

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. LATAR BELAKANG

Penguasaan bahasa asing dibutuhkan sebagai sarana untuk mendapatkan informasi dari berbagai negara di dunia. Oleh sebab itu bahasa asing selain bahasa Inggris juga diajarkan di Sekolah Menengah Atas (SMA), salah satunya ialah bahasa Jerman. Bahasa Jerman merupakan bahasa asing yang menjadi salah satu kebutuhan utama untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi dari perkembangan ilmu pengetahuan. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 64 Tahun 2013 dalam pembelajaran bahasa Jerman di SMA terdapat empat keterampilan berbahasa yang dipelajari yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut saling mendukung satu sama lain dalam berkomunikasi. Hal tersebut sependapat dengan Kast (2003:21) yang menyatakan bahwa “*Die Aktivitäten Hören, Sprechen, Lesen, und Schreiben sind eng miteinander verbunden und unterstützen sich gegenseitig.*” Keempat keterampilan tersebut merupakan faktor penunjang bagi siswa dalam mempelajari bahasa Jerman.

Salah satu keterampilan yang dilatihkan agar siswa mampu memahami teks bahasa Jerman dengan baik adalah keterampilan membaca. Farr dalam Dalman (2013:5) mengemukakan bahwa “*Reading is the heart of education*” yang artinya membaca merupakan jantung pendidikan. Hal tersebut berarti membaca merupakan keterampilan yang sangat penting dalam dunia pendidikan.

Iskandarwassid dan Sunendar (2011:245) menambahkan bahwa keterampilan membaca berperan penting bagi pengembangan pengetahuan karena presentase transfer ilmu pengetahuan terbanyak dilakukan melalui membaca. Hal tersebut mengungkapkan bahwa melalui membaca banyak manfaat yang dapat diperoleh. Manfaat membaca diantaranya adalah mendapatkan informasi baru mengenai berbagai hal. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Bausch, Christ, dan Krumm (2007:287) "*Der Leser nimmt eine Fülle von neuen Informationen auf.*" Untuk mengetahui apakah siswa dapat memahami informasi di dalam bacaan dapat dibantu dengan sebuah strategi yaitu dengan menggunakan teknik membaca. Dinsel dan Reimann (2011:10) mengemukakan ada tiga teknik membaca yaitu; *globales Lesen* (membaca secara global), *detailliertes Lesen* (membaca rinci), dan *selektives Lesen* (membaca secara selektif). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk jawaban singkat dengan *W-Fragen*, instrumen tersebut sesuai dengan teknik membaca selektif karena dengan membaca selektif, siswa dapat menggali informasi yang ada di dalam teks secara langsung.

Berdasarkan pengalaman peneliti pada saat melaksanakan PKM (Praktek Keterampilan Mengajar) di SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) Negeri 27 Jakarta, siswa kerap mengalami kesulitan dalam memahami isi teks bahasa Jerman karena kurangnya perbendaharaan kosakata, salah menafsirkan informasi, dan kekurangtelitian siswa dalam menafsirkan isi teks, hal ini terlihat pada saat diberikan Tes Formatif (TF) banyak siswa yang bertanya dan tidak tepat dalam mencari jawaban dari pertanyaan berdasarkan informasi yang ada didalam teks.

Hal tersebut mengakibatkan sebagian besar siswa banyak yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

Salah satu cara yang dapat digunakan guru agar siswa menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran adalah dengan penggunaan media yang sesuai. Mulyasa (2014:41) memaparkan kunci sukses kedua yang menentukan keberhasilan implementasi Kurikulum 2013 adalah kreativitas guru, karena guru merupakan faktor penting yang besar pengaruhnya, bahkan sangat menentukan berhasil-tidaknya peserta didik dalam belajar.

Banyak cara yang bisa dilakukan seorang guru untuk membantu siswanya memahami sebuah teks bahasa Jerman dengan mudah. Selain menggunakan media pembelajaran yang efektif untuk memperlancar proses pembelajaran, untuk membuka kegiatan pembelajaran penting juga dengan menciptakan suasana yang menyenangkan, dengan demikian siswa akan nyaman untuk belajar, dapat meninggalkan masalah sehari-hari dan akan lebih siap menerima pengetahuan baru. Hal tersebut sejalan dengan yang telah dipaparkan oleh Ur dan Wright (2011:7) ialah sebagai berikut,

*“An erster Stelle geht es darum, einen gelingenden Einstieg in das Unterrichtsgeschehen zu ermöglichen. Dazu ist es wichtig, dass sich die Lerner entspannen, damit sie den Alltag abstreifen können und für die Aufnahme neuer Erfahrungen frei werden. „*

Dalman (2013:8) menuliskan bahwa:

“Di sekolah, pembelajaran membaca perlu difokuskan pada aspek kemampuan memahami isi bacaan. Oleh sebab itu, siswa perlu dilatih secara intensif untuk memahami sebuah teks bacaan. . . . Dalam hal ini, peran guru sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan siswa dalam memahami isi bacaan.

Salah satu media yang dapat diterapkan agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan adalah permainan, dengan permainan siswa dapat dilatihkan berbagai kemampuan, hal tersebut tertera didalam Sadiman dkk (2009:80) yakni “Dengan permainan, siswa atau warga belajar dapat dilatih berbagai kemampuan membuat keputusan seperti misalnya merencanakan, mengorganisasikan informasi dan sebagainya.” Sadiman dkk (2009:78) juga menuliskan bahwa:

“Sebagai media pendidikan, permainan mempunyai kelebihan yakni bersifat luwes. Salah satu sifat permainan yang menonjol adalah keluwesannya. Permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit-sedikit alat, aturan maupun persoalannya. Permainan dapat dipakai untuk mempraktikkan keterampilan membaca dan berhitung sederhana.”

Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk melatih keterampilan membaca bahasa Jerman adalah *Textpuzzle*. *Textpuzzle* merupakan salah satu permainan yang berkaitan erat dengan pemahaman membaca teks. Dengan permainan ini siswa diberikan kesempatan untuk berpikir sendiri, berbagi, dan bekerja sama dalam kelompok kecil. Keunggulan permainan ini adalah optimalisasi waktu yang diberikan kepada siswa untuk berpikir, merespon, dan menunjukkan partisipasi mereka untuk saling membantu antar sesama siswa sehingga siswa dapat menyerap segala informasi yang ada dari bacaan dan dapat mengurutkan teks berdasarkan *W-Fragen*, dengan bantuan *W-Fragen* siswa memiliki pedoman untuk menyusun potongan teks agar menjadi kalimat yang utuh dan bermakna. Permainan *Textpuzzle* dapat mendukung pemahaman membaca siswa yang dapat diterapkan untuk semua jenis teks. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Lohfert (1983:128), “*Textpuzzle zur Fö rderung des*

*Leseverstehens kann auf alle Texte angewandt werden, die einen klaren Handlungsablauf beschreiben.”*

Tema yang dipilih dalam penelitian ini adalah *Familie*, karena tema “*Familie*” adalah tema yang diajarkan di kelas XI (sebelas) semester ganjil sesuai yang terdapat pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SKKD). Selain itu, tema *Familie* adalah tema yang berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga siswa dapat dengan mudah mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini fokus pada subtema *Meine Familie*, karena subtema *Meine Familie* adalah pembelajaran yang diajarkan pertama kali setelah kelas X (sepuluh) sehingga siswa sudah memiliki beberapa kosakata yang diajarkan di kelas X. Adapun subtema tersebut diadaptasi dari buku *Kontakte Deutsch (KD) II*.

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 32 Jakarta karena SMAN 32 memiliki *sample* yang dibutuhkan selama penelitian yaitu empat kelas yang belajar bahasa Jerman di kelas XI, dengan cara diundi terpilihah tiga kelas yang diteliti yaitu kelas XI MIPA 1 sebagai kelas uji coba, kelas XI MIPA 2 sebagai kelas eksperimen yang diberikan permainan *Textpuzzle*, kelas XI MIPA 3 sebagai kelas kontrol yang tidak diberikan permainan *Textpuzzle*.

Berdasarkan pada penjabaran latar belakang masalah, peneliti tertarik melakukan penelitian untuk membuktikan adanya pengaruh dari permainan *Textpuzzle* terhadap keterampilan membaca bahasa Jerman subtema *Meine Familie* pada siswa SMA kelas XI. Dengan penelitian tersebut peneliti berharap permainan *Textpuzzle* dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa dan

dapat menjadi media alternatif yang digunakan guru dalam melatih kemampuan siswa dalam meningkatkan keterampilan membaca.

### **B. IDENTIFIKASI MASALAH**

1. Mengapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi teks?
2. Apa yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi kesulitan siswa pada hasil keterampilan membaca bahasa Jerman?
3. Media apa yang dapat digunakan oleh guru untuk melatih keterampilan membaca siswa?
4. Apakah permainan *Textpuzzle* dapat dijadikan sebagai alternatif bagi guru untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami teks?
5. Apakah terdapat pengaruh permainan *Textpuzzle* terhadap hasil keterampilan membaca teks bahasa Jerman siswa SMA kelas XI subtema *Meine Familie* di SMA Negeri 32 Jakarta?"

### **C. PEMBATASAN MASALAH**

Berdasarkan hasil identifikasi masalah pembatasan masalah pada penelitian ini adalah pengaruh permainan *Textpuzzle* terhadap hasil keterampilan membaca siswa SMA kelas XI subtema *Meine Familie* di SMA Negeri 32 Jakarta.

### **D. PERUMUSAN MASALAH**

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut “Apakah terdapat pengaruh permainan *Textpuzzle* terhadap hasil keterampilan

membaca teks bahasa Jerman siswa subtema *Meine Familie* di SMA Negeri 32 Jakarta?”

#### **E. KEGUNAAN PENELITIAN**

Kegunaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif bagi pengajar bahasa Jerman dalam melatih keterampilan membaca siswa SMA kelas XI menggunakan permainan *Textpuzzle* pada subtema *Meine Familie* di SMA Negeri 32 Jakarta.

## BAB II

### KERANGKA TEORI

#### A. DESKRIPSI TEORETIS

##### 1. Permainan *Textpuzzle* sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek dalam metode pengajaran, yaitu sebagai alat bantu mengajar guna membantu para siswa untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam hal ini, penggunaan media dalam proses belajar mengajar harus tepat sehingga dapat menunjang efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Menurut Djamarah dan Zain (2010:121) media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Djamarah dan Zain (2010:137) menambahkan dengan media dapat memperbesar minat dan perhatian siswa untuk belajar dan membantu tumbuhnya pemikiran dan membantu berkembangnya kemampuan berbahasa. Oleh karena itu Nana Sudjana dan Ahmat Rivai dalam Djamarah dan Zain (2010:133) juga mengemukakan bahwa dalam memilih media harus sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah permainan. Sadiman dkk (2009:78) mengemukakan;

“Sebagai media pendidikan, permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Seperti kita ketahui, belajar yang baik adalah belajar yang aktif. Permainan mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam proses belajar secara aktif.”



Ismawati (2012:107) menambahkan bahwa :

“Pada prinsipnya permainan bahasa merupakan media pengajaran bahasa yang dapat dipakai untuk meningkatkan kadar CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif) dalam PBM (Proses Belajar Mengajar). Permainan bahasa dapat dipakai untuk membangkitkan kembali gairah belajar siswa yang lesu, karena selain melatih keterampilan berbahasa, juga menimbulkan kegembiraan sesuai dengan hakikat permainan itu sendiri.”

Dari uraian diatas dapat disimpulkan media adalah alat bantu dalam proses pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan perhatian siswa dalam pembelajaran agar kemampuan berbahasa siswa berkembang. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah permainan.

Dauvillier dan Hillereich mengatakan “*Spiele sollten vor allem Spaß machen und den Unterricht in einer Atmosphäre ablaufen lassen, die frei ist von Angst, Zeit-, und Notendruck.*” Hal ini berarti, dengan menggunakan permainan, kegiatan belajar mengajar di kelas menjadi menarik dan menyenangkan karena siswa terbebas dari rasa takut, tekanan waktu, dan tekanan mengejar nilai. Selain itu, Sadiman (2009:80) juga menuliskan bahwa permainan dapat dipakai untuk mempraktikkan keterampilan membaca.

Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil keterampilan membaca adalah *Textpuzzle*. *Textpuzzle* terdiri dari dua kata yaitu *der Text* dan *das Puzzle*. Teks merupakan kesatuan dari kumpulan kalimat yang di dalamnya mengandung informasi. Pernyataan ini bersumber dari Friedrich (2002:6) “*Texte sind die Gesamtheit aus Satzfolgen, die für den Adressaten (Empfänger) Informationen enthalten.*” Selain itu Laveau (1985:33) juga

mengemukakan “*Texte als Mittel der Kommunikation stellen die Beziehung zwischen dem Autor und dem Leser her.*” Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa teks merupakan sarana komunikasi dari penulis kepada pembaca, sehingga pembaca dapat memahami maksud penulis.

Storch (2009:157) mengatakan, “*Der Text im fremdsprachlichen Unterricht ist deshalb so bedeutend, weil er das eigentliche Vehikel des Fremdsprachlernens ist.* Dalam pengajaran bahasa asing, teks sangat penting digunakan sebagai perantara dalam pembelajaran bahasa asing.

Sedangkan *Puzzle* menurut Olivia (2009:178) merupakan mainan berupa gambar, yang terdiri dari kepingan-kepingan yang tersedia dalam berbagai bentuk, bahan, dan ukuran, dari yang mudah hingga yang sulit. Smaldino, Lowther, dan Russell (2011:41) juga mengatakan “*Puzzle* bisa digunakan untuk menerapkan informasi yang harus mereka pelajari, sebagai misal, kata-kata ejaan atau ibu kota negara.”

*Text* dan *Puzzle* merupakan dua buah kata benda yang membentuk satu kata yakni *Textpuzzle*. Pada <https://www.goethe.de/resources/files/pdf4/pk69799-04.pdf> dituliskan bahwa:

“*Textpuzzle ist ungeordnete Wörter, Satzteile, Sätze oder Textteile werden mit dem Auftrag versehen, fachlich und sprachlich sinnvolle Sätze zu bilden und diese in eine sachlogische Reihenfolge zu bringen.*”

Hal ini berarti *Textpuzzle* adalah potongan frasa, kata, kalimat ataupun teks tidak beraturan yang harus disusun berurutan agar membentuk suatu makna yang logis. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Brenner (2011:74)

*“Sie setzen Teile eines ihnen unbekanntes Textes zusammen und erfassen dabei dessen Sinnzusammenhang. Das Verfahren der Enträtselung macht sie auf spielerisch-kreative und intensive Weise mit der Textaussage vertraut und leitet die Textinterpretation ein.”*

Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa dalam mengumpulkan potongan teks bahasa asing siswa juga menafsirkan dan menginterpretasi makna yang ada didalam teks, hal tersebut membuat mereka bersemangat, kreatif dengan cara yang intensif. Lohfert (1983:128) juga mengatakan bahwa, *“Textpuzzle zur Forderung des Leseverstehens kann auf alle Texte angewandt werden, die einen klaren Handlungsablauf beschreiben.”* Pernyataan tersebut berarti permainan *Textpuzzle* sesuai untuk melatih pemahaman membaca dan dapat diterapkan untuk semua jenis teks.

Dari uraian tersebut, dapat diartikan *Textpuzzle* adalah potongan-potongan kalimat acak yang harus disusun agar menjadi sebuah teks yang utuh dan logis. Permainan *Textpuzzle* dapat menjadi solusi bagi guru untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa. Dalam permainan ini siswa diberikan kesempatan untuk merespon dan berpartisipasi, dan saling membantu antar sesama siswa sehingga siswa dapat menyerap segala informasi yang ada dari bacaan.

Untuk mempermudah siswa dalam menyusun kalimat dalam permainan *Textpuzzle* hingga menjadi sebuah teks yang benar, siswa diberi pertanyaan-pertanyaan (*W-Fragen*). Pemberian *W-Fragen* merupakan bantuan untuk dapat menemukan informasi dalam suatu teks. Pernyataan ini dikemukakan oleh Bausch, Herbert, dan Krumm dalam *Handbuch Fremdsprachenunterricht* (2007:290) sebagai berikut : *“Leseaktivitäten: wichtige inhalte auswählen,*

*Aufgaben : die W-Fragen als Leithilfe nutzen.*” Beberapa kata tanya yang termasuk dalam *W-Fragen* menurut Brandt dkk (2006:223) yaitu “*wer, was, wie, wo, wohin, worum,*”

Menurut Dauvillier dan Levy-Hillerich (2004:34) pemberian permainan sebaiknya dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu kegiatan awal sebelum permainan, kegiatan inti permainan dan kegiatan setelah permainan. “*Sie können dabei sowohl an die Phase der Vor- als auch an die der Nachbereitung denken, besonders an Ihre Rolle während der Durchführung eines Spiels.*”

Dalam merancang kegiatan belajar mengajar yang efektif, maka dirancang pula tahap-tahap pembelajaran dengan materi yang sesuai. Menurut Mulyasa (2014:125), Pada umumnya pelaksanaan pembelajaran mencakup tiga kegiatan, yakni pembukaan, pembentukan kompetensi, dan penutup. Kegiatan awal atau pembukaan pembelajaran berbasis kompetensi dalam menyukseskan implementasi Kurikulum 2013 mencakup pembinaan keakraban. Kegiatan pembukaan ini disebut pembinaan keakraban. Hal ini disampaikan oleh Mulyasa (2014:126) Pembinaan keakraban merupakan upaya yang harus dilakukan guru untuk menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif bagi pembentukan kompetensi peserta didik, sehingga tercipta hubungan yang harmonis antara guru sebagai fasilitator dan peserta didik serta antara peserta didik dengan peserta didik. Tahap pembinaan keakraban ini bertujuan untuk mengkondisikan para peserta didik agar mereka siap melakukan kegiatan belajar.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diketahui, bahwa pada tahap pembukaan guru harus dapat mengondisikan siswa untuk siap belajar. Pada kegiatan pembukaan permainan *Textpuzzle*, guru mengukur pengetahuan awal siswa dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan subtema *Meine Familie*.

Tahap kedua ialah tahap pembentukan kompetensi. Mulyasa (2014:127) Kegiatan inti pembelajaran antara lain mencakup penyampaian informasi, membahas materi standar atau memecahkan masalah yang dihadapi bersama. Mulyasa (2014:129) juga menambahkan,

“Dalam pembentukan karakter dan kompetensi perlu diusahakan untuk melibatkan peserta didik seoptimal mungkin. Melibatkan peserta didik adalah memberikan kesempatan dan mengikutsertakan mereka untuk turut ambil bagian dalam proses pembelajaran.

Pada tahap permainan *Textpuzzle*, guru menjelaskan aturan permainan *Textpuzzle* dan membagi siswa menjadi enam kelompok. Kemudian guru membagikan *Textpuzzle* yang terbuat dari kertas karton kepada siswa dan bantuan *W-Fragen*. Selanjutnya siswa memulai permainan dengan cara berdiskusi dalam kelompok untuk menentukan susunan kalimat yang benar. Setelah siswa selesai menyusun *Textpuzzle* menjadi sebuah teks siswa diminta secara berkelompok menempelkan hasil kerja kelompok mereka di papan tulis dan mempresentasikan hasil kerja mereka, sementara lainnya memberikan komentar.

Dapat disimpulkan, dalam mewujudkan tahap pembentukan kompetensi diperlukan keterlibatan siswa seoptimal mungkin.

Tahap ketiga adalah tahap penutup yang merupakan tahapan terakhir dalam proses pembelajaran. Mulyasa (2014:129)

“Kegiatan akhir pembelajaran atau penutup dapat dilakukan dengan memberikan tugas. Tugas yang diberikan merupakan tindak lanjut dari pembelajaran inti atau pembentukan kompetensi, yang berkenaan dengan materi standar yang telah dipelajari.

Pada tahap ini guru memberikan evaluasi kepada siswa untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari, sehingga guru dapat mengetahui tingkat pencapaian tujuan pembelajaran. Tahap akhir permainan *Textpuzzle* guru memberikan susunan *Textpuzzle* yang benar, kemudian meminta siswa untuk mengumpulkan *Textpuzzle* yang telah diberikan. Kemudian guru memberikan latihan yang berhubungan dengan teks pada permainan *Textpuzzle* yang telah dimainkan siswa, lalu guru bersama siswa mendiskusikan jawaban latihan tersebut.

Berdasarkan uraian di atas *Textpuzzle* merupakan media pembelajaran berupa permainan menyusun potongan-potongan teks agar mempunyai makna yang logis. Dalam penelitian ini, siswa diminta menyusun potongan *Textpuzzle* agar menjadi sebuah teks yang utuh. Permainan dalam pembelajaran bahasa merupakan suatu media untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa. Dalam permainan *Textpuzzle* siswa diberikan bantuan *W-Fragen* sebagai pedoman untuk dapat menyusun potongan teks secara runtut sehingga mereka dapat memahami informasi yang terdapat dalam teks. *Textpuzzle* dapat digunakan untuk melatih keterampilan membaca dan dilakukan dengan tahapan kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

## 2. Keterampilan Membaca

Membaca merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang dilakukan dalam proses pengajaran bahasa Jerman di SMA. Membaca merupakan suatu proses pemahaman yang dibutuhkan, agar dapat memahami suatu informasi dengan baik. Pernyataan ini terdapat dalam Westhoff (2005:51) sebagai berikut: *“Lesen ist also ein konstruktiver Prozess, in dem unsere Kenntnisse eine wichtige Rolle spielen”*. Pengertian lain mengenai kompetensi membaca dapat dijelaskan sebagai keterampilan untuk memahami isi teks tertulis. Selain itu melalui kegiatan membaca suatu teks siswa akan memperoleh informasi-informasi mengenai negara dan masyarakat dari bahasa yang dipelajari. Seperti yang diungkapkan oleh Westhoff (2005:5), *“Man kann zum Beispiel Texte lesen (lassen), damit die Lernenden die fremde Sprache besser kennen und genießen lernen oder damit sie ganz bestimmte Informationen über Land und Leute erhalten.”*

Pemahaman sebuah teks adalah bagian dari membaca. Membaca sangat penting dalam pembelajaran bahasa asing. Pringgawidagda (2002:133) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran bahasa asing, keterampilan pertama yang dimungkinkan untuk dipelajari adalah pembelajaran keterampilan membaca.

Sejalan dengan pernyataan tersebut Dalman (2013:5) mengungkapkan bahwa membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Hal ini berarti membaca merupakan proses berpikir untuk memahami isi teks yang dibaca.

Untuk dapat memahami isi teks, pembaca dapat mengaitkan isi dan struktur teks dengan berbagai aspek yang berhubungan dengan pembaca. Hal

tersebut memudahkan pembaca untuk memperoleh pesan atau informasi yang terdapat dalam teks. Ehlers (2010:21) mengatakan bahwa;

*“Lesen bzw. Verstehen ist eine Tätigkeit, bei der Leser entsprechend den Anforderungen des Textes verschiedene Aktivitäten durchführen muß, ..... Er muß verschiedene Bedeutungsaspekte eines Textes wahrnehmen und in Zusammenhänge einordnen können, wie z.B. thematische, gessellschaftliche ... etc. Zusammenhänge.”*

Teori tersebut menyatakan bahwa kegiatan memahami bertujuan agar pembaca dapat melihat dan membangun suatu keterkaitan makna dalam teks dengan menyesuaikan isi teks dan struktur teks, serta mengaitkannya dengan pengetahuan, pengalaman, dan kegemaran, dan ketertarikan yang dimiliki oleh pembaca.

Iskandarwassid dan Sunendar (2011:245) mengemukakan bahwa keterampilan membaca merupakan suatu keterampilan yang berperan penting bagi pengembangan pengetahuan, dan sebagai alat komunikasi bagi kehidupan manusia. Dikatakan penting bagi pengembangan pengetahuan karena presentase transfer ilmu pengetahuan terbanyak dilakukan melalui membaca. Hidayat (1990:43) menambahkan bahwa membaca pada umumnya adalah menggali informasi dari berbagai jenis teks, sesuai dengan tujuan membaca.

Sejalan dengan hal tersebut, Grellet dalam Inge Laveau (1985:63) terdapat dua tujuan membaca yakni: *“(1) Lesen aus Vergnügen, zur Unterhaltung, aus Spaß; (2) Lesen, um sich zu informieren und etwas mit diesen Informationen machen zu können.”*



Tujuan seseorang membaca yaitu untuk memperoleh kesenangan atau membaca untuk memperoleh informasi.

Menurut Tarigan (2012:59) membaca pemahaman (*reading for understanding*) adalah jenis membaca untuk memahami standar-standar atau norma kesastraan, resensi kritis, drama tulis, dan pola-pola fiksi dalam usaha memperoleh pemahaman terhadap teks, pembaca menggunakan strategi tertentu. Membaca pemahaman dapat dibantu dengan sebuah strategi yaitu dengan menggunakan teknik membaca. Ada beberapa teknik membaca menurut Dinsel dan Reimann (2011:10) antara lain;

*“(1) Globales Lesen : Beim Überfliegen bekommen Sie eine Idee davon, was das Thema des Textes ist. (2) Detailliertes Lesen : Jeder Satz kann wichtig sein. (3) Selektives Lesen : Nach bestimmen Informationen suchen.*

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa terdapat tiga teknik membaca yang diungkapkan oleh Dinsel dan Reimann yaitu membaca secara global (dengan melihat sebuah teks, pembaca dapat menebak tema dari teks tersebut), membaca rinci (setiap kalimat adalah penting), dan membaca secara poin tertentu (mencari informasi tertentu). Menurut Ehlers (1996:23), *“Mann muß nicht alles von einem Text verstehen.”* Untuk memahami suatu teks, seseorang tidak harus mengerti seluruh kata yang ada pada teks.

Berdasarkan teori-teori tersebut dapat disimpulkan bahwa membaca adalah kegiatan untuk memahami informasi yang terdapat dalam teks dan keterampilan pertama yang harus dipelajari dalam pembelajaran bahasa asing. Dalam memahami sebuah teks siswa tidak harus mengerti seluruh kata yang ada

pada teks. Untuk meningkatkan hasil keterampilan membaca diperlukan sebuah strategi yaitu teknik membaca. Penelitian ini menggunakan teknik membaca secara selektif karena dengan membaca teks secara selektif dapat membantu siswa untuk menggali informasi dari teks.

## **B. PENELITIAN YANG RELEVAN**

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ita Rahmy tahun 2010 dari Universitas Negeri Jakarta (UNJ) dengan judul “Model Pengajaran Keterampilan Membaca dengan Menggunakan *Textpuzzle* Tema *Familie* pada Siswa Sekolah Menengah Atas Kelas XI.” Penelitian tersebut bertujuan untuk menyusun model pengajaran membaca teks dengan menggunakan *Textpuzzle*. Kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian tersebut adalah permainan *Textpuzzle* dapat diterapkan dalam pengajaran keterampilan membaca tema *Familie* pada siswa SMA kelas XI. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah langkah-langkah permainan yang digunakan, kedua penelitian ini juga menggunakan permainan *Textpuzzle* untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa.
2. Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Juwifa Dewihayu Elokkumayang tahun 2014 dari Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) yang berjudul “Keefektifan penggunaan media *Textpuzzle* dalam pembelajaran keterampilan membaca bahasa Jerman peserta didik kelas XI SMA N 1 Muntilan.” Pada penelitian tersebut diuji keefektifan media

*Textpuzzle* di SMA N 1 Muntilan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil dari penelitian tersebut adalah media *Textpuzzle* dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas XI SMA Negeri 1 Muntilan. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 3,203 lebih besar dari  $t_{tabel}$  sebesar 1,998. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah desain yang digunakan, yaitu *pre-test post-test control group design*.

### C. KERANGKA BERPIKIR

Dalam mempelajari bahasa Jerman siswa dituntut untuk dapat menguasai empat keterampilan berbahasa yaitu membaca, menulis, berbicara dan mendengarkan. Keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai siswa agar siswa mampu memahami informasi dari dalam teks dengan baik. Ada beberapa teknik membaca yang dapat digunakan untuk dapat memahami sebuah teks di antaranya yaitu dengan cara membaca selektif. Dengan membaca secara selektif dapat membantu pembaca untuk dapat menggali informasi dari teks.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil keterampilan membaca adalah permainan. *Textpuzzle* merupakan salah satu media pembelajaran berupa permainan yang dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran bahasa Jerman. *Textpuzzle* dipilih karena siswa tidak hanya dapat mengasah kemampuan materi pembelajaran, melainkan juga dapat berperan lebih aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

*Textpuzzle* merupakan permainan kelompok menyusun potongan-potongan kalimat hingga menjadi sebuah teks yang baik dan benar. Sebagai acuan siswa dalam menyusun kalimat permainan *Textpuzzle*, siswa diberikan *W-Fragen*. Penggunaan *Textpuzzle* dalam kegiatan belajar diharapkan mengajar akan membantu siswa dalam memahami isi teks. Dari penjabaran di atas disimpulkan, bahwa permainan *Textpuzzle* diharapkan dapat meningkatkan hasil keterampilan membaca siswa

#### **D. PENGAJUAN HIPOTESIS**

Berdasarkan uraian teoritis di atas, maka hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Hipotesis nihil ( $H_0$ ): “Tidak ada pengaruh permainan *Textpuzzle* terhadap hasil keterampilan membaca bahasa Jerman siswa kelas XI subtema *Meine Familie*” di SMA Negeri 32 Jakarta.
2. Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) : “Ada pengaruh permainan *Textpuzzle* terhadap hasil keterampilan membaca bahasa Jerman siswa kelas XI subtema *Meine Familie*” di SMA Negeri 32 Jakarta.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk untuk mendapatkan data empiris yang valid tentang pengaruh permainan *Textpuzzle* terhadap hasil keterampilan membaca bahasa Jerman siswa subtema *Meine Familie*.

#### **B. LINGKUP PENELITIAN**

Penelitian ini termasuk ke dalam lingkup Proses Belajar Mengajar (PBM) yang dibatasi pada teks bahasa Jerman subtema *Meine Familie* dan siswa SMA kelas XI.

#### **C. WAKTU DAN TEMPAT**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 32 Jakarta yang terletak di Jalan Setneg Baru, Cidodol, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan. Adapun waktu penelitian dilaksanakan pada Semester Ganjil tanggal 1 November 2016 sampai dengan 23 November 2016 Tahun Pelajaran 2016/2017.

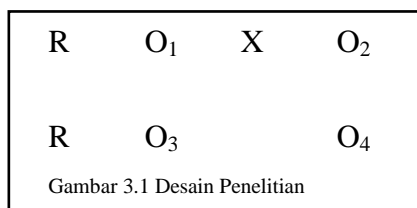
#### **D. METODE DAN DESAIN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif deskriptif, menurut Narbuko dan Achmadi (2009:44) penelitian kuantitatif deskriptif yaitu penelitian yang berusaha untuk menuturkan pemecahan masalah

yang ada sekarang berdasarkan data-data, jadi ia juga menyajikan data, menganalisis dan menginterpretasi.

Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin dicapai, yakni untuk memperoleh informasi dari kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan gejala pada saat penelitian dilakukan serta dapat mengetahui seberapa besar hubungan antara variabel bebas yang diberi simbol X mempengaruhi variabel terikat yang dipengaruhi diberi simbol Y.

Penelitian ini melibatkan dua kelompok yang masing-masing ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pretest-posttest control group design*. Adapun *pretest-posttest control group design* menurut Sugiyono (2011:114) digambarkan sebagai berikut :



Keterangan:

- R = Kelas Eksperimen dan kelas kontrol.
- X = Permainan *Textpuzzle*.
- O<sub>1</sub> = Pretest kelompok eksperimen.
- O<sub>2</sub> = Posttest kelompok perlakuan eksperimen.
- O<sub>3</sub> = Pretest kelompok kontrol.
- O<sub>4</sub> = Posttest kelompok kontrol.

## **E. POPULASI DAN SAMPEL**

### 1. Populasi

Sugiyono (2015:135) menuliskan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi, populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas di SMA Negeri 32 Jakarta tahun pelajaran 2016/2017 yang belajar bahasa Jerman.

### 2. Sampel

Arikunto (2012:174) menyatakan bahwa sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang akan diteliti. Sampel yang digunakan adalah kelas XI MIPA SMA Negeri 32 Jakarta dengan teknik pengambilan sampel menggunakan pengambilan sampel acak sederhana (*simple random sampling*) dengan cara diundi oleh peneliti. Berdasarkan hasil teknik *simple random sampling* tersebut, terpilih dua kelas, yaitu kelas XI MIPA 2 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan permainan *Textpuzzle* dan kelas XI MIPA 3 sebagai kelas kontrol yang tidak diberikan permainan *Textpuzzle*.

## **F. VARIABEL-VARIABEL**

Pada penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y), variabel tersebut yaitu:

1. Variabel bebas (*independent*) dalam penelitian ini adalah permainan *Textpuzzle* disimbolkan dengan huruf (X).
2. Variabel terikat (*dependent*) dalam penelitian ini adalah hasil keterampilan membaca bahasa Jerman sub tema *Meine Familie*, disimbolkan dengan huruf (Y).

### **G. DEFINISI KONSEPTUAL**

Membaca merupakan salah satu keterampilan belajar yang perlu dikuasai siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman. Dengan membaca siswa akan memperoleh informasi yang terdapat didalam teks, namun sayangnya seringkali siswa tidak memiliki ketertarikan dalam pembelajaran karena cara mengajar guru yang monoton. Untuk mengatasi hal tersebut guru dituntut untuk lebih kreatif dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menentukan media yang sesuai. Permainan merupakan salah satu media yang dapat membangkitkan ketertarikan murid dalam pembelajaran. Seperti yang dituliskan oleh Ismawati (2012:107),

“Pada prinsipnya permainan bahasa merupakan media pengajaran bahasa yang dapat dipakai untuk meningkatkan kadar CBSA dalam PBM. Permainan bahasa dapat dipakai untuk membangkitkan kembali gairah belajar siswa yang lesu, karena selain melatih keterampilan berbahasa, juga menimbulkan kegembiraan sesuai dengan hakikat permainan itu sendiri.”

Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil keterampilan membaca adalah *Textpuzzle*. *Textpuzzle* merupakan permainan menyusun potongan-potongan teks menjadi berurutan sehingga membentuk suatu makna yang logis. Untuk mempermudah siswa dalam menyusun kalimat dalam permainan *Textpuzzle* hingga menjadi sebuah teks yang benar, siswa diberi



pertanyaan-pertanyaan (*W-Fragen*). Beberapa kata tanya yang termasuk dalam *W-Fragen* menurut Brandt dkk (2006:223) yaitu “*Wer, was, wie, wo, wohin, worum.*”

## H. DEFINISI OPERASIONAL

Pada penelitian ini kelas sampel dibedakan menjadi kelas eksperimen, yakni siswa yang diberikan perlakuan (*treatment*) dan kelas kontrol, yakni siswa yang tidak diberikan perlakuan (*treatment*). Pada tahap pertama kedua kelas sampel yang telah ditentukan sebelumnya dengan menggunakan teknik *simple random sampling* lalu diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui hasil kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan. Bentuk soal *pretest* dan *posttest* adalah sama yaitu berupa 25 soal jawaban singkat sub tema *Meine Familie*. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dalam penelitian ini dibagi menjadi dua pertemuan pembelajaran. Setiap RPP terdiri dari tiga fase utama kegiatan pembelajaran, yaitu tahap kegiatan awal, tahap kegiatan inti dan tahap kegiatan penutup. Pada kegiatan awal guru memberikan informasi mengenai subtema pelajaran yang akan dipelajari saat itu. Guru mengukur pengetahuan awal siswa dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan subtema *Meine Familie*. Selanjutnya pada kegiatan inti guru menjelaskan aturan permainan *Textpuzzle* dan membagi siswa menjadi enam kelompok. Untuk mengarahkan menentukan susunan kalimat yang benar. Pada tahap inti guru membagikan *Textpuzzle* kepada siswa dengan bantuan *W-Fragen*. Pada tahap ini guru meminta siswa memulai permainan dengan cara berdiskusi dalam kelompok untuk menentukan susunan kalimat yang benar. Setelah siswa selesai menyusun

*Textpuzzle* menjadi sebuah teks siswa diminta secara berkelompok mempresentasikan hasil kerja mereka, sementara kelompok lainnya memberikan komentar. Lalu pada tahap akhir setelah permainan usai guru memberikan susunan *Textpuzzle* yang benar, kemudian meminta siswa untuk mengumpulkan *Textpuzzle* yang telah diberikan. Dalam kegiatan akhir kegiatan belajar mengajar guru memberikan latihan yang berhubungan dengan teks pada permainan *Textpuzzle* yang telah dimainkan siswa sebagai evaluasi. Kemudian guru bersama siswa mendiskusikan jawaban evaluasi tersebut.

Setelah seluruh perlakuan diberikan, selanjutnya siswa diberikan *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui hasil kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan.

## **I. INSTRUMEN PENELITIAN**

### **a. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah tes objektif, yaitu tes jawaban singkat. Menurut Arikunto (2012:223) tes digunakan untuk mengukur ada atau tidaknya serta besarnya kemampuan objek yang diteliti. Dalam bukunya Arikunto (2012:159) juga menuliskan bahwa khusus untuk tes prestasi belajar yang biasa digunakan di sekolah dapat dibedakan menjadi dua, yaitu tes buatan guru dan tes berstandar. Tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes buatan guru, dalam hal ini peneliti. Arikunto (2012:162) menyatakan bahwa kegunaan tes buatan guru adalah untuk menentukan seberapa baik siswa telah menguasai bahan pelajaran yang diberikan dalam waktu tertentu.

Pada penelitian ini peneliti memberikan dua kali tes, yaitu *pretest* yang berguna untuk mengukur kemampuan awal siswa pada subtema *Meine Familie* dan *posttest* yang berguna untuk mengukur keterampilan membaca siswa pada subtema *Meine Familie* setelah proses pembelajaran dengan menggunakan permainan *Textpuzzle*. Jumlah soal yang digunakan dalam penelitian ini adalah 25 soal jawaban singkat. Instrumen yang diberikan di kelas eksperimen maupun kontrol adalah sama. Kisi-kisi instrumen tes sebelum Uji Coba disajikan dalam Tabel 3.2 berikut ini:

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Sebelum Uji Coba**

<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>No. Soal</b>	<b>Jumlah soal</b>
1	Siswa dapat menentukan informasi mengenai keterangan asal ( <i>Woher</i> ) dari teks.	17 dan 19	2
2	Siswa dapat menentukan informasi mengenai keterangan tempat tinggal ( <i>Wo</i> ) dari teks.	1, 8, 15, 18, 29, 30, 32, 37, 38, 44, 46, 47, dan 48.	13
3	Siswa dapat menentukan informasi mengenai keterangan identitas seseorang ( <i>Wer</i> ) dari teks.	21 dan 23	2
4	Siswa dapat menentukan	3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 13,	26

	informasi mengenai keadaan tertentu ( <i>Wie</i> ) dari teks.	14, 16, 20, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 31, 34, 35, 36, 39, 40, 41, 42, dan 45.	
5	Siswa dapat menentukan informasi mengenai keterangan tertentu ( <i>Was</i> ) dari teks.	2, 11, 12, 33, dan 43.	5

## J. VALIDITAS DAN RELIABILITAS

### 1. Uji Validitas

Arikunto (2012:80) menjelaskan bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang hendak diukur. Pengujian validitas butir soal dilakukan dengan menghitung koefisien korelasi antara skor butir soal dengan skor total tes. Pengujian validitas butir soal menggunakan rumus *korelasi point biserial* dari Arikunto (2012:93) sebagai berikut:

$$\Gamma_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

$\Gamma_{pbi}$  = koefisien korelasi point biserial, sebagai koefisien validitas item.

$M_p$  = rerata skor dari siswa yang menjawab betul untuk butir item yang dicari validasinya.

$M_t$  = rerata skor total.

$S_t$  = standar deviasi dari skor total.

$p$  = banyaknya siswa yang menjawab benar dibagi jumlah seluruh siswa. ( $P = \frac{\text{Banyak siswa yang menjawab benar}}{\text{jumlah seluruh siswa}}$ )

$q$  = proporsi siswa yang menjawab salah ( $q = 1 - p$ ).

Hasil perhitungan uji validitas yang dilakukan dari 48 butir soal jawaban singkat yang diujicoba didapatkan 25 butir soal yang dinyatakan valid yaitu nomor 5, 6, 8, 12, 13, 14, 15, 17, 19, 20, 22, 24, 25, 28, 29, 31, 34, 35, 36, 37, 39, 41, 42, 45, dan 46. Hasil uji validitas ini dapat dilihat pada lampiran 9.

## 2. Uji Reliabilitas

Di dalam bukunya, Ratnawulan dan Rusdiana (2015:60) reliabilitas berarti dapat dipercaya, tes dikatakan dikatakan dapat dipercaya (*reliable*) jika memberikan hasil yang tetap atau konsisten ketika diteskan berulang-ulang. Jika siswa diberikan tes yang sama pada waktu yang berbeda maka setiap siswa akan tetap berada dalam urutan yang sama dalam kelompoknya.

Uji reliabilitas dilakukan secara bersama sama terhadap seluruh butir soal.

Perhitungan reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus K. R. 21 yang dipaparkan oleh Arikunto (2012:117) karena tes bernilai 1 dan 0, 1 adalah jawaban benar dan 0 adalah jawaban salah, adapun rumus tersebut adalah:

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{M(n-M)}{nS_t^2} \right)$$

- $r_{11}$  = reliabilitas yang dicari  
 $M$  = Mean atau rata-rata skor total  
 $N$  = jumlah item (butir tes)  
 $S$  = standar deviasi dari tes (akar dari varians)

**Tabel 3.3 Klasifikasi Indeks Reliabilitas Soal**

No.	Indeks Reliabilitas	Klasifikasi
1	0,800 - 1,00	Sangat tinggi
2	0,600 - 0,799	Tinggi
3	0,400 – 0,599	Cukup
4	0,200 – 0,399	Rendah
5	0,00 – 0,199	Sangat rendah

Sunarti dan Selly Rahmawati (2014:99)

Instrumen tes berpikir kritis yang digunakan sebelumnya sudah diujicobakan kepada XI MIPA 1 di SMAN 32 Jakarta tahun ajaran 2016/2017. Diperoleh hasil bahwa nilai koefisien reliabilitas instrumen tes berpikir kritis adalah 0,79 yang berarti memiliki korelasi yang tinggi (lampiran 11). Hal tersebut menunjukkan bahwa instrumen tes berpikir kritis yang digunakan pada penelitian ini konsisten dalam mengukur karakteristik yang hendak diukur.

## K. TEKNIK ANALISIS DATA

Setelah dilakukan uji coba instrumen, maka selanjutnya melakukan penelitian. Data yang diperoleh dari instrumen penelitian, kemudian diolah dan dianalisis dengan tujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan menguji hipotesis. Dalam pengolahan dan analisis data tersebut digunakan statistik.

### a. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan uji parametik, yaitu uji t dengan taraf signifikansi sebesar 0,05 untuk mengetahui pengaruh permainan *Textpuzzle* terhadap keterampilan membaca siswa kelas XI sub tema *Meine Familie*. Dalam hal ini uji-t digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh permainan *Textpuzzle* terhadap keterampilan membaca bahasa Jerman kelas XI di SMAN 32 Jakarta. Untuk menganalisis, hasil eksperimen yang menggunakan *pretest-posttest control group design*, maka rumusnya yang dijabarkan oleh Arikunto (2010:349) sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan hasil tes kelas kontrol dan eksperimen

Xd = Deviasi masing-masing subjek (d – Md)

$\sum x^2 d$  = Jumlah kuadrat deviasi

N = Jumlah sampel

Kriteria pengujian:

Jika  $t_{hitung} = t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak

Jika  $t_{hitung} \neq t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima

## L. HIPOTESIS STATISTIK

Berdasarkan kerangka konseptual yang didukung oleh landasan teoritis, maka dapat dirumuskan hipotesis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_0 = 0$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_b$$

Keterangan:

$H_0 =$  Hipotesis nol

$H_a =$  Hipotesis alternatif

$\mu_0 = 0 :$  Tidak ada pengaruh permainan *Textpuzzle* terhadap hasil keterampilan membaca siswa SMA kelas XI subtema *Meine Familie* di SMA Negeri 32 Jakarta.

$\mu_1 \neq \mu_b :$  Ada pengaruh permainan *Textpuzzle* terhadap hasil keterampilan membaca siswa SMA kelas XI subtema *Meine Familie* di SMA Negeri 32 Jakarta.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Deskripsi Data

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *Textpuzzle* terhadap keterampilan membaca bahasa Jerman subtema *Meine Familie* Siswa SMA Kelas XI. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *pretest-posttest control group design*. Pengaruh yang terjadi antara variabel bebas dan variabel terikat dianalisis berdasarkan perbedaan hasil keterampilan membaca siswa antara kelas yang menggunakan *Textpuzzle* sebagai kelas eksperimen dengan kelas yang tidak menggunakan *Textpuzzle* sebagai kelas kontrol. Dalam penelitian ini dipilih 1 kelas sebagai kelas eksperimen dan 1 kelas sebagai kelas kontrol. XI MIPA 2 sebagai kelas eksperimen dan XI MIPA 3 sebagai kelas kontrol.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif sebanyak 25 soal yang telah di uji coba. Penelitian ini diawali dengan melakukan uji coba 48 butir soal jawaban singkat kepada 34 siswa kelas XI MIPA 1. Analisis butir soal ini bertujuan untuk menguji validitas dan reliabilitas, sehingga tes ini dapat benar-benar dijadikan alat ukur untuk penelitian. Berdasarkan analisis butir soal, dari 48 soal ada 25 soal valid dan reliabel.

Dalam penelitian ini ada dua kelompok data, yaitu data sebelum proses pembelajaran berupa nilai *pretest* dan data setelah proses pembelajaran berupa nilai *posttest*.

### 1. Deskripsi Data Hasil *Pretest*

Sebelum diberikan perlakuan, masing-masing kelas diberikan tes awal (*pretest*). Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diajarkan sub tema *Meine Familie*. Peneliti memberikan *pretest* berupa tes uraian singkat kepada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol sebanyak 25 butir soal jawaban singkat yang dilakukan sebelum pembelajaran. Berdasarkan hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan yang berbeda diperoleh data-data yang disajikan dalam Tabel 4.1 sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kontrol**

<b>Data</b>	<b>Kelas Eksperimen</b>	<b>Kelas Kontrol</b>
Jumlah siswa	35	35
Rata-rata	73,886	73,429
Median	80	84
Modus	50	50
Standar deviasi	22,575	24,987
Skor tertinggi	100	100
Skor terendah	0	4

Berdasarkan hasil *pretest* pada Tabel 4.1, menunjukkan bahwa kedua kelas (eksperimen dan kontrol) memiliki jumlah siswa yang sama yaitu 35 siswa. Hasil *pretest* kelas eksperimen diperoleh skor rata-rata 73,886 dengan skor tertinggi 100 dan skor terendah 0 serta standar deviasi 22,575. Sedangkan hasil *pretest* kelas

kontrol diperoleh skor rata-rata 73,429 dengan skor tertinggi 100 dan skor terendah 4 serta standar deviasi 24,987. Dari data tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap sub tema *Meine Familie* pada kedua kelas tidak jauh berbeda.

## 2. Deskripsi Data Hasil *Posttest*

Setelah dilakukan uji prasyarat sampel pada *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelas sama. Dengan demikian, peneliti memberikan perlakuan yang berbeda saat proses pembelajaran. Saat proses pembelajaran kelas eksperimen menggunakan permainan *Textpuzzle* dan kelas kontrol tidak diberikan permainan *Textpuzzle*. Setelah mengalami perlakuan, masing-masing kelas diberikan tes akhir (*posttest*). Hal ini bertujuan untuk melihat tingkat pemahaman dan hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan berbeda saat proses pembelajaran. Berdasarkan hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh data yang disajikan dalam Tabel 4.2 sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol**

<b>Data</b>	<b>Kelas Eksperimen</b>	<b>Kelas Kontrol</b>
Jumlah siswa	35	35
Rata-rata	88,857	81,200
Median	92	84
Modus	100	80
Standar deviasi	13,567	16,408
Skor tertinggi	100	80
Skor terendah	42	8

Berdasarkan hasil *posttest* pada Tabel 4.2, menunjukkan bahwa kedua kelas (eksperimen dan kontrol) memiliki jumlah siswa yang sama yaitu 35 siswa. Hasil *posttest* kelas eksperimen diperoleh skor rata-rata 88,857 dengan skor tertinggi 100 dan skor terendah 42 serta standar deviasi 13,567. Sedangkan hasil *posttest* kelas kontrol diperoleh skor rata-rata 81,200 dengan skor tertinggi 100 dan skor terendah 8 serta standar deviasi 16,408. Dari data *posttest* tersebut menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki nilai rata-rata yang berbeda, dimana kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan kelas kontrol.

## **B. Hasil Pengujian Hipotesis**

Pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan uji parametik, yaitu uji t dengan taraf signifikansi sebesar 0,05 untuk mengetahui pengaruh permainan *Textpuzzle* terhadap keterampilan membaca Bahasa Jerman siswa kelas XI sub tema *Meine Familie*. Uji hipotesis dilakukan untuk menguji hipotesis nihil ( $H_0$ ) yang menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh permainan *Textpuzzle* terhadap keterampilan membaca Bahasa Jerman siswa kelas XI sub tema *Meine Familie*. Sedangkan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh permainan *Textpuzzle* terhadap keterampilan membaca bahasa Jerman siswa kelas XI sub tema *Meine Familie*.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus uji-t pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ). Kriteria hasil kesimpulan uji-t yaitu, jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, sebaliknya jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

### 1. Uji-t *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji-t mengenai hasil *pretest* dilakukan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberi perlakuan yang berbeda. Hasil perhitungan data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan rumus uji-t dapat dilihat pada Tabel 4.3 sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Hasil Uji-t *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Data Statistik	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
N	35	35
$\bar{x}$	73,886	73,429
Thitung	0,08	
Ttabel	1,668	
Kesimpulan	<b>H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>a</sub> ditolak</b>	

Berdasarkan Tabel 4.3, menunjukkan bahwa hasil perhitungan uji statistik menggunakan uji-t diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 0,08 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,668 pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) dengan derajat kebebasan ( $db = 35+35-2 = 68$ ). Maka diperoleh  $t_{hitung} < t_{tabel}$  ( $0,08 < 1,668$ ) yang berarti bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara rata-rata skor *pretest* kelas eksperimen dan kontrol sebelum diberikan perlakuan yang berbeda pada kedua kelas tersebut. Perhitungan uji hipotesis *pretest* dapat dilihat pada lampiran 13.

## 2. Uji-t *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji-t mengenai hasil *posttest* dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberi perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan permainan *Textpuzzle*. Hasil perhitungan data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan rumus uji-t dapat dilihat pada Tabel 4.4 sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Hasil Uji-t *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Data Statistik	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
N	35	35
$\bar{x}$	88,857	81,200
Thitung	2,026	
Ttabel	1,668	
Kesimpulan	<b>H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima</b>	

Berdasarkan Tabel 4.4, menunjukkan bahwa hasil perhitungan uji statistik menggunakan uji-t diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 2,026 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,668 pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) dengan derajat kebebasan ( $db = 35+35-2 = 68$ ). Maka diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,026 > 1,668$ ) yang berarti bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan *Textpuzzle* terhadap keterampilan membaca Bahasa Jerman siswa kelas XI sub tema *Meine Familie*. Perhitungan uji hipotesis *posttest* dapat dilihat pada lampiran 14.

### C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar antara siswa yang diajarkan dengan menggunakan permainan *Textpuzzle* sebagai kelas eksperimen dengan siswa yang tidak menggunakan permainan *Textpuzzle* sebagai kelas kontrol.

Pada pelaksanaan sebelum diberikan perlakuan yang berbeda, kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol terlebih dahulu dilakukan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal masing-masing kelas terhadap sub tema *Meine Familie* yang akan diajarkan. Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, maka diperoleh skor rata-rata hasil *pretest* kelas eksperimen sebesar 73,886 dan kelas kontrol sebesar 73,429. Rekap nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat di lampiran 12. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal berdasarkan hasil *pretest* dari kedua kelas hampir sama dan tidak ada pengaruh yang signifikan dari kedua kelas tersebut.

Setelah dilaksanakan tes awal (*pretest*), selanjutnya masing-masing kelas mendapatkan perlakuan (*treatment*) yang berbeda. Kelas eksperimen menggunakan permainan *Textpuzzle* dan kelas kontrol tidak menggunakan permainan *Textpuzzle*. Setelah kedua kelas mendapatkan perlakuan yang berbeda dalam proses pembelajaran, selanjutnya dilakukan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui kemampuan dan pemahaman siswa dalam belajar.

Berdasarkan data hasil tes akhir (*posttest*) sesuai dengan indikator pembelajaran dan dilakukan perhitungan menunjukkan bahwa kelas eksperimen

mendapatkan hasil *posttest* yang lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil *posttest* masing-masing kelas. Rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen sebesar 88,857 sedangkan rata-rata hasil *posttest* kelas kontrol sebesar 81,200.

Mengetahui ada tidaknya pengaruh permainan *Textpuzzle* terhadap keterampilan membaca Bahasa Jerman Siswa SMA kelas XI, dilakukan perhitungan uji statistik menggunakan uji-t dengan taraf signifikansi 0,05 terhadap rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari uji-t yang telah dilakukan didapatkan hasil nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,026 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,668. Hal ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka dengan demikian terjadi penolakan terhadap  $H_0$  dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan *Textpuzzle* terhadap keterampilan membaca Bahasa Jerman Siswa SMA kelas XI.

Penggunaan permainan *Textpuzzle* mampu mengubah proses pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dengan mengalami secara langsung apa yang sedang dipelajari, maka siswa akan mengkonstruksi pengetahuan yang didapatkan melalui pengalamannya secara langsung sehingga pembelajaran yang dilakukan oleh siswa menjadi bermakna.

Pembelajaran menggunakan permainan *Textpuzzle* memiliki beberapa keunggulan yaitu siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang disajikan, menanamkan sikap mencari-temukan, memberikan wahana interaksi antar siswa maupun siswa dengan guru, materi yang dipelajari dapat mencapai



tingkat kemampuan yang tinggi dan lebih lama membekas karena siswa dilibatkan dalam proses menemukannya. Dengan demikian penggunaan permainan *Textpuzzle* dapat membimbing siswa memperoleh pengetahuan, mengembangkan kemampuan kognitif dalam proses pembelajaran, dan meningkatkan keterampilan membaca siswa.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini tidak sepenuhnya sampai pada tingkat kebenaran mutlak. Dalam penelitian ini masih banyak kekurangan dan keterbatasan yang peneliti temui ketika melakukan penelitian yaitu :

1. Eksperimen hanya dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dan dalam alokasi waktu 2 x 45 menit, karena kebijakan sekolah sebelum Ujian Tengah Semester (UTS) harus menyelesaikan satu subtema *Meine Familie*, sehingga jumlah tatap muka di kelas terbatas karena harus dibagi dengan keterampilan lainnya seperti *Hören, Schreiben, Sprechen*, dan *Grammatik*.
2. Perbedaan jam pelajaran antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen penelitian dilakukan pada jam pertama (pukul 06.45), sedangkan pada kelas kontrol penelitian dilakukan pada jam ke tujuh (pukul 13.00). hal tersebut berpengaruh pada konsentrasi siswa saat pelajaran.

3. Pada saat diadakan *pretest* dan *posttest* ada beberapa siswa yang tidak hadir, sehingga mereka harus mengerjakan tes keesokan harinya, hal ini memungkinkan mereka bertanya lebih dahulu kepada temannya yang sudah melaksanakan tes.

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan *Textpuzzle* berpengaruh terhadap hasil keterampilan membaca. Hal tersebut didasarkan pada perhitungan uji hipotesis hasil *posttest* menggunakan uji-t dengan tingkat signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) diperoleh hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,026 > 1,668$ . Hasil perhitungan tersebut membuktikan bahwa penggunaan permainan *Textpuzzle* memberikan pengaruh terhadap hasil keterampilan membaca bahasa Jerman siswa kelas XI. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

#### B. Implikasi

Penelitian ini telah membuktikan, bahwa adanya pengaruh hasil keterampilan membaca bahasa Jerman siswa setelah diberikan perlakuan dengan permainan *Textpuzzle*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan *Textpuzzle* dapat digunakan untuk melatih keterampilan membaca bahasa Jerman siswa. Di dalam permainan *Textpuzzle* siswa diberikan kesempatan untuk bekerja sama dalam kelompoknya untuk menyusun potongan kalimat sehingga menjadi sebuah teks yang utuh dan runtut dengan bantuan *W-Fragen*. Tentu hal ini dapat mengoptimalkan waktu karena siswa diberikan kesempatan untuk merespon dan berpartisipasi, dan saling membantu antar sesama siswa

sehingga siswa dapat menyerap segala informasi yang ada dari bacaan. Hasil penelitian ini berguna bagi guru bahasa Jerman sebagai alternatif pilihan media dalam pembelajaran membaca siswa subtema *Meine Familie* agar proses belajar belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

### C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta kesimpulan di atas, dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru dapat menjadikan permainan *Textpuzzle* sebagai media pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa lebih aktif, melihat dalam penelitian ini siswa tertarik dengan permainan *Textpuzzle* sebagai media pembelajaran di kelas.
2. Sebaiknya guru menyediakan magnet untuk menempelkan karton di papan tulis.
3. Guru harus menyediakan waktu lebih untuk membuat media *Textpuzzle*, dan sebaiknya teks yang digunakan untuk permainan *Textpuzzle* jangan yang terlalu panjang.
4. Tulisan di potongan *Textpuzzle* harus terbaca sehingga siswa yang duduk di kursi paling belakang juga dapat melihat dengan jelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Bausch, Karl-Richard. Christ, Herbert. Krumm, Hans Jürgen. 2007. *Handbuch Fremdsprachenunterricht*. Narr Francke Attempto Verlag GmbH Co. KG. Tübingen.
- Brandt, Patrick. Dietrich, Rolf Albert. Schön, Georg. 2006. *Sprachwissenschaft*. Köln: Böhlau Verlag GmbH & Cie.
- Brenner, Gerd. 2011. *Methoden für Deutsch und Fremdsprachen*. Berlin: Cornelsen Verlag Scriptor GmbH & Co. KG, Berlin.
- Dalman. 2013. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Dauvillier, Christa. Hillerich, Lévy Dorothea. 2004. *Spiele im Deutschunterricht*. Berlin : Langenscheidt.
- Dinsel, Sabine. Reimann, Monika. 2011. *Fit fürs Zertifikat Deutsch*. Ismaning: Hueber Verlag.
- Djamarah, Syaiful Bahri. Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ehlers, Swantje. 1996. *Lesen als Verstehen*. Berlin : Langenscheidt
- \_\_\_\_\_. 2010. *Lesen als Verstehen (Arbeit mit literarischen Texten)*. Berlin: Langenscheidt.
- Friedrich, Anne-Cathrin, et al. 2002. *Basiswissen Schule: Literatur*. Berlin: Paetec. Verlag für Bildungs-medien.
- Hidayat, Rahayu S. 1990. *Pengetesan Kemampuan Membaca secara Komunikatif*. Jakarta: Intermasa.
- Iskandarwassid. Sunendar, Dadang. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ismawati, Esti. 2012. *Perencanaan Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

- Kast, Bernd. 2003. *Fertigkeit Schreiben*. Berlin : Langenscheidt.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. Jakarta: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2013 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Laveau, von Inge. 1985. *Sach- und Fachtexte im Unterricht*. Berlin: Goethe Institut.
- Lohfert, Walter. 1983. *Kommunikative Spiele für Deutsch als Fremdsprache*. München: Max Hueber Verlag.
- Mulyasa, 2014. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Narbuko, Achmadi. 2009. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Olivia, Femi. 2009. *Career Skills for Kids* Kembangkan Kecerdikan Anak dengan Teknik *Biosmart*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Pringgawidagda, Suwarno. 2002. *Strategi Penguasaan Berbahasa*. Yogyakarta: Adi Cita.
- Rahim, Farida. 2009. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Reisener, Helmut. 1989. *Motivierungstechniken im Fremdsprachenunterricht*. München: [i.e. Ismaning]: Max Hueber Verlag.
- Ratnawulan, Elis. Rusdiana, H.A. 2015. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung. CV Pustaka Setia.
- Sadiman, Arief S dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Smaldino, E. Sharon, Lowther, Deborah L, Russell, James D. 2011. *Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Storch, Guenter. 2009. *Deutsch als Fremdsprache-Eine Didaktik*. Stuttgart: Willhelm Fink GmbH-&Co. Verlag-KG.
- Studienseminar Koblenz. <https://www.goethe.de/resources/files/pdf4/pk6979904.pdf> diakses pada 08 Mei 2016 pukul 21:00 WIB.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung:

Alfabeta.

Sugiyono. 2015. *Metodologi Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

Sunarti, dan Selly Rahmawati. 2014. *Penilaian dalam Kurikulum 2013*.  
Yogyakarta: Andi Yogyakarta.

Tarigan, Henry Guntur. 2012. *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*.  
Bandung: Percetakan Angkasa.

Ur, Penny dan Andrew Wright. 2011. *111 Kurzrezepte*. Stuttgart: Ernst Klett  
Sprachen GmbH.

Westhoff, Gerard. 2005. *Fertigkeit Lesen*. Berlin : Langendscheidt