Based on the validation result, it can be concluded that 3-dimensional snakes and ladders media developed feasible to be used for learning to write German language class X SMA.

Keywords: *media, snakes and ladders, 3 dimensions, writing skill.*

PENDAHULUAN

Salah satu dari keempat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa yaitu menulis. Menulis sendiri merupakan keterampilan paling akhir setelah ketiga keterampilan lainnya (menyimak, berbicara, dan membaca) yang dikuasai oleh siswa (Tarigan, 2008:1). Salah satu produk kegiatan menulis adalah kalimat. Sesuai dengan pembelajaran bahasa Jerman kurikulum 2013, siswa harus menguasai menulis kalimat bahasa Jerman. Namun masih menurut Tarigan (2008:4), menulis bukanlah hal yang mudah sebab menulis tidak datang dengan sendirinya. Butuh latihan yang intens dan terus-menerus untuk dapat menguasainya. Sedangkan durasi pembelajaran bahasa Jerman di sekolah berdasarkan kurikulum 2013 hanya 2 jam pelajaran seminggu.

Hal tersebut didukung dengan hasil studi pendahuluan berupa angket kebutuhan siswa yang telah disebar di kelas X MIA 5 SMAN 3 Lamongan, sebanyak 39,28% siswa di kelas tersebut mempunyai minat yang tinggi untuk mempelajari bahasa Jerman. Namun, sebanyak 60,71% siswa merasa kesulitan menulis kalimat bahasa Jerman. Diantaranya sebanyak 60,71% siswa merasa kesulitan menyusun kata menjadi kalimat bahasa Jerman, 71,43% siswa merasa kesulitan memilih kosakata dalam bahasa Jerman, dan 50% lainnya merasa kesulitan memproduksi kalimat bahasa Jerman.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran yakni dengan penggunaan media pembelajaran (Arsyad, 2013:29). Berbekal hasil angket identifikasi kebutuhan siswa, diketahui pula sebanyak 57,14% siswa tertarik dengan media pembelajaran berupa permainan untuk mengatasi kesulitan menulis bahasa Jerman. Oleh karena itulah dalam penelitian ini dikembangkan media ular tangga 3 dimensi.

Media ular tangga 3 dimensi merupakan modifikasi permainan ular tangga biasa sehingga memiliki wujud 3 dimensi. Sesuai dengan namanya, ular tangga 3 dimensi berbentuk 3 dimensi atau memiliki volume (panjang, lebar dan tinggi) (Sudjana, 2010:3). Ular tangga 3 dimensi dibentuk menyerupai anak tangga, dengan aturan pemain melempar dadu lalu melangkah sesuai angka yang keluar pada dadu. Perbedaan ular tangga biasa dan ular tangga 3 dimensi adalah pada saat pemain berhenti pada angka tertentu, pemain harus membuka kotak tersebut dan merangkai kata yang muncul menjadi suatu kalimat.

Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat membuat siswa bermain sambil belajar. Masing-masing siswa akan memperoleh pengalaman langsung membuat kalimat bahasa Jerman dengan turut serta dalam permainan. Pengalaman langsung akan membuat siswa

lebih paham tentang materi pembelajaran yang disampaikan, (Dale dalam Sadiman, 2014:8). Saat melakukan permainan yang menyenangkan, siswa tidak menyadari bahwa mereka sedang melakukan pembelajaran. Siswa pun tidak merasa bosan saat proses belajar berlangsung sehingga motivasi siswa dalam belajar meningkat. Permainan ular tangga juga merupakan permainan yang mudah untuk dimainkan dan sudah terkenal di masyarakat.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu "Bagaimana pengembangan media ular tangga 3 dimensi untuk pembelajaran keterampilan menulis kalimat bahasa Jerman siswa kelas X SMA?"

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media ular tangga 3 dimensi untuk pembelajaran keterampilan menulis kalimat bahasa Jerman siswa kelas X SMA.

KAJIAN PUSTAKA

1. Media Pembelajaran

„Medien oder Unterrichtsmittel sind alle gegenständlichen Mittel, die dem Lehrer dazu dienen, etwas darzustellen, zu veranschaulichen, bestimmte Lehr und Lehrprozesse zu unterstützen oder überhaupt erst zu ermöglichen“ (media atau alat pembelajaran adalah semua bahan-bahan konkret yang dapat membantu pengajar dalam mengajar, menggambarkan, menjelaskan sesuatu seperti aslinya), Heyd (1991:182).

2. Media Ular Tangga 3 Dimensi

Media tiga dimensi adalah suatu benda yang memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi (Sudjana, 2010:3). Ular tangga 3 dimensi merupakan perwujudan bentuk tiga dimensi dari permainan ular tangga yang umumnya berbentuk dua dimensi. Media ular tangga tiga dimensi dibuat menyerupai bentuk permainan aslinya sehingga peserta didik dapat bermain dan belajar secara menyenangkan. Permainan ular tangga berbentuk 3 dimensi yang terbuat dari karton box berukuran 60x50x50 cm yang di dalam setiap nomor terdapat kertas materi berisi kosakata dan gambar pendukung kata kerja, serta digunakan untuk mendukung proses pembelajaran.

3. Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis adalah berbahasa yang produktif dan ekspresif serta kompleks sebab penulis harus terampil memanfaatkan grafologi, struktur bahasa, dan kosakata, yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung (Tarigan, 2008:3-4).

4. Kalimat

„Satz ist eine Einheit, die aus einem Prädikat mit finiten Verb und alle zugehörigen Satzgliedern besteht” (kalimat adalah sebuah kesatuan yang terdiri atas predikat dan kata kerja yang dapat berubah serta semua yang berhubungan dengan bagian dari kalimat), (Schmitt, 1985: 107).

METODE PENELITIAN

Penulisan penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menjabarkan proses pengembangan media ular tangga 3 dimensi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*).

Ada enam langkah yang dilakukan dalam penelitian ini. Berikut ini adalah langkah-langkah prosedur penelitian pengembangan menurut Sadiman (2014: 101): (1) Identifikasi kebutuhan, (2) perumusan tujuan, (3) perumusan butir-butir materi, (4) perumusan alat ukur keberhasilan, (5) penulisan naskah media, dan (6) validasi.

Subjek penelitian ini adalah kosakata dan gambar yang terdapat dalam media ular tangga tiga dimensi. Data berupa hasil analisis angket kebutuhan siswa dan angket validasi. Data penelitian ditulis dan dijabarkan secara deskriptif kualitatif serta kemudian disimpulkan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah studi pustaka, observasi, dan angket. Data pada penelitian ini akan dianalisis sesuai langkah-langkah berikut ini: (1) menganalisis hasil angket kebutuhan siswa, (2) menyusun tujuan pembelajaran dan materi, (3) membuat media, (4) melakukan validasi ahli media dan ahli materi, dan (5) menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berupa penjabaran secara deskriptif proses pembuatan media ular tangga 3 dimensi dari proses pra-produksi, produksi dan pasca-produksi. Materi yang digunakan dalam media sesuai dengan tema *Schule*, subtema *Schulaktivitäten* dan sesuai dengan KD 4.3 kurikulum 2013 untuk kelas X semester 2.

Tahap perumusan naskah media:

1. Tahap Pra-produksi : menentukan alat dan bahan yang praktis dan mudah didapatkan, menentukan ukuran ular tangga 3 dimensi, menentukan warna ular tangga 3 dimensi, menentukan bahan dan ukuran kartu materi, menentukan kosakata dan gambar untuk materi, menentukan jenis dan ukuran *font*, penggunaan *software Photoshop*.
2. Tahap Produksi : Menentukan alat dan bahan, membuat fisik ular tangga 3 dimensi, membuat kartu materi, membuat petunjuk permainan.

3. Tahap Pasca-produksi : pengecekan produk dan validasi.

Hasil rekapitulasi data angket kebutuhan siswa di kelas X MIA 5 SMAN 3 Lamongan :

- 60,71% siswa merasa kesulitan menulis kalimat bahasa Jerman.
- 60,71% siswa kesulitan menyusun kata menjadi kalimat bahasa Jerman.
- 71,43% siswa merasa kesulitan memilih kosakata bahasa Jerman.
- 50% siswa kesulitan memproduksi kalimat bahasa Jerman.
- 60,71% siswa merasa memerlukan media pembelajaran bahasa Jerman.
- 57,14% siswa merasa tertarik dengan media permainan.
- 64,29% siswa menyatakan senang apabila pembelajaran menggunakan media permainan.
- 67,86% siswa merasa senang jika media pembelajaran mudah digunakan.
- 50% siswa membutuhkan media pembelajaran yang memiliki unsur gambar dan warna.

Hasil validasi ahli materi

| N o | Indikator penilaian | Skor max | Skor | Presentase | Keterangan |
|--------------|---------------------|----------|------|------------|-------------|
| 1 | Unsur Visual | 28 | 25 | 89,29% | Sangat Baik |
| 2 | Unsur Tulisan | 16 | 16 | 100% | Sangat Baik |
| 3 | Fisik Media | 16 | 14 | 87,5% | Sangat Baik |
| 4 | Isi Media | 20 | 18 | 90% | Sangat Baik |
| Total | | 80 | 73 | 91,25% | Sangat Baik |

Hasil validasi ahli media

| No | Indikator Penilaian | Skor | Kriteria Penilaian |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------|------|--------------------|
| 1 | Isi materi dalam media ular tangga 3 dimensi sesuai dengan KD keterampilan menulis bahasa Jerman. | 4 | Sangat Baik |
| 2 | Penggunaan media sesuai dengan tujuan pembelajaran. | 4 | Sangat |

| | | | |
|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-------------|
| | | | Baik |
| 3 | Penggunaan media ular tangga 3 dimensi dapat mendukung pembelajaran menulis kalimat bahasa Jerman. | 4 | Sangat Baik |
| 4 | Kosakata dalam media ular tangga 3 dimensi sesuai dengan pembelajaran tema <i>Schule</i> . | 3 | Baik |
| 5 | Kosakata yang digunakan jelas dan mudah dipahami. | 4 | Sangat Baik |
| 6 | Pemilihan judul media menarik. | 4 | Sangat Baik |
| 7 | Media ular tangga 3 dimensi dapat menarik minat dan perhatian siswa. | 3 | Baik |
| 8 | Bahasa yang digunakan dalam media ular tangga 3 dimensi sesuai dengan karakteristik siswa. | 3 | Baik |
| 9 | Materi yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa. | 4 | Sangat Baik |
| 10 | Media ular tangga 3 dimensi dapat membantu siswa menguasai menulis kalimat bahasa Jerman dengan tema <i>Schule</i> . | 3 | Baik |
| Total | | 36 | Sangat Baik |
| Skor Max | | 40 | |
| Presentase | | 90% | |

PENUTUP

Simpulan

Hasil dari penelitian ini adalah: (1) kualitas media berdasarkan penilaian validator ahli media memperoleh nilai sebesar 91,25% dengan kualitas “sangat baik” dan memerlukan sedikit revisi, (2) kualitas media berdasarkan penilaian validator ahli materi mendapat nilai sebesar 90% dengan kualitas “sangat baik” dan dapat digunakan tanpa revisi. Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media ular tangga 3 dimensi yang dikembangkan layak digunakan untuk pembelajaran menulis kalimat bahasa Jerman kelas X SMA.

Saran

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dibatasi hingga tahap validasi. Penelitian ini belum diuji cobakan. Diharapkan ada penelitian lebih lanjut untuk

mengembangkan penelitian ini. Selain itu diharapkan media ular tangga 3 dimensi dapat digunakan untuk pembelajaran kelas XI dan XII.

DAFTAR PUSTAKA

_____. *Meine erste Spielesammlung*. (online). (<https://mytoysgroup.scene7.com/is/content/myToysGroup/1731715-02-A-D>, diakses pada 21 Januari 2018).

Arikunto, Suharsimi. (2006). *Metodologi Penelitian*. Mataram: Yayasan Cerdas Press.

Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Bierzová, Kristýna. 2014. *Fertigkeit Schreiben*. (Online). (http://is.muni.cz/el/1441/podzim2008/NJ2MP_3DI/um/SCHREIBEN.pdf , diakses pada 25 April 2017).

Creswell, John W. (2016). *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Dimiyati, dkk, (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.

Dreyer, H dan Schmitt, V. (1985). *Lehr- und Übungsbuch der deutschen Grammatik*. München: Max Hueber.

Dvořáková, Dana. (2007). *Spiele im Deutschunterricht*. (Online). (https://is.muni.cz/th/79404/pdf_m/diplom_prace.pdf, diakses pada 21 Januari 2018).

Gredler, Margaret. E. (2011). *Learning and Instruction Teori dan Aplikasi*. (Ed ke6). Jakarta: Prenada Media Group.

Hamdani. (2005). *Manfaat Media Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Cipta

Heyd, Gertraude. (1991). *Deutsch Lehren Grundwissen für den Unterricht in Deutsch als Fremdsprache*. Frankfurt am Mein: Verlags Moritz Dresterweg.

Kast, Bernd. (1992). *Fertigkeit Schreiben*. Kassel: Langenscheidt.

Kusnandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Munandi, Yudhi. (2012). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada.

Nana, Sudjana & Rivai Ahmad. (1997) *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru.

- Niemann, M. R., H. D. Kim. (2012). *Studio D AI DAF Sprachtraining*. Jakarta: Katalis.
- Riduwan. (2008). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfa Beta.
- Rosati, Mufika. (2016). *Pengembangan Media Puzzle Gambar Seri untuk Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII SMA*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya. Jurusan Pendidikan dan Sastra Jerman. UNESA.
- Saddhono, Kundharu dan St. Y. Slamet. (2012). *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Teori dan Aplikasi)*. Bandung: Karya Putra Darwati.
- Sadiman, Arief, dkk. (2014). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Schümann, Anja. (2012). *Ping Pong 2 – In der Freizeit – Schlangen und Leitern*. (online). (<https://www.hueber.de/media/36/pp2tk1-l04-schlangen-leitern.pdf>, diakses pada 22 Januari 2018)
- Schöfeller, Sabine. (2013). *Die Vermittlung und Überprüfung der Schreibfertigkeit in Deutsch als Fremdsprache auf Niveau B2*. Masterarbeit. Wien: Universität Wien. (online, diakses pada 22 Januari 2018)
- Slamet, Y. St. (2007). *Dasar-Dasar Keterampilan Berbahasa*. Surakarta: UNS Press.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadita, Nana Syaodih. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. (2009). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Ulfa, Ifatul. 2014. *Pengembangan Media Ular Tangga 3D (Tiga Dimensi) Melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments) Terhadap Penguasaan Kosakata Hiragana Siswa Kelas X SMAN 1 Dawarblandong Mojokerto Tahun Ajaran 2013/2014*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya. Jurusan Bahasa Jepang. UNESA
- Tim Penyusun. (2014). *Buku Panduan Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni*. Surabaya: Unesa.

DREIDIMENSIONALEN LEITERSCHLANGENMEDIEN FÜR DIE DEUTSCHE SCHREIBFERTIGKEIT DER SCHÜLER KLASSE X SMA

Ani Dwi Yanti

Pädagogik der deutsche Sprache Abteilung, Sprache und Kunst Fakultät, Surabaya Universität

anidwiyanti14@gmail.com

Dra. Fahmi Wahyuningsih, M.Pd.

Pädagogik der deutsche Sprache Abteilung, Sprache und Kunst Fakultät, Surabaya Staatliche Universität

Auszug

Basierend auf Bedürfnisse Fragebogen, die in der Klasse X MIA 5 SMAN 3 Lamongan verteilt wurden, gibt es 60,71% Schüler, die Schwierigkeiten haben, wenn sie deutsche Sätze schreiben. 57,14% interessieren sich die Schüler für das Spiellernmedien. Deshalb brauchen die Schüler Medien, die ihnen helfen, deutsche Satze zu schreiben. Dreidimensionalen Leiterschlangenmedien ist eine Modifikation Form der Leiterspiel in 3 dimensionale Form. In dieser Medien gibt es Vokabeln und Bilder, die den Schülern helfen können, um deutsche Sätze zu schreiben.

Das Problem dieser Untersuchung ist „Wie ist die Entwicklungsschritte der dreidimensionalen Leiterschlangenmedien beim Deutschschreibfertigkeitunterricht für Schüler Klasse X SMA?“. Das Ziel dieser Untersuchung ist um die Entwicklungsschritte der dreidimensionalen Leiterschlangenmedien beim Deutschschreibfertigkeitunterricht für Schüler Klasse X SMA zu beschreiben. Die Schritte dieser Untersuchung verwenden Sadiman Theorie, aber es nur bis zur Validierung. Der Prozess der Entwicklung dreidimensionaler Leiterschlangenmedien ist : (1) Vorproduktion, (2) Produktion, und (3) Postproduktion.

Die Ergebnisse dieser Untersuchung sind : (1) die Medienqualität basierend auf dem Validator Rating des Medienexperten erreichte 91.25% mit "sehr gut" Qualität und erforderte weniger Überarbeitung, (2) die Medienqualität basierend auf dem Validator Rating des Materialexperten erreichte 90% mit "ausgezeichneter" Qualität und kann ohne Überarbeitung verwendet werden. Basierend auf dem Validierungsergebnis, kann gefolgert werden, dass dreidimensionaler Leiterschlangenmediennutzbar für die Schüler der Klasse X sind.

Stichwort: *Medien, Leiterschlangen, dreidimensionalen, Schreibfertigkeit*

Abstract

Based on the student needs questionnaires that has been spread in the class X MIA 5 SMAN 3 Lamongan, there are 60.71% of students who have difficulty writing German sentences. Then as many as 57.14% of students said who are interested in game of learning media. Therefore, it takes a media that can help students write German sentences. 3-dimensional snakes and ladders media is a modification form of the snakes and ladders into 3 dimensional form. There are vocabulary and pictures in 3-dimensional snakes and ladders media that can help students write German sentences.

This study has problem formulation “How to develop 3-dimensional snakes and ladders media for learning skill of German the students class X SMA?”. The purpose of this study is to describe the development process of 3-dimensional snakes and ladders media for learning German language writing skill of student class X SMA. The steps of media development in this study use Sadiman’s theory but only until validation. The development process of 3-dimensional snakes and ladders media are : (1) pre-production, (2) production, and (3) post-production.

The result of this study are: (1) media quality based on expert media validator assessment get 91,25% value with “very good” quality and require little revision, (2) media quality based on expert material validator assessment get 90% value with “very good” and can be used without revision. Based on the validation result, it can be concluded that 3-dimensional snakes and ladders media developed feasible to be used for learning to write German language class X SMA.

Keywords: *media, snakes and ladders, 3-dimensions, writing skill.*

EINFÜHRUNG

Hintergrund

Eine der vier Sprachfertigkeiten, die von Schülern beherrscht werden müssen, ist Schreiben. Schreiben ist die letzte Fertigkeit, nachdem die anderen drei Fertigkeiten (hören, sprechen und lesen) von den Schülern gemeistert wurden (Tarigan, 2008: 1). Ein Produkt der Schreibaktivität ist ein Satz. Im Einklang mit dem Deutschkurs 2013 müssen die Schüler die deutschen Sätze beherrschen. Aber laut Tarigan (2008: 4), das Schreiben ist nicht einfach, weil das Schreiben nicht von selbst kommt. Es bedarf intensiver und konstanter Übung, um es zu meistern. Die Dauer des Deutschunterrichts in der Schule nach dem Lehrplan 2013 beträgt nur 2 Stunden Unterricht pro Woche.

Dies wird durch die Ergebnisse einer Vorstudie, die die Bedürfnisse von Schülern befragt, die in der Klasse X MIA 5 SMAN 3 Lamongan verteilt wurden, erreicht, wobei 39,28% der Schüler in diesen Klassen ein großes Interesse daran haben, die deutsche Sprache zu lernen. Aber 60,71% der Schüler finden es schwierig, deutsche Sätze zu schreiben. 60,71% der Schüler finden es schwierig, Wörter zu deutschen Sätzen zu verfassen, 71,43% der Schüler finden es schwierig, Vokabeln auf Deutsch zu wählen, und 50% finden es schwierig, deutsche Sätze zu produzieren.

Eine Möglichkeit, die Lernschwierigkeiten durch den Einsatz von Lernmedien zu überwinden (Arsyad, 2013: 29). Basierend auf den Ergebnissen des Fragebogens bekannt ist so viel wie 57,14% der Schüler in Spiellernmedien interessiert. Daher entwickelte in dieser Studie dreidimensionalen Leiterschlangenmedien.

Dreidimensionalen Leiterschlangenmedien ist eine Modifikation der Leiterspiel, das eine dreidimensionale Form hat. Wie der Name schon sagt, hat eine dreidimensionale Leiterschlangenmedien eine dreidimensionale Form oder hat Volumen (Länge, Breite und Höhe) (Sudjana, 2010: 3). Die dreidimensionalen Leiterschlangenmedien ist wie eine Leiter gemacht. Es hat die Regeln, dass die Spieler würfeln und entsprechend der Zahl würfeln, die auf den Würfeln erscheint. Der Unterschied zwischen Leiterspiel und dreidimensionalen Leiterschlangenmedien ist, wenn der Spieler bei einer bestimmten Anzahl stoppt, muss der Spieler die Box öffnen und das Wort in einen korrekten Satz arrangieren.

Die Verwendung von Spielen beim Lernen kann die Schüler beim Lernen spielen lassen. Jeder Schüler wird durch die Teilnahme am Spiel direkte Erfahrungen mit deutschen Sätzen machen können. Direkte Erfahrungen machen die Schüler besser über die Lehrmaterialien, die unterrichtet werden, zu verstehen. (Dale in Sadiman, 2014: 8). Wenn sie ein lustiges Spiel machen, merken die

Schüler nicht, dass sie lernen. Die Schüler werden auch während des Lernprozesses nicht gelangweilt, so dass ihre Motivation hoch zu lernen ist. Leiterspiel ist auch ein Spiel, das einfach zu spielen und schon in den Menschen berühmt ist.

Basierend auf dem Hintergrund, der oben beschrieben wurde, ist das Problem dieser Untersuchung „Wie ist die Entwicklungsschritte der dreidimensionalen Leiterschlangenmedien beim Deutschschreibfertigkeitunterricht für Schüler Klasse X SMA?“

Basierend auf der Formulierung des Problems, hat diese Untersuchung ein Ziel. Das Ziel dieser Untersuchung ist um die Entwicklungsschritte der dreidimensionalen Leiterschlangenmedien beim Deutschschreibfertigkeitunterricht für Schüler Klasse X SMA zu beschreiben.

STUDIE THEORIE

1. Lernmedien
„Medien oder Unterrichtsmittel sind alle gegenständlichen Mittel, die dem Lehrer dazu dienen, etwas darzustellen, zu veranschaulichen, bestimmte Lehr und Lehrprozesse zu unterstützen oder überhaupt erst zu ermöglichen“, Heyd (1991: 182).
2. Dreidimensionalen Leiterschlangenmedien
Dreidimensionale Medien sind ein Objekt, das eine Länge, Breite und Höhe hat (Sudjana, 2010: 3). Die 3-dimensionale Leiter Schlange ist eine Modifikation der Leiter Schlange Spiel, das in der Regel 2-dimensional ist. Dieses Spiel ist 3-dimensional aus Karton mit der Größe 60x50x50 cm gemacht. In jeder Nummer befindet sich ein Papier mit Vokabeln und einem Bild des Verbs. Dieses Medium wird verwendet, um den Lernprozess zu unterstützen.
3. Schreibfertigkeit
Schreibfertigkeit ist eine produktive und ausdrucksstarke Sprachfertigkeit und komplex, da der Autor in der Verwendung von Graphologie, Sprachstruktur und Vokabular geschult sein muss. Schreiben wird verwendet, um indirekt zu kommunizieren (Tarigan, 2008: 3-4).
4. Satz
„Satz ist eine Einheit, die aus einem Prädikat mit finiten Verb und alle zugehörigen Satzgliedern besteht“, (Scmitt, 1985: 107).

UNTERSUCHUNGSMETHODE

Diese Untersuchung ist mit deskriptive qualitativ Methode geschrieben, um den Prozess der Entwicklung von 3-dimensionalen Leiterschlangenmedien zu beschreiben. Die angewandte Untersuchungsmethode ist

die Untersuchungs- und Entwicklungsmethode von R & D (*Research and Development*).

Es gibt sechs Schritte in dieser Untersuchung. Im Folgenden sind die Schritte der Entwicklungsforschung nach Sadiman (2014: 101) aufgeführt: (1) Identifikation von Bedürfnissen, (2) objektive Formulierung, (3) Formulierung von Materialpunkten, (4) Formulierung von Messwerkzeugen, (5) Medienskript und (6) Validierung.

Das Thema dieser Untersuchung sind die Vokabulare und die Bilder, die in dreidimensionalen Leiterschlangenmedien enthalten sind. Die Daten in dieser Untersuchung sind das Ergebnis einer Fragebogenanalyse der Schülerbedürfnisse und des Validierungsfragebogens. Das Ergebnis der Untersuchung ist deskriptiv qualitativ geschrieben und dann abgeschlossen.

Technik der Datenerhebung in dieser Untersuchung ist Literaturstudie, Beobachtung und Fragebogen. Die Daten in dieser Studie werden anhand der folgenden Schritte analysiert: (1) Analyse des Fragebogens der Bedürfnisse der Schüler, (2) Entwicklung der Lernziele und Materialien, (3) Schaffung der Medien, (4) Validierung der Medienexperten und Materialexperten, 5) ziehen Sie Schlüsse.

ERGEBNISSE UND DISKUSSION

Das Ergebnis dieser Untersuchung ist ein beschreibender Ausarbeitung Leiter Schlange Medieneinstellungsprozess 3 Dimensionen des Prozesses der Vorproduktion, Produktion und Postproduktion. Das Material in den Medien sesuai mit Schule Thema verwendet, subtheme Schulaktivitäten und in Übereinstimmung mit KD 4.3 Lehrplan 2013.

Stufe der Medienskriptformulierung:

1. Pre-Production-Phase: die Werkzeuge und Materialien zu bestimmen, die sind praktisch und leicht zu beschaffen, um die Größe der 3-dimensionalen Leiter Schlange zu bestimmen, Schlangen und Leitern bestimmen 3-dimensionale Farbe, Material und Größe der Karten des Materials bestimmt, bestimmen das Vokabular und die Bilder auf das Material, bestimmen die Art und Schriftgröße, die Verwendung von Photoshop-Software.
2. Produktionsphase: Bestimmen Sie die Werkzeuge und Materialien, so dass dreidimensionale physische Schlangen und Leitern, so dass das Kartenmaterial, so dass die Spielanleitung.
3. Postproduktionsphase: Produktprüfung und -validierung.

Die Ergebnisse der Befragungsdaten Zusammenfassung Bedürfnisse der Schüler in der Klasse X MIA 5 SMAN 3 Lamongan:

- 60,71% der Schüler finden es schwierig, deutsche Sätze zu schreiben.
- 60,71% der Schüler haben Schwierigkeiten, Wörter in deutsche Sätze zu fassen.
- 71,43% der Schüler finden es schwierig, den deutschen Wortschatz zu wählen.
- 50% der Schüler haben Schwierigkeiten, deutsche Sätze zu produzieren.
- 60,71% der Schüler fühlen sich die Notwendigkeit für ein Medium, die deutsche Sprache zu lernen.
- 57,14% der Schüler interessieren sich für die Spielmedien.
- 64,29% der Schüler sind glücklich, wenn sie mit Spielmedien lernen.
- 67,86% der Schüler sind glücklich, wenn das Erlernen von Medien einfach ist.
- 50% der Schüler benötigen Unterrichtsmedien mit Bild- und Farbelementen.

Expert Material Validierungsergebnisse

| N o | Bewertungsindikatoren | Höchst punktzahl | Ergebnis | Prozentsatz | Beschreibung |
|--------------|-----------------------|------------------|----------|-------------|--------------|
| 1 | Visuelles Element | 28 | 25 | 89,29 % | Sehr gut |
| 2 | Schreibebelemente | 16 | 16 | 100% | Sehr gut |
| 3 | Physische Medien | 16 | 14 | 87,5% | Sehr gut |
| 4 | Medieninhalte | 20 | 18 | 90% | Sehr gut |
| Summe | | 80 | 73 | 91,25 % | Sehr gut |

Expert Media Validierungsergebnisse

| N o | Bewertungsindikatoren | Ergebnis | Bewertungskriterien |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|---------------------|
| 1 | Der Inhalt des Materials in 3-dimensionalen Leiterschlangenmedien entspricht der deutschen Schreibfertigkeit von KD. | 4 | Sehr gut |
| 2 | Verwendung von Medien in Übereinstimmung mit Lernzielen. | 4 | Sehr gut |
| 3 | Die Verwendung von 3-dimensionalen Leiterschlangenmedien kann das | 4 | Sehr gut |

| | | | |
|------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|----------|
| | Erlernen des Schreibens deutscher Sätze unterstützen. | | |
| 4 | Wortschatz in 3-dimensionaler Leiter Schlangenmedien nach Schule Themenlernen. | 3 | Gut |
| 5 | Das verwendete Vokabular ist klar und leicht verständlich. | 4 | Sehr gut |
| 6 | Die Auswahl der Medientitel ist interessant. | 4 | Sehr gut |
| 7 | Dreidimensionale Leiter Schlangenmedien können das Interesse und die Aufmerksamkeit der Schüler erregen. | 3 | Gut |
| 8 | Die Sprache der 3-dimensionalen Leiterschlangenmedien entspricht den Eigenschaften der Schüler. | 3 | Gut |
| 9 | Das verwendete Material entsprechend den Eigenschaften der Studenten. | 4 | Sehr gut |
| 10 | 3-dimensionale Leiterschlangen können Schülern helfen, mit dem Thema Schule deutsches Schreiben zu meistern. | 3 | Gut |
| Summe | | 36 | |
| Höchstpunktzahl | | 40 | Sehr gut |
| Prozentsatz | | 90 % | Sehr gut |

SCHLUSS

Abschluss

Das Ergebnis dieser Untersuchung ist: (1) Medienqualität auf der Grundlage von Experten-Media-Validator Bewertung erhalten 91,25% Wert mit "sehr gute" Qualität und erfordern wenig Revision; (2) Medienqualität auf der Grundlage von Experten Experte validator 90% mit Qualität "ausgezeichnet" und kann ohne Revision verwendet werden. Auf der Grundlage des Validierungsergebnisses kann gefolgert werden, dass 3-dimensionale Leitermedien richtig entwickelt wurden, um zu lernen, deutsche Sätze der Klasse X X SMA zu schreiben.

Vorschlag

Diese Studie ist eine Entwicklungsstudie, die sich auf die Validierungsphase beschränkt. Diese Studie wurde noch nicht getestet. Es wird erwartet, dass weitere Untersuchungen zur Entwicklung dieser Untersuchung durchgeführt werden. Darüber hinaus wird erwartet, dass 3-dimensionale Leiterschlangenmedien zum Lernen der Klassen XI und XII verwendet werden können.

BIBLIOGRAPHIE

- _____. *Meine erste Spielesammlung*. (online). (<https://mytoysgroup.scene7.com/is/content/myToysGroup/1731715-02-A-D>), diakses pada 21 Januari 2018).
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Metodologi Penelitian*. Mataram: Yayasan Cerdas Press.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Bierzová, Kristýna. 2014. *Fertigkeit Schreiben*. (Online). (http://is.muni.cz/el/1441/podzim2008/NJ2MP_3DI/um/SCHREIBEN.pdf), diakses pada 25 April 2017).
- Creswell, John W. (2016). *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dimiyati, dkk, (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Dreyer, H dan Schmitt, V. (1985). *Lehr- und Übungsbuch der deutschen Grammatik*. München: Max Hueber.
- Dvořáková, Dana. (2007). *Spiele im Deutschunterricht*. (Online). (https://is.muni.cz/th/79404/pdf_m/diplom_prace.pdf), diakses pada 21 Januari 2018).
- Gredler, Margaret. E. (2011). *Learning and Instruction Teori dan Aplikasi*. (Ed ke6). Jakarta: Prenada Media Group.
- Hamdani. (2005). *Manfaat Media Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Cipta
- Heyd, Gertraude. (1991). *Deutsch Lehren Grundwissen für den Unterricht in Deutsch als Fremdsprache*. Frankfurt am Mein: Verlags Moritz Dresterweg.
- Kast, Bernd. (1992). *Fertigkeit Schreiben*. Kassel: Langenscheidt.
- Kusnandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Munandi, Yudhi. (2012). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada.
- Nana, Sudjana & Rivai Ahmad. (1997) *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Niemann, M. R., H. D. Kim. (2012). *Studio D AI DAF Sprachtraining*. Jakarta: Katalis.

- Riduwan. (2008). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfa Beta.
- Rosati, Mufika. (2016). *Pengembangan Media Puzzle Gambar Seri untuk Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII SMA*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya. Jurusan Pendidikan dan Sastra Jerman. UNESA.
- Saddhono, Kundharu dan St. Y. Slamet. (2012). *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Teori dan Aplikasi)*. Bandung: Karya Putra Darwati.
- Sadiman, Arief, dkk. (2014). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Schümann, Anja. (2012). *Ping Pong 2 – In der Freizeit – Schlangen und Leitern*. (online). (<https://www.hueber.de/media/36/pp2tk1-l04-schlangen-leitern.pdf>, diakses pada 22 Januari 2018)
- Schönfellner, Sabine. (2013). *Die Vermittlung und Überprüfung der Schreibfertigkeit in Deutsch als Fremdsprache auf Niveau B2*. Masterarbeit. Wien: Universität Wien. (online, diakses pada 22 Januari 2018)
- Slamet, Y. St. (2007). *Dasar-Dasar Keterampilan Berbahasa*. Surakarta: UNS Press.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadita, Nana Syaodih. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. (2009). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Ulfa, Ifatul. 2014. *Pengembangan Media Ular Tangga 3D (Tiga Dimensi) Melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments) Terhadap Penguasaan Kosakata Hiragana Siswa Kelas X SMAN 1 Dawarblandong Mojokerto Tahun Ajaran 2013/2014*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya. Jurusan Bahasa Jepang. UNESA
- Tim Penyusun. (2014). *Buku Panduan Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni*. Surabaya: Unesa.