

# PENGEMBANGAN APLIKASI KUIS UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA MATA PELAJARAN BAHASA JERMAN KELAS X SEMESTER 2 BERBASIS ANDROID MELALUI SITUS WEB APPSGEYSER

**Bagus Yanuar Putra Arianto**

Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Surabaya  
Bagusyanuarpa@gmail.com

## Abstrak

Bahasa Jerman adalah salah satu bahasa yang memiliki aturan khusus dalam penggunaan kata benda. Seringkali aturan ini menyulitkan pembelajaran. Oleh karenanya, dalam proses pembelajaran perlu adanya media yang dapat mempermudah bahan ajar tersebut. Salah satu media tersebut adalah aplikasi berbasis Android. Dalam aplikasi Android tersebut terkait tentang materi untuk siswa di kelas 10, SMA. Aplikasi Android ini dikembangkan dengan model ADDIE. ADDIE adalah model penelitian yang mencakup (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, and (5) *Evaluation*. Dalam pengembangan media ini, kelayakan media diuji dengan dua kuesioner. Kuesioner pertama untuk ahli media dengan skor kesesuaian media sebesar 92,5%. Tes kedua menunjukkan 91,6% dari persentase pemasangan yang berhasil. Hasil evaluasi ini menunjukkan hasil yang sangat baik.

**Kata Kunci :** Bahasa Jerman, Pengembangan, Aplikasi Kuis, Appsgeyser.com

## Abstract

German is one of the languages that have special rules in the use of nouns. Often this rule complicates learning. Therefore, in the learning process needs a media that can simplify the teaching materials. One such medium is an Android-based app. In the Android app is related about the material for students in grade 10, high school. This Android app was developed with the ADDIE model. ADDIE is a research model that includes (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, and (5) *Evaluation*. In the development of this media, media feasibility was tested with two questionnaires. The first questionnaire for media experts with a media suitability score of 92.5%. The second test showed 91.6% of the percentage of successful installs. The results of these evaluations show excellent.

**Keywords:** German language, Development, Quiz Application, Appsgeyser.com

## PENDAHULUAN

Mata pelajaran bahasa Jerman di SMA/SMK mengalami pergeseran sebagai bahasa asing yang dipelajari dikarenakan adanya pilihan bahasa asing lain seperti bahasa Jepang dan lain-lainnya, selain itu di beberapa sekolah mata pelajaran bahasa Jerman hanya di jatah satu jam pelajaran seperti dalam seminar yang berjudul "Urgensi Pengajaran Bahasa Jerman di SMA/SMK". Tidak hanya kasus tersebut di dalam situs berita CNN Indonesia adanya sebuah judul berita terkait dengan bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa yang termuat di dalam artikel yang berjudul "5 bahasa tersulit di dunia". Hal ini disebabkan karena bahasa Jerman memiliki aturan untuk kata benda dan kata kerja. Untuk infleksi kata benda, bahasa Jerman memiliki empat kasus yang berbeda dan tiga kata untuk tiga jenis kelamin yang berbeda. Maka adanya permasalahan tentang indikator yang melatar belakangi kasus dalam situs berita CNN Indonesia tentang bahasa Jerman dipandang sebagai bahasa yang sulit dipelajari meliputi salah satunya aturan untuk kata benda dengan 3 jenis kelamin yang berbeda. Hal ini melatar belakangi bahan ajar yang akan dipilih yaitu kelas X semester 2 tema *schule* dikarenakan pada tema tersebut peserta didik dituntut untuk mengetahui artikel pada kata benda; dan permasalahan yang

selanjutnya yaitu bahasa Jerman sebagai mata pelajaran peminatan dan waktu belajar yang singkat. Maka dari itu peserta didik membutuhkan waktu tambahan belajar bahasa Jerman dengan cara menerapkan konsep MALL. Adapun *Mobile assisted language learning (MALL)* merupakan konsep pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bahasa (dimanapun dan kapanpun) melalui penggunaan perangkat *mobile* seperti ponsel, telepon, handphone, tablet, *smartphone*, laptop, atau *media playes*. (Kukulkska-Hulme, 2005; Samuels, 2003; Traxler, 2007). Adapun perangkat *Mobile* tidak lepas dari adanya Perangkat lunak (*software*) berupa *operating system (OS)*. OS mempunyai beragam jenis seperti Android, Windows Phone, Blackberry, iOS dan lain sebagainya. Dari beberapa OS tersebut Android merupakan sistem operasi yang banyak digunakan dibandingkan dengan *mobile OS* lainnya. Dengan total 43% pengguna Android, 22% symbian, 18% apple, 12% RIM, 2% Bada, 2% Microsoft dan sejumlah 1% lain-lain. (<http://developer.android.com>) dikutip oleh Ana Ardi (2013:6).

Oleh sebab itu diperlukan adanya tambahan belajar bahasa Jerman dengan penggunaan perangkat *mobile* berbasis android yang banyak digunakan oleh

masyarakat, maka peneliti akan mengembangkan sebuah aplikasi berbasis android yang dapat digunakan untuk siswa dalam menambah jam belajar bahasa Jerman dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan Perangkat *mobile* berbasis Android. Hal ini melatar belakangi peneliti membuat judul tentang “Pengembangan Aplikasi Kuis untuk Keterampilan Membaca Mata Pelajaran Bahasa Jerman Kelas X Semester 2 Berbasis Android”.

## METODE

Adapun metode pengembangan dalam penelitian ini adalah metode ADDIE yaitu model penelitian yang mencakup *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. (Molenda, 2008: 107). Adapun tahap-tahapnya adalah sebagai berikut (1) **Analysis (Analisis Kebutuhan)** yaitu proses analisis meliputi pemilihan materi, penentuan pemakai (*user*), dan indikator. Topik yang dipilih dalam penelitian ini adalah materi pelajaran Bahasa Jerman kelas X semester 2 untuk peserta didik SMA. Materi yang disajikan disesuaikan dengan Kurikulum 2013. Indikator/kriteria untuk menentukan kualitas produk dan bahan ajar yang dibuat ini berdasarkan hasil referensi dari berita, E-Journal maupun sejenisnya. (2) **Design (Desain Produk)** yaitu desain produk merupakan rancangan dalam proses pembuatan produk. Adanya *draft* dalam mendesain akan mempermudah pembuatan produk. Pembuatan produk diawali dengan menuliskan alur pembuatannya terlebih dahulu serta pemilihan aplikasi *developer* yang akan digunakan dalam pembuatan. Mempersiapkan *folder* khusus untuk proses pembuatan produk tersebut, supaya mudah dalam mencari *file* yang dibutuhkan, seperti *file* referensi, gambar, maupun yang lainnya. Persiapan yang matang akan mempermudah langkah selanjutnya. Tentunya hal ini akan memakan waktu. Namun, bila tahap ini matang bisa menciptakan langkah yang efisien dan praktis untuk ke tahap selanjutnya. (3) **Development (Pengembangan Produk)** yaitu tahap produksi Aplikasi Kuis berbasis Android ini didasarkan atas alur yang dibuat pada tahap sebelumnya. Pembuatan *App icon* menggunakan bantuan aplikasi CorelDraw X7 dan melalui Photoshop untuk mengubah resolusi dari *image size*. Pengumpulan bahan seperti gambar, soal, dan materi pembahasan dibuat dan disusun secara teratur sesuai urutan tertentu, kemudian disimpan dalam satu *folder* gambar. Gambar tersebut siap dimasukkan dan diproses dalam langkah selanjutnya. Tahap akhir adalah memasukkan seluruh bahan-bahan ke dalam halaman *website* [www.appsgeyser.com](http://www.appsgeyser.com) untuk dipaketkan menjadi aplikasi Android. (4) **Implementation (Uji Coba Produk)** yaitu tahap implementasi produk dilaksanakan dengan cara mengujicobakan produk kepada sejumlah responden. Tahap uji coba ini memungkinkan setiap responden memberikan masukan terhadap aplikasi yang telah dikembangkan melalui angket. Penilaian responden terhadap aplikasi didasarkan atas indikator yang ditetapkan untuk menguji kelayakan suatu media. (5) **Evaluation (Evaluasi)** yaitu tahap ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kualitas dan kelayakan produk.

Evaluasi ini mengacu pada data hasil penelitian dan dibahas sesuai dengan indikator penilaian yang ditentukan. Masukkan, kritik, dan saran dalam tahap sebelumnya akan sangat dibutuhkan untuk mengevaluasi produk. Tahap evaluasi akan memunculkan simpulan dan saran untuk penelitian selanjutnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Dalam hasil penelitian dan pembahasan dari aplikasi kuis untuk Keterampilan membaca mata pelajaran bahasa Jerman kelas X semester 2 berbasis android melalui situs web appsgeyser dengan model pengembangan yang telah dipilih dan dijelaskan pada bab 3 yaitu model pengembangan ADDIE yaitu model penelitian yang mencakup *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. (Molenda, 2008: 107). Peneliti melakukan proses penelitian dari analisa, desain, implementasi dan pada tahap implementasi ini peneliti membatasi proses uji coba penginstalan aplikasi tanpa melakukan uji coba penerapan hasil belajar maupun penerapan media, dan tahap akhir yaitu evaluasi berupa kesimpulan dan saran. Adapun tahap-tahap tersebut adalah sebagai berikut.

#### 1. Tahap Analisis Kebutuhan (*Analysis*)

Dalam model ADDIE, yaitu Merumuskan Perancangan Tujuan Pembelajaran dengan melakukan analisa Kompetensi Dasar (KD) untuk kelas X semester 2 pada mata pelajaran bahasa Jerman.

#### 2. Tahap Desain Produk (*Design*)

Dalam tahap desain produk hal-hal yang perlu dilakukan adalah (1) pertama yang dilakukan yaitu pembuatan *App Icon*. (2) Penyediaan bank soal adapun bank soal di ambil dari buku studio A1 (Kurs- und Übungsbuch mit CD dan studio A1 (*Sprachtraining*)). (3) Mendesain Rancangan Konsep dalam membangun Aplikasi Kuis Ayo Belajar Bahasa Jerman. (4) langkah selanjutnya memasukkan bahan-bahan ke dalam situs web Appsgeyser yang akan dipaparkan dalam tahap pengembangan.

#### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Dalam tahap pengembangan ini yaitu memasukkan desain dan bahan-bahan kedalam situs web Appsgeyser. Dalam tahap pengembangan aplikasi kuis menggunakan fitur Simple Quiz dalam situs web Appsgeyser dan untuk aplikasi kunci jawaban menggunakan fitur Book Reader.

#### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Aplikasi telah diimplementasikan kepada siswa SMAN 1 Driyorejo kelas X IPA 3 dengan menginstall aplikasi dan mendapatkan hasil 34 berhasil digunakan dalam *smartphone* berbasis Android dan 2 tidak bisa digunakan. Untuk menginstall dapat mengunduh melalui situs web di bawah ini.

<http://app.appsgeyser.com/6936166/Ayo%20Belajar%20Bahasa%20Jerman> dan



<http://app.appsgeyser.com/6936166/Ayo%20Belajar%20Bahasa%20Jerman>

##### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini adalah mengevaluasi dari Hasil Angket validasi media dan angket uji coba penginstalan dengan cara menyimpulkan hasil tersebut. Hal ini tidak mengacu pada pengambil nilai dari uji coba hasil belajar maupun penerapan media. Adapun kesimpulan hasilnya adalah seperti pada tabel 1 berikut ini.

No	Tabel 1	
	Kegiatan Penelitian	Hasil Kelayakan
1	Validasi Media	92,5 %
2	Uji coba kelayakan pakai	91,6 %.

## PENUTUP

### Simpulan

Aplikasi Ayo Belajar Bahasa Jerman adalah aplikasi yang dikembangkan untuk kebutuhan belajar dan pembelajaran bagi siswa kelas X semester 2 dalam mata pelajaran bahasa Jerman. Aplikasi ini digunakan dengan suatu konsep MALL (*Mobile Assisted Language Learning*). Yaitu dengan konsep tersebut peneliti dapat menggunakan perangkat *Mobile* untuk sarana belajar peserta didik kapanpun dan dimanapun. Hal ini untuk memudahkan siswa belajar tanpa terbatas waktu pembelajaran dalam ruang lingkup jam pelajaran di sekolah. Dalam pengembangan media aplikasi Ayo Belajar Bahasa Jerman peneliti menerapkan model pengembangan ADDIE.

Tahap demi tahap peneliti lakukan hingga terciptanya pengembangan aplikasi ayo belajar bahasa Jerman dengan bantuan situs web Appsgeyser yang melalui berbagai tahap hingga mendapatkan hasil validasi media dengan nilai 92,5 % dan kelayakan pakai pada siswa kelas X – IPA 3 SMAN 1 Driyorejo dengan nilai 91,6 %. Tentunya dalam pengembangan aplikasi ini sangat membutuhkan pihak-pihak tertentu untuk melakukan revisi agar pengembangan aplikasi ini dapat bermanfaat dan dapat semakin baik lagi.

### Saran

Media aplikasi ayo belajar bahasa Jerman adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk proses belajar bagi peserta didik kelas X semester 2 khususnya. Dan diharapkan aplikasi ini dapat berguna bagi peserta didik dalam belajar dimanapun dan kapanpun. Diharapkan terdapat pihak-pihak tertentu yang dapat menerapkan aplikasi ini lebih dalam untuk proses pembelajaran kedepannya.

## DAFTAR PUSTAKA

Adolph, Martin. 2009. *Mobile Applications*. ITU-T Technology Watch Alert.  
Anas, Sudijono. 2008. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

ANGEL Learning. 2008. *Intructional Design in ANGEL*. Indianapoli: Telecom.  
Anitah, Sri. 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta: LPP UNS dan UNS Press.  
Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.  
Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran (edisi revisi)*. Jakarta: Rajawali Pers.  
Ardi, Ana. 2013. *Mobile Programming : Pengembangan Aplikasi untuk Android Phone*. Yogyakarta: Skripta.  
Burston, Jack. 2013. *Mobile-Assisted Language Learning: a Selected Annotated Bibliography of Implementation Studies 1994–2012*. Cyprus : Cyprus University of Technology.  
Duden. 2017. *Die deutsche Rechtschreibung*. Duden.de. diakses pada tanggal 26 September 2017, pukul 08.45 WIB. Surabaya.  
Djiwandono, M. Soenardi. 1996. *Tes Bahasa dalam Pengajaran*. Bandung : ITB Bandung.  
Farida Rahim. 2008. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta : Bumi Aksara.  
Glaboniat, dkk. 2005. *Profile Deutsch*. Berlin dan München: Langenscheidt.  
Goethe Institut. 2012. (Online), ([www.goethe.de/ins/id/jak/lrn/stf/idindex.htm#ger](http://www.goethe.de/ins/id/jak/lrn/stf/idindex.htm#ger)), diakses pada tanggal 26 September 2017, pukul 08.45 WIB. Surabaya..  
Heinich, Molenda, Russel. 1996. *Instructional Media and New Technologies of Instruction*, Englewood Cliffs, N.J. : Prentice-Hall.  
HRM Akademie. 2017. *Merkmale und Funktionen von Lernmedien*. Brüggen : HRM Akademie.  
Iskandarwassid dan Dadang Sunendra. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.  
KBBI. 2017. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Online*. [kbbi.web.id](http://kbbi.web.id). diakses pada tanggal 26 September 2017, pukul 22.12 WIB. Surabaya.  
Kukulkska-Hulme, A. & Traxler, J. (Ed.). (2005). *Mobile learning: A handbook for educators and trainers*. Oxon: Routledge.  
Muttaqin, Saiful. 2008. *Pengertian Keterampilan*. (<http://saifulmuttaqin.blogspot.com/2008/01/pembelajaranketerampilan.html>). diakses pada tanggal 26 September 2017, pukul 08.45 WIB. Surabaya.  
Molenda, M. *In search of the elusive ADDIE model. Pervormance improvement*, 42 (5), 34-36. Submitted for publication in A. Kovalchick & K. Dawson, Ed's, *Educational Technologi: An Encyclopedia*. Copyright by ABC- Clio, Santa Barbara, CA, 2003. <http://www.indian.edu> diakses pada 26 September 2017.  
Setyanti, Christina Andhika. 2014. *5 Bahasa Tersulit di Dunia*. [www.cnnindonesia.com](http://www.cnnindonesia.com), diakses pada tanggal 26 September 2017, pukul 08.45 WIB. Surabaya.  
Suharno. 2010. *Urgensi Pengajaran Bahasa Jerman di SMA SMK*. <http://fbs.uny.ac.id/berita/urgensi-pengajaran->

[bahasa-Jerman-di-smasmk.html](#). diakses tanggal 25 September 2017.

- Seers, Dudley. 1969. *The Meaning of Development*. Institute of Development Studies.
- Stockwell, G., & Hubbard, P. 2013. *Some emerging principles for mobile-assisted language learning*. Monterey, CA: The International Research Foundation for English Language Education.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: AlfaBeta.
- Soedarso. 1989. *Sistem Membaca Cepat dan Efektif*. Jakarta: Gramedia.
- Saukah, Ali dkk. 2010. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Edisi Kelima*. Malang: UM Press.
- Westhoff, Gerard. 1992. *Fertigkeiten Lesenverstehen*. München : Langenscheit.
- De Porter, Bobbi dan Hernacki, Mike. 1992. *Quantum Learning*. Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan. Terjemahan oleh Alwiyah Abdurrahman. Bandung: Penerbit Kaifa.
- Sujimat, D. Agus. 2000. *Penulisan karya ilmiah*. Makalah disampaikan pada pelatihan penelitian bagi guru SLTP Negeri di Kabupaten Sidoarjo tanggal 19 Oktober 2000 (Tidak diterbitkan). MKKS SLTP Negeri Kabupaten Sidoarjo
- Suparno. 2000. *Langkah-langkah Penulisan Artikel Ilmiah* dalam Saukah, Ali dan Waseso, M.G. 2000. *Menulis Artikel untuk Jurnal Ilmiah*. Malang: UM Press.
- UNESA. 2000. *Pedoman Penulisan Artikel Jurnal*, Surabaya: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Surabaya.
- Wahab, Abdul dan Lestari, Lies Amin. 1999. *Menulis Karya Ilmiah*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Winardi, Gunawan. 2002. *Panduan Mempersiapkan Tulisan Ilmiah*. Bandung: Akatiga.



UNESA  
Universitas Negeri Surabaya

# ENTWICKLUNG DER QUIZANWENDUNG FÜR DEUTSCH-LESEFERTIGKEITEN IM 2. SEMESTER DER 10. KLASSE SCHÜLER AUF ANDROID-BASIS ÜBER APPSGEYSER WEBSITE

**Bagus Yanuar Putra Arianto**

Pädagogische Deutschabteilung, Fakultät für Sprache und Kunst  
Staatliche Universität von Surabaya  
Bagusyanuarpa@gmail.com

## Auszug

Deutsch ist eine der Sprachen, die besondere Regeln für die Verwendung von Substantiven haben. Oft haben die Studenten Schwierigkeiten wegen den Regeln. Daher braucht im Lernprozess ein Medium, das die Lehrmaterialien vereinfachen kann. Ein solches Medium ist eine Android-basierte App. Die Android-app wird über die Materialien für die Studenten in der Klasse 10, SMA gemacht. Zu dieser Android-app wird ADDIE-Modell entwickelt. ADDIE ist ein Forschungsmodell, das (1) Analyse, (2) Design, (3) Entwicklung, (4) Implementierung und (5) Evaluierung umfasst. In dieser Medienentwicklung wurde die Durchführbarkeit der Medien mit zwei Fragebögen getestet. Der erste Fragebogen für Medienexperten mit einem Medieneignungsergebnis von 92,5%. Die zweite Teste zeigt 91,6 % des Prozentsatzes der erfolgreichen Installation. Die Ergebnisse dieser Auswertungen zeigen sehr gut.

**Schlüsselwörter:** Deutsch, Entwicklung, Quiz-Anwendung, Appsgeyser.com

## Abstract

German is one of the languages that have special rules in the use of nouns. Often this rule complicates learning. Therefore, in the learning process needs a media that can simplify the teaching materials. One such medium is an Android-based app. In the Android app is related about the material for students in grade 10, high school. This Android app was developed with the ADDIE model. ADDIE is a research model that includes (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. In the development of this media, media feasibility was tested with two questionnaires. The first questionnaire for media experts with a media suitability score of 92.5%. The second test showed 91.6% of the percentage of successful installs. The results of these evaluations show excellent.

**Keywords:** German language, Development, Quiz Application, Appsgeyser.com

## HINTERGRUND

Deutsch ist ein Fremdsprachenfach in SMA/SMK. Die Fächer haben 1 Stunde Unterricht und zusätzliches. Es wurde einer Nachrichtenquelle mit dem Titel "Dringlichkeit des Unterrichtens von Deutschen in SMA/SMK" entnommen. Dann gibt es eine Nachrichtensendung mit dem Titel "5 der härtesten Sprachen der Welt" von der CNN Indonesia Website. Dies liegt daran, dass die deutsche Sprache Regeln für Substantive und Verben hat. Nomen Regeln haben zum Thema Schule in SMA. Das zweite Problem ist die deutsche Sprache als Fach für Spezialisierung und kurze Studienzeiten. Dann verwendet der Autor das Konzept von MALL (*Mobile Assisted Language Learning*). Das *Mobile Assisted Language Learning* (MALL) ist ein Konzept der Lernsprachkenntnisse (wo und wann immer) durch den Einsatz von mobilen Geräten wie Mobiltelefone, Telefone, Mobiltelefone, Tablets, Smartphones, Laptops oder Medienplayes zu verbessern. (Kukulka-Hulme, 2005; Samuels, 2003; Traxler, 2007). Das mobile Gerät kann nicht in Form des Betriebssystems von *Software* getrennt werden. Betriebssystem hat verschiedene Arten wie Android, Windows Phone, Blackberry, iOS und so weiter. Android-Betriebssystemen ist ein viel genutztes

Betriebssystem im Vergleich zu anderen mobilen Betriebssystemen. Android zeigt 43% der Nutzer mit dem höchsten Wert von anderen. (<http://developer.android.com>) zitiert von Ana Ardi (2013: 6). Daher entwickeln die Autoren Android-basierte Anwendungen. diese Entwicklung ist Quiz-Anwendungsentwicklung für Lesefähigkeiten des deutschen in 10 Klasse, Zweite Semester basierte Android.

## METHODE

Die Methode der Entwicklung ist die ADDIE-Methode des Forschungsmodells mit die Analyse (*Analysis*), Design, Entwicklung (*Development*), Implementierung (*Implementation*) und Evaluierung (*Evaluation*) umfasst. (Molenda, 2008: 107). *Analyse* ist der Prozess der Analyse, der die Auswahl von Materialien, Benutzerbestimmung und Indikatoren einschließt. Das Thema dieser Untersuchung ist Schule in 10 Klasse, 2 Semesters für Schüler. Das vorgestellte Material ist dem Curriculum 2013 angepasst. Indikatoren oder Kriterien zur Bestimmung der Qualität Produkte hat aus Nachrichten, E-Journal und dergleichen. *Design* ist ein Produktdesign im Prozess der Herstellung. Die Existenz



des Entwurfs im Design wird die Herstellung des Produkts erleichtern. Das Produkt beginnt mit dem Schreiben des Herstellungsflusses und der Auswahl von Entwickleranwendungen. Entwicklung (*Development*) ist die Produktionsphase von Android-basierte Quiz-Anwendung basiert auf dem Groove in der vorherigen Stufe gemacht. Implementierung (*Implementation*) ist Testnutzung. das Produkt ist Implementierung Test des Produktes zu einer Anzahl von Befragten. In dieser Pilotphase kann jeder Befragte eine Rückmeldung zu der durch einen Fragebogen entwickelten Anwendung geben. Die Bewertung der Teilnehmer zu der Anwendung basiert auf dem Indikatorsatz, der die Machbarkeit eines Mediums prüft. Evaluierung (*Evaluation*) ist die Qualität und Machbarkeit des Produkts zu wissen. Diese Bewertung bezieht sich auf die Forschungsdaten. Das wird nach dem Indikator der ermittelten Bewertung diskutiert. Die Evaluierungsphase wird die Schlussfolgerungen und Vorschläge für weitere Forschungen aufzeigen.

## ERGEBNISSE UND DISKUSSION

Das ist in den Ergebnissen und der Diskussion Entwicklungsforschung auf der Quizanwendung für Deutsch Lesefähigkeit in Klasse 10, Zweite Semesters basierend auf Android über Appsgeyser Website mit Entwicklungsmodell. Forscher führen den Forschungsprozess von *Analyse, Design, Development, Implementasion, und Evaluation* – des Prozesses der Prüfung der Anwendung von Medien und der letzten Stufe der Bewertung in der Form durch von Schlussfolgerungen und Vorschlägen. Die Stufen sind wie folgt.

1. Phase der Bedarfsanalyse (*Analysis*)  
Das ist der Basic Competition im ADDIE-Modell für das zweite Semester in 10-Klasse zu deutschen Fächern.
2. Produkt Design Phase (*Design*)  
*Design* erledigt In der Entwurfsphase des Produkts werden muss. Designprozess ist (1) zuerst die Erstellung des App-Icons. (2) Bereitstellung einer Bank über das A1 Studio Book (Kurs- und Übungsbuch mit CD und Studio A1 (Sprachtraining). (3) Entwurf eines Konzeptentwurfs. (4) Die Appsgeyser-Website wird in der Entwicklungsphase vorgestellt.
3. Entwicklungsphase (*Development*)  
Es ist In dieser Phase der Entwicklung. Entwicklung hat Designs und Materialien in die Appsgeyser-Website aufzunehmen. Der Quiz-App verwenden die Simple Quiz-Funktion in der Entwicklungsphase auf der Appsgeyser-Website und den Schlüssel mithilfe der Buchleser-Funktion.
4. Implementierungsphase (*Implementation*)  
Die Implementierungsphase hat einen Installationsprozess. Sie können über die untenstehende Website herunterladen.  
<http://app.appsgeyser.com/6936166/Ayo%20Belajar%20Bahasa%20Jerman> und

<http://app.appsgeyser.com/6936166/Ayo%20Belajar%20Bahasa%20Jerman>

## 5. Evaluierungsphase (*Evaluation*)

Evaluierungsphase hat Schlussfolgerungen und Validierungsergebnisse. Dies bezieht sich nicht auf die Punktzahl experimenteller Lernergebnisse und die Anwendung von Medien. Die Schlussfolgerung des Ergebnisses ist wie in Tabelle 1 unten.

Nummer	Tabelle 1	
	Forschungsaktivitäten	Machbarkeit Ergebnis
1	Medienvalidierung	92,5 %
2	Test Machbarkeitstest	91,6 %.

## SCHLUSS

### Abschluss

Wir lernen Deutsch App eine Anwendung für die Bedürfnisse des Lehrens und Lernens für Schüler in 10 Klassen, 2 Semester mit Schule Themen. Diese Anwendung wird mit einem Konzept von MALL (Mobile Assisted Language Learning) verwendet. Das Konzept kann überall und jederzeit angewendet werden. Forschungsmodell mit ADDIE-Modell. ADDIE ist ein Forschungsmodell, das (1) Analyse, (2) Design, (3) Entwicklung, (4) Implementierung und (5) Evaluierung umfasst. In dieser Medienentwicklung wurde die Durchführbarkeit der Medien mit zwei Fragebögen getestet. Der erste Fragebogen für Medienexperten mit einem Medieneignungsergebnis von 92,5%. Die zweiter Teste zeigt 91,6 % des Prozentsatzes der erfolgreichen Installation. Die Ergebnisse dieser Auswertungen zeigen sehr gut.

### Vorschlag

Diese Anwendung kann zum Lernen angewendet werden. Es kann für den Lernprozess einfacher sein. dann hoffentlich nützliche App. Diese Studie wird voraussichtlich für andere Entwickler nützlich sein.

## BIBLIOGRAPHIE

- Adolph, Martin. 2009. *Mobile Applications*. ITU-T Technology Watch Alert.
- Anas, Sudijono. 2008. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- ANGEL Learning. 2008. *Intructonal Design in ANGEL*. Indianapoli: Telecom.
- Anitah, Sri. 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta: LPP UNS dan UNS Press.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran (edisi revisi)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ardi, Ana. 2013. *Mobile Programming : Pengembangan Aplikasi untuk Android Phone*. Yogyakarta: Skripta.
- Burston, Jack. 2013. *Mobile-Assisted Language Learning: a Selected Annotated Bibliography of*

- Implementation Studies 1994–2012*. Cyprus : Cyprus University of Technology.
- Duden. 2017. *Die deutsche Rechtschreibung*. Duden.de. diakses pada tanggal 26 September 2017, pukul 08.45 WIB. Surabaya.
- Djiwandono, M. Soenardi. 1996. *Tes Bahasa dalam Pengajaran*. Bandung : ITB Bandung.
- Farida Rahim. 2008. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Glaboniat, dkk. 2005. *Profile Deutsch*. Berlin dan München: Langenscheidt.
- Goethe Institut. 2012. (Online), ([www.goethe.de/ins/id/jak/lrn/stf/idindex.htm#ger](http://www.goethe.de/ins/id/jak/lrn/stf/idindex.htm#ger)), diakses pada tanggal 26 September 2017, pukul 08.45 WIB. Surabaya..
- Heinich, Molenda, Russel. 1996. *Instructional Media and New Technologies of Instruction*, Englewood Cliffs, N.J. : Prentice-Hall.
- HRM Akademie. 2017. *Merkmale und Funktionen von Lernmedien*. Brüggem : HRM Akademie.
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendra. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- KBBI. 2017. Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. [kbbi.web.id](http://kbbi.web.id). diakses pada tanggal 26 September 2017, pukul 22.12 WIB. Surabaya.
- Kukulska-Hulme, A. & Traxler, J. (Ed.). (2005). *Mobile learning: A handbook for educators and trainers*. Oxon: Routledge.
- Muttaqin, Saiful. 2008. *Pengertian Keterampilan*. (<http://saifulmuttaqin.blogspot.com/2008/01/pembelajaran-keterampilan.html>). diakses pada tanggal 26 September 2017, pukul 08.45 WIB. Surabaya.
- Molenda, M. *In search of the elusive ADDIE model*. Performance improvement, 42 (5), 34-36. Submitted for publication in A. Kovalchick & K. Dawson, Ed's, *Educational Technology: An Encyclopedia*. Copyright by ABC- Clio, Santa Barbara, CA, 2003. <http://www.indian.edu> diakses pada 26 September 2017.
- Setyanti, Christina Andhika. 2014. *5 Bahasa Tersulit di Dunia*. [www.cnnindonesia.com](http://www.cnnindonesia.com), diakses pada tanggal 26 September 2017, pukul 08.45 WIB. Surabaya.
- Suharno. 2010. *Urgensi Pengajaran Bahasa Jerman di SMA SMK*. <http://fbs.uny.ac.id/berita/urgensi-pengajaran-bahasa-jerman-di-smasmk.html>. diakses tanggal 25 September 2017.
- Seers, Dudely. 1969. *The Meaning of Development*. Institute of Development Studies.
- Stockwell, G., & Hubbard, P. 2013. *Some emerging principles for mobile-assisted language learning*. Monterey, CA: The International Research Foundation for English Language Education.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: AlfaBeta.
- Soedarso. 1989. *Sistem Membaca Cepat dan Efektif*. Jakarta: Gramedia.
- Saukah, Ali dkk. 2010. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Edisi Kelima*. Malang: UM Press.
- Westhoff, Gerard. 1992. *Fertigkeiten Lesenverstehen*. München : Langenscheidt.
- De Porter, Bobbi dan Hernacki, Mike. 1992. *Quantum Learning*. Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan. Terjemahan oleh Alwiyah Abdurrahman. Bandung: Penerbit Kaifa.
- Sujimat, D. Agus. 2000. *Penulisan karya ilmiah*. Makalah disampaikan pada pelatihan penelitian bagi guru SLTP Negeri di Kabupaten Sidoarjo tanggal 19 Oktober 2000 (Tidak diterbitkan). MKKS SLTP Negeri Kabupaten Sidoarjo
- Suparno. 2000. *Langkah-langkah Penulisan Artikel Ilmiah* dalam Saukah, Ali dan Waseso, M.G. 2000. Menulis Artikel untuk Jurnal Ilmiah. Malang: UM Press.
- UNESA. 2000. *Pedoman Penulisan Artikel Jurnal*, Surabaya: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Surabaya.
- Wahab, Abdul dan Lestari, Lies Amin. 1999. *Menulis Karya Ilmiah*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Winardi, Gunawan. 2002. *Panduan Mempersiapkan Tulisan Ilmiah*. Bandung: Akatiga.