

# PENGEMBANGAN MEDIA *DEUTSCH IST INTERESSANT* UNTUK PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA JERMAN SMA

**Lusi Novi Kristanti**

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

**Drs. H. Benny Herawanto Soesetyo, M.Psi**

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

## Abstrak

*Smartphone* digunakan oleh berbagai negara termasuk Indonesia. Penggunaan *smartphone* untuk belajar hanyalah 13,97% (Kominfo, 2018). Pemanfaatan *smartphone* sebagai media belajar sangat sedikit, dan itu adalah sebuah masalah. Sedikitnya pemanfaatan *smartphone* sebagai media untuk belajar merupakan suatu masalah. Agar *smartphone* lebih bermanfaat dan dapat digunakan untuk belajar, maka *smartphone* dapat diisi oleh media pembelajaran bahasa Jerman. Media tersebut dilengkapi materi bersuara karena untuk keterampilan menyimak membutuhkan audio (Nurgiyantoro, 2004:108). Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat media *Deutsch ist interessant* untuk pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Jerman SMA. Ditinjau dari rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini membuat media *Deutsch ist interessant* untuk pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Jerman SMA. Metode penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif dan menggunakan model pengembangan ADDIE. Oleh karena langkah pengembangan media yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pada tahap analisis langkahnya yaitu menganalisis materi dari 4 buku yaitu *Deutsch ist Einfach 2*, *Kontakte Deutsch Extra*, *Studio D A1*, *Lowe 2* dengan beberapa aspek kriteria dan didapatkan 7 data atau materi. Setelah langkah analisis yaitu desain dengan mendesain media pada power point. Selanjutnya setelah desain yaitu pengembangan, dengan mengubah desain berbentuk power point menjadi aplikasi yang bisa digunakan pada *smartphone* dengan menggunakan iSpring8. Setelah bentuk aplikasi media sudah selesai langkah selanjutnya yaitu implementasi, dengan menjelaskan bagaimana langkah penggunaan media dibantu oleh *use case diagram*. Lalu yang terakhir yaitu evaluasi, dengan menganalisis hasil angket validasi media dan materi. Pada hasil angket tersebut diketahui bahwa materi dalam media ini 80 % layak digunakan dan media tersebut sangat layak dengan hasil 87%. Proses pengembangan media *Deutsch ist interessant* ini tidak sampai uji coba. Sehingga hanya sampai pada validasi media dan validasi materi saja. Media tersebut kemudian dinamakan *Deutsch ist interessant* dan dapat digunakan sebagai alternatif media dalam pembelajaran bahasa Jerman keterampilan menyimak SMA.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media *Deutsch ist interessant*, Keterampilan Menyimak

## Abstract

Smartphones are used by various countries including Indonesia. The use of smartphones to study is only 13.97% (Kominfo, 2018). The use of smartphones as a medium of learning is very little, and that is a problem. The little use of smartphones as a medium for learning is a problem. In order for smartphones to be more useful and can be used for learning, smartphones can be filled with German learning media. The media is equipped with sound material because listening skills require audio (Nurgiyantoro, 2004: 108). The formulation of the problem in this research is how to make *Deutsch ist interessant* media for learning German high school listening skills. Judging from the formulation of the problem, the purpose of this study is to make the *Deutsch ist interessant* media for learning high school German listening skills. This research method is a qualitative approach and uses the ADDIE development model. Because of the steps in developing the media, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. In the analysis step the steps are analyzing material from 4 books namely *Deutsch ist Einfach 2*, *Kontakte Deutsch Extra*, *Studio D A1*, *Lowe 2* with several aspects of criteria and 7 data or material obtained. After the analysis step is design by designing media at power point. Next after design is development, by changing the design in the form of power point into an application that can be used on smartphones using iSpring8. After the form of media application has finished, the next step is implementation, by explaining how the steps of media use are assisted by use case diagrams. Then the last one is evaluation, by analyzing the results of media and material validation questionnaires. In the results of the questionnaire it is known that the material in this media is 80% feasible and the media is very feasible with a result of 87%. The process of developing the *Deutsch ist interessant* media was not tested. So that only comes to media validation and material validation only. The media is then called *Deutsch ist interessant* and can be used as an alternative medium for learning German language skills in listening to high school.

**Keywords:** Development, *Deutsch ist interessant* medium, Listening skill.

## PENDAHULUAN

Indonesia adalah salah satu Negara dengan pengguna *smartphone* terbesar di Asia menurut data *Emarketer* tahun 2018. Fakta ini juga terlihat dari generasi saat ini yang tidak terlepas dari *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari. Menurut data dari Kominfo (2018) menyebutkan aktifitas penggunaan *smartphone* hanya 13,97% digunakan untuk belajar sedangkan 41,06% digunakan untuk hiburan. Data lain dari Statcounter (2017) menunjukkan bahwa hampir 71,6% sistem operasi dari *smartphone* menggunakan android. Berdasarkan data tersebut peneliti berinisiatif agar *smartphone* lebih digunakan untuk belajar dengan aplikasi berbasis android untuk media pembelajaran bahasa Jerman.

Bovee (dalam Asyhar, 2011:3) mengatakan pengertian media adalah pengantar atau perantara yang mengatur hubungan agar terjadi proses belajar efektif antar siswa dan materi pembelajaran. Dalam penelitian ini, media aplikasi diisi materi pembelajaran untuk kelas XI semester 2 SMA. Subjek penelitian yaitu siswa kelas XI semester 2 SMA dikarenakan pada kelas tersebut kosakata sudah mencukupi dan tingkatan grammatik sudah mencapai perfekt. Setelah menganalisis materi yang sesuai dengan subjek, peneliti juga menganalisis materi mana yang sesuai dengan keterampilan menyimak. Peneliti menggunakan keterampilan menyimak karena menurut Solmecke (dalam Godis, 2016:9) untuk komunikasi yang paling dominan digunakan sehari-hari yaitu keterampilan menyimak. Keterampilan menyimak sendiri membutuhkan audio atau suara seperti yang dikatakan oleh Nurgiyantoro (2004:108) yang menyebutkan bahwa keterampilan menyimak adalah kemampuan untuk memahami gagasan dalam bentuk suara baik itu secara langsung maupun tidak langsung. Sehingga didalam media aplikasi tersebut terdapat materi audio atau suara yang mendukung keterampilan menyimak.

Selain menganalisis materi yang lebih sesuai dengan subjek dan keterampilan menyimak, peneliti juga menganalisis materi mana yang lebih sesuai dengan media pembelajaran aplikasi dan menjelaskan langkah-langkah dalam pembuatan media tersebut. Dikarenakan media pembelajaran tersebut berbasis android maka bentuk dari media tersebut ialah *mobile learning*. Kelebihan *mobile learning* juga disebutkan oleh Meister (dalam Irwanto, 2017: 78) yang mengatakan bahwa perangkat mobile sebagai media pembelajaran dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Sehingga dari penjelasan diatas dapat dilihat bahwa data statistik yang mengatakan bahwa *smartphone* lebih digunakan untuk hiburan, kelebihan media serta keterampilan menyimak dominan digunakan sehari-harilah yang menjadi latar belakang perlunya diadakan penelitian ini.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dikarenakan data yang untuk penelitian ini dinyatakan dengan bentuk kata, kalimat maupun gambar seperti yang dikatakan oleh Moleong (2004:15). Selain itu penelitian ini bisa dinyatakan sebagai metode penelitian dan pengembangan (*R & D*) dengan model pengembangan media ADDIE atau *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Sumber data dalam penelitian ini adalah angket untuk mengetahui memperoleh data agar diketahui layak atau tidaknya media. Selain itu data untuk materi adalah beberapa teks yang ada pada 4 buku pelajaran bahasa Jerman dan audio dari native speaker. 4 buku tersebut yaitu *Kontakte Deutsch Extra*, *Deutsch ist Einfach 2*, *Lowe 2*, *Studio D A1*. Dalam penelitian ini instrument penelitian berupa angket yang digunakan untuk validasi ahli materi maupun validasi ahli media. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan cara memberikan angket yang dicentang untuk validasi ahli maupun validasi media. Selain data untuk materi

dikumpulkan dari menganalisis materi dengan tema *Kleidung* atau Pakaian yang bisa digunakan pada buku Kontakte Deutsch Extra, Deutsch ist Einfach 2, Lowe 2, Studio D A1. Teknik menganalisis data dalam penelitian ini untuk menguji kelayakan produk menggunakan skala likert. Terdapat uraian SS (Sangat Sesuai), Sesuai (S), Kurang Sesuai, dan Tidak Sesuai (TS) serta skor pernyataan positif (4,3,2,1) maupun negative (1,2,3,4). Data yang sebelumnya berupa angket dan isi berupa data kuantitatif atau angka diubah menjadi kualitatif atau deskripsi kata dengan menggunakan perhitungan hingga menjadi persentase.

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

Dengan keterangan K adalah kelayakan media, F adalah jumlah jawaban responden, N adalah skor tertinggi, I adalah jumlah item dan R adalah jumlah responden. Setelah mengubah hasil data menjadi persentase, maka bisa ditentukan kelayakan tersebut dengan rentang persentase menurut Sugiyono yaitu 0% hingga 20% termasuk tidak layak, 21% hingga 40% tergolong kurang layak, 41% hingga 60% tergolong cukup layak, 61% hingga 80% tergolong layak, dan 81% hingga 100% termasuk sangat layak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, langkah dalam pengembangan media meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penjelasan dari langkah tersebut yaitu:

### 1. Analysis

Pada tahap analisis, materi yang diambil dari 4 buku yaitu Kontakte Deutsch Extra, Deutsch ist Einfach 2, Lowe 2, Studio D A1 dianalisis dengan beberapa kriteria sehingga menemukan 7 data atau materi yang dapat dimasukkan kedalam media *Deutsch ist interessant*.

### 2. Design.

Pada tahap desain media dibuat dan didesain dengan menggunakan power point. Langkah langkah pembuatan desain media dan cara memasukkan materi diterangkan dalam tahap ini.

### 3. Development

Tahap ini adalah pengembangan. Media yang sudah ada dalam bentuk power point di ubah menjadi bentuk aplikasi sehingga dapat digunakan pada *smartphone*. Mengubah media tersebut menjadi aplikasi membutuhkan iSpring8.

### 4. Implementation

Pada tahap implementasi dijelaskan bagaimana langkah – langkah menggunakan aplikasi *Deutsch ist interessant*. Langkah – langkah menggunakannya juga dijelaskan dalam bentuk *use case diagram*.

### 5. Evaluation

Tahap evaluasi adalah tahap dimana validasi ahli materi dan validasi ahli media. Angket yang dibuat kemudian dicentang untuk mengetahui apakah media dan materi layak digunakan.

Pada tahap akhir yaitu evaluasi diketahui bahwa hasil angket validasi media yaitu 87%, sehingga media sangat layak digunakan. Sementara itu untuk hasil angket materi didapatkan hasil 80% sehingga materi tersebut layak digunakan.

## PENUTUP

### Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam pengembangan media *Deutsch ist interessant* langkahnya meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Dari 5 langkah pembuatan aplikasi tersebut didapatkan hasil akhir dari validasi dosen ahli media dan dosen ahli materi bahwa media *Deutsch ist interessant* layak digunakan. Hal itu dilhata

dari hasil angket validasi materi yaitu 80% yang artinya layak dan hasil angket validasi media yaitu 87% yang artinya sangat layak digunakan dengan sedikit revisi.

#### Saran

1. Media *Deutsch ist interessant* sebagai media alternatif untuk pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Jerman SMA kelas XI semester 2 agar media yang digunakan lebih variatif.
2. Media *Deutsch ist interessant* ini dapat digunakan sebagai alternatif penerapan media pembelajaran bagi peneliti selanjutnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaun Persada

Godis, Thomas. 2016. *Produktive und Rezeptive Fertigkeit*. Trnavská univerzita v Trnave, (Online), ([pdf.truni.sk/download?.../rezeptive-und-produktive-fertigkei](http://pdf.truni.sk/download?.../rezeptive-und-produktive-fertigkei)), diakses 8 November 2018)

Irwanto. 2017. *Penggunaan Smartphone dalam Pembelajaran Kimia SMA*. (Online), Jurnal Diksi Vol.2 No.81 : 87, ([https://www.academia.edu/35864471/Penggunaan\\_Smartphone\\_dalam\\_Pembelajaran\\_Kimia\\_SMA](https://www.academia.edu/35864471/Penggunaan_Smartphone_dalam_Pembelajaran_Kimia_SMA)), diakses 8 November 2018)

Moleong, Lexy J. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Nurgiyantoro, Burhan. 2004. *Penilaian Pembelajaran Sastra Berbasis Kompetensi*. (Online), Jurnal Diksi Vol.11 No.1 : 108. (<https://core.ac.uk/download/pdf/11062749.pdf>), diakses 11 November 2018)



# **DIE ENTWICKLUNG DER MEDIEN *DEUTSCH IST INTERESSANT* FÜR DIE HÖRFERTIGKEITEN DEUTSCHUNTERRICHT SMA.**

**Lusi Novi Kristanti**

Pädagogische Deutschabteilung, Fakultät für Sprache und Kunst, Staatliche Universität von Surabaya  
[lusinovikristanti@gmail.com](mailto:lusinovikristanti@gmail.com)

**Drs. H. Benny Herawanto Soesetyo, M.Psi**

Pädagogische Deutschabteilung, Fakultät für Sprache und Kunst, Staatliche Universität von Surabaya

## **Auszug**

Smartphones werden in verschiedenen Ländern einschließlich Indonesien verwendet. Die Verwendung von Smartphones zum Lernen beträgt nur 13,97% (Kominfo, 2018). Die Verwendung von Smartphones als Lernmedium ist sehr gering und das ist ein Problem. Der geringe Einsatz von Smartphones als Lernmedium ist ein Problem. Damit Smartphones nützlicher sind und zum Lernen verwendet werden können, können Smartphones mit deutschen Lernmedien gefüllt werden. Die Medien sind mit Tonmaterial ausgestattet, weil das Hörvermögen Audio erfordert (Nurgiyantoro, 2004: 108). Die Problemstellung in dieser Forschung lautet, wie man Deutsch ist interessant media für das Erlernen deutscher Hörfähigkeiten in der deutschen High School macht. Ausgehend von der Formulierung des Problems ist es das Ziel dieser Studie, das Deutsch ist interessant media für das Erlernen der deutschen Highschool-Hörfähigkeiten zu schaffen. Diese Forschungsmethode ist ein qualitativer Ansatz und verwendet das ADDIE-Entwicklungsmodell. Wegen der Schritte bei der Entwicklung der Medien, nämlich Analyse, Design, Entwicklung, Implementierung und Bewertung. In dem Analyseschritt werden die Schritte aus 4 Büchern analysiert, nämlich Deutsch ist Einfach 2, Kontakte Deutsch Extra, Studio D A1, Lowe 2 mit mehreren Aspekten der Kriterien und 7 Daten oder Material. Nach dem Analyseschritt erfolgt das Design durch das Design von Medien am Power Point. Nach dem Design ist die Entwicklung, indem das Design in Form von Power Point in eine Anwendung umgewandelt wird, die auf Smartphones mit iSpring8 verwendet werden kann. Nachdem das Formular der Medienanwendung abgeschlossen ist, wird als nächster Schritt die Implementierung erläutert, indem erläutert wird, wie die Schritte der Mediennutzung durch Anwendungsfalldiagramme unterstützt werden. Die letzte ist die Auswertung, indem die Ergebnisse der Fragebögen zur Medien- und Materialvalidierung analysiert werden. Aus den Ergebnissen des Fragebogens ist bekannt, dass das Material in diesen Medien zu 80% realisierbar ist und die Medien mit 87% sehr gut machbar sind. Der Entwicklungsprozess der Deutsch ist interessant media wurde nicht getestet. Also nur zur Medien- und Materialvalidierung. Die Medien heißen dann Deutsch ist interessant und können als alternatives Medium für das Erlernen der deutschen Sprachkenntnisse beim Abitur verwendet werden.  
**Schlüsselwörter:** Entwicklung, Deutsch ist interessant medien, Hörfertigkeiten.

## **HINTERGRUND**

Indonesien ist laut Emarketer-Daten 2018 eines der Länder mit den größten Smartphone-Nutzern in Asien. Diese Tatsache zeigt sich auch in der aktuellen Generation, die im täglichen Leben von Smartphones untrennbar ist. Nach Angaben des Ministeriums für Kommunikation und Information (2018) wird die Aktivität des Smartphones nur zu 13,97% für Lernzwecke verwendet, während 41,06% für Unterhaltungszwecke verwendet werden. Andere Daten von Statcounter (2017) zeigen, dass fast 71,6% der Betriebssysteme von Smartphones Android verwenden.

Basierend auf diesen Daten haben die Forscher die Initiative ergriffen, um mehr Smartphones zu verwenden, um mit einer Android-basierten Anwendung für Lernmedien auf Deutsch zu lernen.

Bovee (in Asyhar, 2011: 3) sagt, dass der Begriff Medien eine Einführung oder ein Vermittler ist, der Beziehungen reguliert, so dass effektive Lernprozesse zwischen Studenten und Lernmaterial stattfinden. In dieser Studie wurden die Anwendungsmedien mit Lernmaterial für die zweite Semester-XI-Klasse von SMA gefüllt, und die Forschungsthemen waren die zweiten Semesterschüler der XI-Klasse in SMA, da die Vokabelklasse ausreichend

war und die Grammatik perfekt erreicht wurde. Nach der Analyse des Materials anhand des Themas analysierte der Forscher auch, welches Material den Hörfähigkeiten entsprach. Die Forscher verwendeten Hörfähigkeiten, da laut Solmecke (in Godis, 2016: 9) täglich die dominierende Kommunikation eingesetzt wurde, nämlich Hörfähigkeiten. Hörfähigkeiten selbst erfordern Audio oder Sound, wie von Nurgiyantoro (2004: 108) angegeben, wonach Hörfähigkeiten die Fähigkeit sind, Ideen in Form von Klang entweder direkt oder indirekt zu verstehen. So gibt es in den Anwendungsmedien Audio- oder Tonmaterial, das Hörfähigkeiten unterstützt.

Neben der Analyse von Material, das eher dem Thema und den Hörfähigkeiten entspricht, analysiert der Forscher, welches Material mit den Anwendungslernmedien besser geeignet ist, und erläutert die Schritte zur Herstellung der Medien. Da die Lernmedien auf Android basieren, handelt es sich bei den Medien um mobiles Lernen. Die Vorteile des mobilen Lernens werden auch von Meister (in Irwanto, 2017: 78) erwähnt, der besagt, dass mobile Geräte als Lernmedien überall und jederzeit verfügbar sind. Aus der obigen Erklärung ist ersichtlich, dass die statistischen Daten, die besagen, dass Smartphones eher für Unterhaltung, übermäßige Medien und dominante Hörfähigkeiten verwendet werden, täglich verwendet werden, was der Hintergrund dieser Forschungsarbeit ist.

## **DIE METHODE**

Diese Studie verwendet einen qualitativen Ansatz, da die Daten für diese Studie in Form von Wörtern, Sätzen und Bildern ausgedrückt werden, wie von Moleong (2004: 15) angegeben. Darüber hinaus kann diese Forschung als Forschungs- und Entwicklungsmethode (F & E) mit dem ADDIE-Medienentwicklungsmodell oder Analyse, Design, Entwicklung, Implementierung und Bewertung angegeben werden. Die Quelle der Daten in dieser Studie ist ein Fragebogen, um herauszufinden, wie man Daten erhält, so dass bekannt ist, dass sie angemessen sind oder

nicht. Daneben sind die Daten für das Material einige Texte in 4 deutschsprachigen Büchern und Ton von Muttersprachlern. Die 4 Bücher sind Kontakte Deutsch Extra, Deutsch ist Einfach 2, Lowe 2, Studio D A1. In dieser Studie war das Forschungsinstrument ein Fragebogen für die Validierung von Materialexperten und die Validierung von Medienexperten. Die Datenerhebungstechniken in dieser Studie umfassen die Bereitstellung einer Prüfliste, die auf Experten- und Medienvalidierung geprüft wird. Neben den Daten für das Material, das aus Analysematerial mit dem Thema Kleidung oder Kleidung erhoben wird, das in Deutsch Extra verwendet werden kann, ist Deutsch ist Einfach 2, Lowe 2, Studio D A1. Die Methode zur Datenanalyse in dieser Studie besteht darin, die Machbarkeit des Produkts anhand einer Likert-Skala zu testen. Es gibt Beschreibungen von SS (sehr passend), angemessen (S), unangemessen und nicht zustimmen (TS) sowie positive Aussagen (4,3,2,1) oder negativ (1,2,3,4). Die vorherigen Daten haben die Form eines Fragebogens, und der Inhalt in Form quantitativer Daten oder Zahlen wird in qualitative oder Wortbeschreibungen umgewandelt, wobei Berechnungen zu Prozentzahlen verwendet werden.

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

Mit der Information K ist die Machbarkeit der Medien, F ist die Anzahl der Antworten der Befragten, N ist die höchste Punktzahl, I ist die Anzahl der Elemente und R ist die Anzahl der Befragten. Nach Änderung der Ergebnisse der Daten in Prozent kann festgestellt werden, dass die Durchführbarkeit mit einer Reihe von Prozentsätzen nach Sugiyono 0% bis 20% beträgt, einschließlich nicht machbar, 21% bis 40% als unangemessen eingestuft, 41% bis 60% als anständig eingestuft, 61% bis 80% als machbar eingestuft, und 81% bis 100% einschließlich sehr gut machbar.

## **ERGEBNISSE UND DISKUSSION**

Basierend auf den Ergebnissen der Studie unter Verwendung des ADDIE-Entwicklungsmodells umfassen

die Schritte der Medienentwicklung Analyse, Design, Entwicklung, Implementierung und Bewertung. Eine Erklärung dieser Schritte ist:

#### 1. Analyse

In der Analysephase wird das Material aus 4 Büchern (Deutsch Extra, Deutsch ist Einfach 2, Lowe 2, Studio D A1) anhand mehrerer Kriterien analysiert, um 7 Daten oder Material zu finden, das in die Medien von Deutsch ist interessant aufgenommen werden kann.

#### 2. Design.

In der Mediendesignphase wird es mit Power Point erstellt und gestaltet. In diesem Stadium werden die Schritte zur Erstellung des Mediendesigns und die Eingabe von Material erläutert.

#### 3. Entwicklung

Diese Phase ist Entwicklung. Medien, die bereits in Form von Steckdosen vorhanden sind, werden in ein Antragsformular umgewandelt, damit sie auf einem Smartphone verwendet werden können. Um diese Medien in Anwendungen umzuwandeln, ist iSpring8 erforderlich.

#### 4. Umsetzung

In der Implementierungsphase wird erklärt, wie Sie die Schritte des Deutsch ist interessant anwenden. Die Schritte zur Verwendung werden auch in Form eines Anwendungsfalldiagramms erläutert.

#### 5. Bewertung

Die Bewertungsphase ist die Phase, in der Materialexperten Medienexperten validieren und validieren. Die Fragebögen werden daraufhin geprüft, ob die Medien und das Material geeignet sind.

In der Endphase, nämlich der Bewertung, wurde festgestellt, dass die Ergebnisse des Fragebogens zur Medienvalidierung 87% waren, sodass die Medien sehr gut verwendbar waren. Für die Ergebnisse des Materialfragebogens wurden die Ergebnisse zu 80% erzielt, so dass das Material verwendbar ist.

## SCHLUSS

### Abschluss

Die Ergebnisse der Studie zeigen, dass die Schritte bei der Entwicklung von Deutsch ist interessant media Analyse, Design, Entwicklung, Implementierung und Bewertung umfassen. Aus den 5 Schritten des Antrags wurde das endgültige Ergebnis der Validierung des Medienfachlehrers und des Materialfachlehrers ermittelt, dass das Deutsch ist interessant media geeignet war. Dies ergab sich aus den Ergebnissen des Fragebogens zur Materialvalidierung, die 80% betrug. Dies bedeutete, dass dies machbar war, und die Ergebnisse des Medienvalidierungsfragebogens waren 87%, was bedeutet, dass die Verwendung mit einer leichten Überarbeitung sehr gut möglich war.

## Vorschlag

1. Media Deutsch ist interessant als alternatives Medium zum Erlernen der deutschen Sekundarstufe XI.
2. Das Deutsch ist interessant media kann als Alternative zur Anwendung von Lernmedien für zukünftige Forscher verwendet werden..

## BIBLIOGRAPHIE

- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaun Persada .
- Godis, Thomas. 2016. *Produktive und Rezeptive Fertigkeit*. Trnavská univerzita v Trnave, (Online), ([pdf.truni.sk/download?.../rezeptive-und-produktive-fertigkeit](http://pdf.truni.sk/download?.../rezeptive-und-produktive-fertigkeit), diakses 8 November 2018)
- Irwanto. 2017. *Penggunaan Smartphone dalam Pembelajaran Kimia SMA*. (Online), Jurnal Diksi Vol.2 No.81 : 87, ([https://www.academia.edu/35864471/Penggunaan\\_Smartphone\\_dalam\\_Pembelajaran\\_Kimia\\_SMA](https://www.academia.edu/35864471/Penggunaan_Smartphone_dalam_Pembelajaran_Kimia_SMA), diakses 8 November 2018)
- Moleong, Lexy J. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Nurgiyantoro, Burhan. 2004. *Penilaian Pembelajaran Sastra Berbasis Kompetensi*.(Online), Jurnal Diksi Vol.11 No.1 : 108.(<https://core.ac.uk/download/pdf/11062749.pdf>. diakses 11 November 2018)

