

KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA *BRETTSPIEL MIT EREIGNISKARTEN* DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MEMBACA TEKS BAHASA JERMAN PESERTA DIDIK KELAS XI SMA NEGERI 1 SLEMAN

THE EFFECTIVENESS OF MEDIA OF “BRETTSPIEL MIT EREIGNISKARTEN” IN THE LEARNING OF READING IN GERMAN AMONG THE STUDENTS OF CLASS XI SMAN 1 SLEMAN

Oleh: Maulina Eka Sari, Pendidikan Bahasa Jerman, maulina.eka18@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) perbedaan prestasi belajar keterampilan membaca bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Sleman yang diajar menggunakan media *Brettspiel mit Ereigniskarten* dengan yang diajar menggunakan media konvensional, (2) keefektifan penggunaan media *Brettspiel mit Ereigniskarten* dalam pembelajaran keterampilan membaca bahasa Jerman daripada media konvensional. Jenis penelitian ini adalah *quasi experiment*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Sleman yang berjumlah 195 peserta didik. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan *random sampling*. Berdasarkan pengambilan sampel diperoleh kelas XI IPA 1 (26 peserta didik) sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 3 (30 peserta didik) sebagai kelas kontrol. Penelitian ini memiliki 2 variabel yaitu media *Brettspiel mit Ereigniskarten* sebagai variabel bebas, dan keterampilan membaca bahasa Jerman sebagai variabel terikat. Uji validitas menggunakan uji korelasi *product moment*. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa sebanyak 30 soal valid dan 5 dinyatakan gugur. Reliabilitas dihitung dengan rumus K-R 20, dengan nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,929. Data dianalisis menggunakan uji t. Berdasarkan hasil analisis data uji-t menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih dari nilai t_{tabel} ($3,514 > 2,004$) dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Bobot keefektifannya adalah 8,27%. Nilai rata-rata akhir kelas eksperimen sebesar 26,2692 lebih besar dari kelas kontrol yaitu 24,5000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai peserta didik kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan nilai peserta didik kelas kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *Brettspiel mit Ereigniskarten* efektif dalam pembelajaran keterampilan membaca bahasa Jerman.

Kata kunci: Media, media *Brettspiel mit Ereigniskarten*, membaca

Abstract

This study aimed to determine: (1) differences achievement in the learning of reading in German among the students of class XI SMAN 1 Sleman between the taught using “Brettspiel mit Ereigniskarten” media and taught using conventional media, (2) the effectiveness of “Brettspiel mit Ereigniskarten” in the learning of reading in German among the students of class XI SMAN 1 Sleman. This research is a quasi experimental. This study has two variables: the “Brettspiel mit Ereigniskarten” media as independent variables and reading skills as the dependent variable. This research was conducted at SMAN 1 Sleman, the entire population in class XI students totaling 195 learners. The sampling technique

using simple random sampling. Obtained from sampling XI IPS 3 as the control class and class XI IPA 1 as an experimental class. The data obtained in the study of German language reading skills scores of students in the pre-test and post-test. The validity of the instrument using content validity and construct validity. The validity of the formula is calculated by Pearson Product Moment. Reliability is calculated with the formula KR-20. Analysis of the data in this study using t-test. Based on the results of t-test analysis of the data shows that $t_{obtained}$ greater than t_{table} ($3.514 > 2.004$) with significance level $\alpha = 0.05$. This means that there is a difference in learning achievement German reading skills between the experimental class and the control class. The average value of the post-test experimental class was 26,2692 higher than the average value of the post-test control class is 24,5000. The weight of the effectiveness of 8,27%, so it can be concluded that “Brettspiel mit Ereigniskarten” media in the learning of reading in German.

Keywords: Media, Brettspiel mit Ereigniskarten media, reading

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SMAN 1 Sleman di kelas XI semester ganjil tahun ajaran 2013/2014 didapatkan fakta bahwa banyak di antara peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam menguasai keterampilan membaca. Kesulitan tersebut antara lain disebabkan kurangnya penguasaan kosakata bahasa Jerman. Hal ini terlihat jelas pada saat proses pembelajaran di kelas, banyak diantara peserta didik yang selalu meminta pendidik untuk menerjemahkan atau menjelaskan arti dari sebuah kata bahasa Jerman ke bahasa Indonesia. Gejala ini menunjukkan lemahnya tingkat penguasaan kosakata peserta didik, sehingga banyak diantara peserta didik yang tidak dapat memaknai kata-kata atau maksud dari suatu teks berbahasa Jerman. Kegiatan membaca teks berbahasa Jerman juga kurang disenangi oleh peserta didik, apalagi kalau dihadapkan pada topik yang tidak menarik dan bentuk teks yang sangat panjang serta waktu yang diberikan untuk membaca teks berbahasa Jerman terlalu sedikit, cenderung membuat minat membaca peserta didik menjadi menurun. Akibatnya banyak diantara peserta didik menyerah dan menghentikan aktivitas membacanya. Realita yang ada di lapangan juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran bahasa Jerman lebih banyak menggunakan media konvensional dan pendidik masih bersifat *teacher centered*. Melihat betapa pentingnya peran membaca tersebut, maka diharapkan guru dapat memilih media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Media yang diasumsikan dapat meningkatkan motivasi membaca peserta didik dalam memahami suatu teks berbahasa Jerman. Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan membaca peserta didik adalah dengan media *Brettspiel mit Ereigniskarten*. Media *Brettspiel mit Ereigniskarten* merupakan salah satu media pembelajaran yang berupa permainan. Media yang berupa permainan bermanfaat bagi

peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik. Selain itu, media tersebut akan membuat fisik dan psikis peserta didik aktif, sehingga peserta didik menjadi kreatif dan senang. Hal tersebut membuat peserta didik berusaha memahami materi yang sedang diajarkan dengan bertanya dan saling menuangkan gagasan atau ide mereka terhadap materi tersebut. Berdasarkan alasan pada uraian di atas peneliti tertarik untuk mencermati keefektifan penggunaan media *Brettspiel mit Ereigniskarten* dalam pembelajaran keterampilan membaca bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMAN 1 Sleman.

KAJIAN TEORI

Hakikat Media *Brettspiel Mit Ereigniskarten*

Menurut Arsyad (2009:3) media pembelajaran adalah seluruh alat yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pembelajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap, media ini merupakan media permainan. Dauvillier dkk (2004: 5) mengemukakan bahwa "*Spiele sollten vor allem spaß machen und den Unterricht in einer Atmosphäre ablaufen lassen, die frei ist von Angst, Zeit und Notendruck.*" Yang dapat diartikan bahwa permainan hendaknya terutama membuat senang dan membiarkan pembelajaran berlangsung dalam situasi yang bebas dari rasa takut, waktu dan tuntutan nilai. Media *Brettspiel mit Ereigniskarten* dapat digunakan untuk berbagai keterampilan berbahasa, seperti keterampilan berbicara, keterampilan menulis, tata bahasa dan kosakata (*Struktur und Wortschatz*), pengetahuan tentang kebudayaan dan sebagainya.

Spier (1999: 129) menjelaskan bahwa media permainan ini menggunakan sebuah bidang papan permainan yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Setiap pemain mulai bermain dari garis start yang sudah ditentukan. Pemain melempar dadu dan mendorong batu permainannya sesuai dengan mata dadu yang diperolehnya dan menerima kartu yang berisikan suatu teks kemudian membaca serta melaksanakan instruksi yang ada dalam kartu tersebut. Apakah pemain harus maju, mundur, atau berhenti untuk sementara waktu. Pemain yang mendapatkan mata dadu 6 boleh melempar dadu satu kali lagi. Akan tetapi pada lemparan dadu yang kedua pemain tidak boleh mengambil kartu lagi. Siapa yang pertama mencapai garis akhir atau tujuan, maka itu adalah pemenangnya.

Dauvillier und Hillerich (2004:73) dan Robert Bosch (1986: 129-135) mengemukakan aturan permainan/ *Spielverlauf* dari *Brettspiel mit Ereigniskarten* sebagai berikut.

(1) Salah satu perwakilan peserta didik dari kelompok A dan B mengocok dadu secara bergantian. Kelompok yang mendapatkan angka lebih besar maka dia yang akan memulai di bidang start. (2) Dimisalkan peserta didik yang mendapat angka dadu yang lebih besar adalah kelompok A maka Kelompok A sebagai pemula permainan mengocok dadu lagi untuk menentukan berapa banyak bidang / *Feld* dia akan berjalan. (3) Pemain yang kalah maka dia yang memberi pertanyaan ke kelompok lawan. Maka salah satu peserta didik di kelompok B mengambil satu kartu pertanyaan dan membacakan pertanyaan atau tugas untuk peserta didik A di kelompok A. (4) Peserta didik A di kelompok A harus menjawab pertanyaan atau tugas yang diberikan. Jika peserta didik A di kelompok A dapat menjawab pertanyaan atau melaksanakan tugas dengan benar, maka kelompok A berhak meletakkan satu *Spielkarte/Spielstein* warna dalam kotak di dalam papan / *Spielbrett*. (5) Kemudian bergantian. Peserta didik B di kelompok B mengocok dadu yang disediakan dan memperhatikan berapa angka yang di dapat. Lalu berjalan maju sesuai berapa angka yang didapat. Peserta didik di kelompok A mengambil satu kartu pertanyaan dan membacakan pertanyaan atau tugas untuk peserta didik B di kelompok B. Jika peserta didik B di kelompok B dapat menjawab pertanyaan atau melaksanakan tugas dengan benar, peserta didik B di kelompok B berhak meletakkan satu *Spielkarte/Spielstein* warna dalam kotak di papan/ *Spielbrett*. Demikian seterusnya hingga ditemukan pemenangnya sampai di tujuan akhir/ *Ziel*. (6) Kelompok yang tidak dapat menjawab pertanyaan atau tugas maka tidak boleh meletakkan *Spielkarte/Spielstein* warna ke dalam kotak papan/ *Spielbrett*. (7) Pemenangnya adalah pemain yang paling cepat membawa karakter warna kelompoknya sampai tujuan akhir / *Ziel*.

Berdasarkan hal tersebut maka media *Brettspiel mit Ereigniskarten* dapat digunakan dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Jerman khususnya untuk keterampilan membaca bahasa Jerman. Penerapan media permainan bahasa seperti ini sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran keterampilan membaca bahasa Jerman. Hal ini dapat merangsang daya pikir dan imajinasi peserta didik tentang pemahaman isi teks sehingga tujuan pembelajaran keterampilan membaca peserta didik dapat tercapai.

Hakikat Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca merupakan salah satu aspek kemampuan berbahasa yang menjadi sasaran pembelajaran bahasa. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan untuk SMA, SMK dan MA dinyatakan bahwa standar kompetensi lulusan untuk pelajaran keterampilan membaca bahasa Jerman adalah peserta didik mampu mengidentifikasi bentuk dan tema wacana tulis sederhana secara tepat dan mampu menentukan informasi umum, informasi tertentu, dan atau rinci dari wacana tulis sederhana secara tepat.

Westhoff (2001: 51) mengatakan *“Lesen ist als eine interaktive Wechselwirkung zwischen Signalen aus dem Text und eigenen Kenntnissen“*. Kutipan tersebut mengandung arti bahwa membaca sebagai sebuah daya tukar yang interaktif antara tanda-tanda dari dalam teks dan pengetahuan milik sendiri. Götz (2009: 532) mendefinisikan pengertian membaca, *“Lesen ist etwas geschriebenes Ansehen und den Inhalt erfassen”*. Maksud dari pernyataan tersebut, membaca adalah melihat sesuatu yang telah dituliskan atau digambarkan dan memahami isinya.

Penilaian Keterampilan Membaca

Arikunto (2010: 266) mengemukakan bahwa tes adalah instrumen yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi. Dalam pembelajaran bahasa, tes tersebut disebut dengan tes bahasa yang sasaran pokoknya adalah tingkat kemampuan berbahasa, yang salah satunya adalah kemampuan membaca. Dalam penelitian ini, untuk menilai keterampilan membaca digunakan penilaian menurut Bolton (1996: 16-26) yaitu: 1) peserta didik memahami isi teks secara global (*Globalverständnis*), 2) peserta didik memahami isi teks secara detail (*Detailverständnis*), dan 3) peserta didik memahami isi teks secara selektif (*Selektiveverständnis*).

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan eksperimen semu atau *quasi experiment*, yang terdiri dari dua variabel penelitian, yaitu media *Brettspiel mit Ereigniskarten* sebagai variabel bebas dan keterampilan membaca bahasa Jerman sebagai variabel terikat. Rancangan atau desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah *control group pre-test- post-test design*. Teknik pengambilan sampel dengan cara *simple random sampling*.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Sleman yang beralamatkan di Jalan Magelang km 14,4 Medari Sleman Yogyakarta. Penelitian ini dilakukan pada semester pertama tahun ajaran 2014. Proses pengambilan data dilaksanakan pada bulan Februari sampai dengan April 2014.

Subjek Penelitian

Populasi akan dipilih secara acak dan menghasilkan kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 3 sebagai kelas kontrol. Adapun kelas XI IPS 2 sebagai kelas uji coba instrumen.

Prosedur

Prosedur penelitian ini dibagi dalam 3 (tiga) tahap, yaitu tahap pra eksperimen, tahap eksperimen dan tahap pasca eksperimen. Pada tahap awal penelitian kedua kelas diberikan *pre-test*, bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada kedua kelas tersebut. Tahap selanjutnya adalah memberikan perlakuan media *Brettspiel mit Ereigniskarten* terhadap kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan media konvensional. Tahap terakhir pemberian *post-test*, bertujuan untuk mengetahui hasil perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen.

Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Data diperoleh melalui tes pada *pre-* dan *post-test*. Dalam penelitian ini materi yang digunakan sesuai dengan kurikulum yang berlaku di SMA, yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pengajaran (KTSP). Bentuk instrumen dalam penelitian ini adalah tes keterampilan membaca bahasa Jerman, yaitu berupa tes tertulis. Adapun indikator dalam kisi-kisi instrumen keterampilan membaca bahasa Jerman yang mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang berlaku di sekolah dan dilengkapi dengan buku *Kontakte Deutsch I* dan *Kontakte Deutsch II* serta bahan ajar lainnya di kelas XI.

Teknik Analisis Data

Hasil perolehan data dianalisis dengan menggunakan uji-t. Pengujian ini dilakukan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Sebelum dilakukan pengujian uji-t, dilakukan pengujian persyaratan analisis yang berisi uji normalitas sebaran dan uji homogenitas variansi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil data penelitian menunjukkan bahwa hasil skor terendah *pre-test* pada kelas eksperimen sebesar 19,0 dan *post-test* sebesar 22,0, sedangkan pada *pre-test* kelas kontrol sebesar 19,0 dan *post-test* sebesar 21,0. Skor tertinggi *pre-test* kelas eksperimen sebesar 24,0 dan *post-test* sebesar 29,0, sedangkan pada *pre-test* kelas kontrol sebesar 25,0 dan *post-test* sebesar 28,0. Pada rerata *post-test* kelas eksperimen sebesar 26,2692 lebih besar

dibandingkan *post-test* kelas kontrol sebesar 24,500. Kemudian data ini pun dianalisis dengan menggunakan uji normalitas sebaran, uji homogenitas dan uji-t.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Sebaran

Variabel	P (Sig.)	Ket
<i>Pre-test</i> eksperimen	0,942	Normal
<i>Post-test</i> eksperimen	0,730	Normal
<i>Pre-test</i> kontrol	0,924	Normal
<i>Post-test</i> kontrol	0,972	Normal

Berdasarkan perhitungan statistik yang telah dilakukan, maka diperoleh nilai uji normalitas sebaran pada *pretest* sebanyak 0,942 dan *posttest* sebanyak 0,730 pada kelas eksperimen, serta *pretest* sebesar 0,924 dan *posttest* sebesar 0,972 pada kelas kontrol. Seluruh nilai dinyatakan berdistribusi normal, apabila nilai hitung lebih besar dari nilai taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan seluruh nilai hitung berdistribusi normal.

Tabel 2. Uji Homogenitas Variansi

Kelompok	Db	F _h	F _t	P(Sig.)	Keterangan
<i>Pre-test</i>	1:54	0,004	4,019	0,949	F _h <F _t = Homogen
<i>Post-test</i>	1:54	0,632	4,019	0,430	F _h <F _t = Homogen

Data di atas menjelaskan bahwa F_{hitung} untuk data *pre-test* sebesar 0,004 yang kemudian dikonsultasikan dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan Df = 1:54 diperoleh F_{tabel} sebesar 4,019. Data tersebut homogen, karena nilai F_{hitung} lebih kecil daripada F_{tabel} (F_h<F_t = 0,004<4,019). Data *post-test* diperoleh F_{hitung} sebesar 0,632 dan kemudian juga dikonsultasikan dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan Df = 1:54, sehingga diperoleh F_{tabel} sebesar 4,019. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa data *post-test* homogen, karena nilai F_{hitung} lebih kecil daripada F_{tabel} (F_h< F_t = 0,632 <4,019). Maka dari itu, data *pre-test* dan *post-test* kedua kelompok, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol memenuhi syarat untuk dilakukan uji-t.

Sumber	Mean	t_{hitung}	t_{tabel}	Sig.	Keterangan
Eksperimen	21,3462	0,198	2,004	0,843	$t_{hitung} < t_{tabel}$ (tidak signifikan)
Kontrol	21,4333				

Tabel 3: Hasil *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat perbedaan *mean* kelas eksperimen sebesar 21,3462 dan *mean* kelas kontrol sebesar 21,4333 dengan nilai t_{hitung} 0,198 dan nilai t_{tabel} 2,004. Hal ini menunjukkan nilai t_{hitung} lebih kecil daripada nilai t_{tabel} ($0,198 < 2,004$) atau dapat diketahui juga melalui nilai signifikansi sebesar 0,843 lebih besar dari nilai taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ ($sig > \alpha = 0,843 > 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan prestasi belajar keterampilan membaca bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Sleman antara yang diajar dengan menggunakan media *Brettspiel mit Ereigniskarten* dan yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran konvensional.

Sumber	Mean	t_{hitung}	t_{tabel}	Sig.	Keterangan
Eksperimen	26,2692	3,514	2,004	0,001	$t_{hitung} > t_{tabel}$ (signifikan)
Kontrol	24,5000				

Tabel 4: Hasil *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Tabel di atas menunjukkan bahwa *mean post-test* kelas eksperimen sebesar 26,2692 dan *mean post-test* kelas kontrol sebesar 24,500 dengan nilai t_{hitung} sebesar 3,514 dan nilai t_{tabel} sebesar 2,004. Hal ini menunjukkan nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($3,514 > 2,004$) atau dapat diketahui juga melalui nilai signifikansi sebesar 0,001 lebih kecil dari nilai taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ ($0,001 < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan prestasi belajar keterampilan membaca bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Sleman antara yang diajar dengan menggunakan media *Brettspiel mit Ereigniskarten* dan yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran konvensional.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Bobot Keefektifan

Kelas	Rata-rata	Gain skor	Bobot Keefektifan
<i>Pre-test</i> eksperimen	21,3462	0,841	8,27%
<i>Post-test</i> eksperimen	26,2692		
<i>Pre-test</i> kontrol	21,4333		
<i>Post-test</i> kontrol	24,5000		

Berdasarkan perhitungan diperoleh *gain skor* sebesar 0,841 dapat disimpulkan terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hasil perhitungan bobot keefektifan sebesar 8,27%. Artinya Penggunaan media *Brettspiel mit Ereigniskarten* dalam pembelajaran keterampilan membaca bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Sleman lebih efektif daripada media pembelajaran konvensional.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil *mean post-test* keterampilan membaca bahasa Jerman peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada hasil *mean post-test* keterampilan membaca bahasa Jerman peserta didik pada kelas kontrol ($26,2692 > 24,5000$). Dalam hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($3,514 > 2,004$) pada taraf signifikansi 5%. Hasil perhitungan t_{hitung} keterampilan membaca bahasa Jerman akhir (*post-test*) sebesar 3,514 dengan nilai signifikansi sebesar 0,05. Hal ini dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca bahasa Jerman kelas eksperimen setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media *Brettspiel mit Ereigniskarten* mengalami peningkatan yang signifikan.

Setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan media *Brettspiel mit Ereigniskarten* peserta didik menjadi lebih aktif. Kegiatan pembelajaran berpusat pada peserta didik, sehingga pendidik hanya bertindak sebagai fasilitator di dalam kelas. Pembelajaran di dalam kelas lebih menarik dan menyenangkan, sebab peserta didik diberi kesempatan untuk berdiskusi dalam kelompok-kelompok kecil. Setelah peserta didik menguasai materi pelajaran, peserta didik diharapkan mampu untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat oleh peserta didik. Dalam kegiatan akhir, pendidik bersama-sama dengan peserta didik menyimpulkan materi yang telah dibahas bersama. Kondisi tersebut membuat minat dan motivasi peserta didik untuk belajar bahasa Jerman khususnya keterampilan membaca meningkat.

Berdasarkan penjelasan di atas dan bukti analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Brettspiel mit Ereigniskarten* dalam proses pembelajaran keterampilan membaca bahasa Jerman lebih efektif jika dibandingkan dengan proses pembelajaran keterampilan bahasa Jerman dengan menggunakan medi konvensional.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran keterampilan membaca bahasa Jerman peserta didik dengan menggunakan media *Brettspiel mit Ereigniskarten* terbukti lebih efektif daripada menggunakan media pembelajaran konvensional dengan nilai bobot keefektifan sebesar 8,27%. Media *Brettspiel mit Ereigniskarten* ini dapat digunakan oleh pendidik sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam upaya meningkatkan keterampilan membaca bahasa Jerman peserta didik. Untuk menerapkan media ini diperlukan persiapan yang matang, agar pembelajaran berjalan maksimal. Peneliti lain juga dapat memanfaatkan penelitian ini sebagai pertimbangan dan referensi apabila melakukan penelitian yang serupa maupun penelitian lanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Bolton, S. 1996. *Probleme der Leistungsmessung*. Berlin: Langenscheidt.
- Bosch, Robert. 1986. *Im Sprachunterricht spielen? Aber Ja!*. München: Herstellung J. Gotteswinter GmbH.
- Dauvillier, Christa, Dorothea Lévy-Hillerich. 2004. *Spiele im Deutschunterricht*. Berlin: Goethe Institut.
- Götz, Dieter, et al. 2009. *Langenscheidts Power Wörterbuch Deutsch*. Berlin und München: Langenscheidt KG.
- Spier, Anne. 1999. *Mit Spielen Deutsch Lernen*. Berlin : Cornelsen Verlag Scriptor GmbH & Co. KG.
- Westhoff, G. 2001. *Fertigkeit Lesen*. Berlin: Druckhaus Langenscheidt.